

# **IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF BERBASIS *WORDWALL* MATERI FLORA DAN FAUNA LANGKA DI INDONESIA KELAS VI DI SDN MLOKOREJO 03**

**Fela faizatul muna**

Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Email : felafaizatul010@gmail.com

**Muhammad Suwignyo Prayoga**

Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Email : wignyoprayogo@uinkhas.ac.id

*Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis game edukatif Wordwall dalam materi flora dan fauna langka di Indonesia pada siswa kelas VI SDN Mlokorejo 03. Meningkatnya kebutuhan untuk metode pembelajaran yang menarik dan interaktif mendorong penelitian ini dilakukan. Metode yang digunakan adalah deskriptif, yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas game edukatif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai flora dan fauna. Proses penelitian meliputi analisis kebutuhan, perancangan game edukatif berbasis Wordwall, implementasi dalam kelas selama satu pertemuan, dan evaluasi hasil pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi, tes evaluasi pengetahuan siswa, serta angket untuk mengukur respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran ini. Analisis data dilakukan secara kualitatif untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa dan penerimaan terhadap metode yang diterapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi game edukatif berbasis Wordwall efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai flora dan fauna langka di Indonesia, dengan peningkatan rata-rata skor tes mencapai 25%. Siswa memberikan respons positif terhadap media pembelajaran ini, yang juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.*

**Kata Kunci: media pembelajaran, flora dan fauna langka di Indonesia, wordwall.**

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, memungkinkan penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran adalah game edukatif, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.<sup>1</sup> Di Indonesia, materi tentang flora dan fauna langka di Indonesia sangat penting untuk diajarkan di tingkat sekolah dasar, karena hal ini berkaitan dengan pengetahuan siswa mengenai keanekaragaman hayati dan pentingnya konservasi lingkungan. Namun, metode pembelajaran tradisional yang sering digunakan cenderung kurang menarik dan tidak mampu mengakomodasi gaya belajar yang berbeda di antara

---

<sup>1</sup> Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). "Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification." *Journal of Educational Technology*, 1-10.

siswa.<sup>2</sup> Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah terbukti dapat meningkatkan efektivitas pengajaran. Salah satu inovasi yang menjanjikan adalah penerapan game edukatif berbasis *Wordwall*, yang dirancang untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Game edukatif ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, di mana siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses belajar.<sup>3</sup> Dalam konteks ini, media pembelajaran *Wordwall* muncul sebagai salah satu solusi yang inovatif. *Wordwall* adalah platform yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran siswa.<sup>4</sup>

Di kelas VI SDN Mlokorejo 03, tantangan dalam pengajaran materi flora dan fauna langka di Indonesia semakin terasa, karena siswa seringkali kesulitan memahami konsep-konsep dasar yang terkait dengan kehidupan tumbuhan dan hewan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang inovatif untuk mendukung pembelajaran. Penggunaan media berbasis *Wordwall* menawarkan solusi yang menarik, di mana siswa dapat belajar melalui permainan yang sesuai dengan kurikulum<sup>5</sup>. Penelitian ini secara khusus berfokus pada implementasi media pembelajaran berbasis game edukatif yang menggunakan platform *Wordwall* dalam konteks pengajaran materi flora dan fauna langka di Indonesia, yang diterapkan di kelas VI SDN Mlokorejo 03, Jember. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara rinci proses pengembangan serta penerapan game edukatif tersebut, Selain itu, penelitian ini juga berupaya untuk mengukur efektivitas dari penggunaan media ini dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai flora dan fauna langka yang ada di Indonesia. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan yang lebih baik tentang keanekaragaman hayati, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga mampu menciptakan kesadaran dan cinta terhadap lingkungan mereka. Penelitian ini juga bertujuan untuk menghasilkan rekomendasi bagi pendidik dan pengembang kurikulum terkait penerapan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran sains yang melibatkan materi-materi yang kompleks dan kaya akan informasi.<sup>6</sup>

Dalam penelitian ini, fokus utama akan diberikan pada implementasi media pembelajaran game edukatif berbasis *Wordwall* dalam materi tentang flora dan fauna langka yang ada di Indonesia, khususnya pada kelas VI SDN Mlokorejo 03. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif ini dapat memengaruhi pemahaman siswa terhadap berbagai konsep penting yang berkaitan dengan flora dan fauna, termasuk jenis, karakteristik, serta pentingnya pelestarian hewan dan tumbuhan langka di Indonesia.

---

<sup>2</sup> Suryani, E. (2018). "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Inkuiri terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V." *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(1), 12-20.

<sup>3</sup> Ananda, F. (2021). "Peningkatan Keterlibatan Siswa melalui Game Edukatif." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), hal. 67-75.

<sup>4</sup> Kurniawan, D. (2020). "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), hal. 95-103.

<sup>5</sup> Rahmawati, I. (2020). "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pemahaman Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), hal. 23-29.

<sup>6</sup> Mayer, R. E. (2014). "The Cambridge Handbook of Multimedia Learning." *Educational Psychology Review*, 26(3), hal. 411-416.

Selain itu, penelitian ini juga berupaya untuk mengidentifikasi tantangan serta peluang yang muncul dalam proses penerapan *Wordwall* di lingkungan sekolah dasar, baik dari segi keterbatasan fasilitas, kesiapan siswa dan guru, maupun dari aspek penerimaan metode pembelajaran yang inovatif ini. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan baru yang berharga bagi para pendidik dan pembuat kebijakan dalam dunia pendidikan, terutama dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Lebih jauh lagi, diharapkan penelitian ini dapat memberikan dampak positif dalam menumbuhkan minat siswa untuk lebih mengenal, menghargai, dan mencintai lingkungan alam di sekitar mereka, sekaligus meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian keanekaragaman hayati di Indonesia yang sangat kaya ini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis implementasi media pembelajaran game edukatif berbasis *Wordwall* dalam materi flora dan fauna langka di kelas VI SDN Mlokorejo 03. Metode ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang pengaruh media pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman siswa, serta untuk mengidentifikasi tanggapan siswa terhadap media yang digunakan<sup>7</sup>.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI di SDN Mlokorejo 03, Pemilihan kelas VI didasarkan pada pertimbangan bahwa materi flora dan fauna langka merupakan bagian penting dari kurikulum Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang diajarkan di tingkat ini, serta siswa di kelas ini memiliki kemampuan dasar yang diperlukan untuk memahami dan berinteraksi dengan media pembelajaran berbasis game.

## **KAJIAN TEORI**

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran kepada siswa dengan tujuan untuk memfasilitasi proses belajar-mengajar. Media ini berperan sebagai perantara yang membantu memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. media pembelajaran tidak hanya mencakup alat-alat teknologi modern seperti komputer dan perangkat lunak, tetapi juga segala bentuk alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, seperti gambar, video, grafik, dan alat peraga lainnya. Media pembelajaran juga berfungsi untuk merangsang minat dan motivasi belajar siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan bermakna<sup>8</sup>. Dalam konteks pembelajaran flora dan fauna, *WordWall* memungkinkan penggunaan elemen visual yang memperkaya pemahaman siswa. Hal ini penting dalam mengajarkan materi tentang keanekaragaman hayati di Indonesia, di mana pengenalan terhadap jenis-jenis flora dan fauna dapat dilakukan melalui permainan seperti quiz. Media ini tidak hanya memudahkan siswa mengenal nama dan gambar flora serta fauna, tetapi juga membantu memperkuat

---

<sup>7</sup> Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, hal. 112.

<sup>8</sup> Arsyad, A. (2017). **Media Pembelajaran**. Jakarta: Rajawali Pers.

ingatan dan pemahaman mereka

Penggunaan WordWall dengan pendekatan gamifikasi membawa efek positif pada hasil belajar siswa. penerapan media interaktif ini pada materi IPA di sekolah dasar, termasuk materi flora dan fauna, berhasil meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Keunggulan utamanya adalah fleksibilitas dan kustomisasi konten yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan materi. Dalam studi yang dilakukan pada tahun 2023, WordWall terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran interaktif. Dengan adanya elemen permainan, siswa lebih tertarik untuk mengeksplorasi materi yang disajikan, terutama dalam konteks flora dan fauna

## PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Flora dan fauna langka di Indonesia mengacu pada spesies tumbuhan (flora) dan hewan (fauna) yang keberadaannya semakin terbatas atau terancam punah di alam liar. Flora dan fauna dikategorikan sebagai "langka" ketika jumlah populasinya sangat rendah dan mereka menghadapi risiko kepunahan karena faktor-faktor seperti perubahan habitat, perburuan, serta aktivitas manusia yang merusak ekosistem.<sup>9</sup> Keberadaan flora dan fauna langka sangat penting untuk menjaga keseimbangan ekosistem, namun saat ini mereka menghadapi ancaman serius. Deforestasi, yang terjadi akibat pembukaan lahan untuk pertanian dan pembangunan, berkontribusi pada hilangnya habitat alami bagi banyak spesies. Hal ini memperburuk kondisi keanekaragaman hayati di Indonesia, di mana luas hutan terus menyusut secara signifikan. Kondisi ini diperparah oleh perubahan iklim yang mempengaruhi pola pertumbuhan tumbuhan dan ketersediaan makanan bagi spesies, baik herbivora maupun karnivora. Dengan semakin terbatasnya habitat, spesies endemik menjadi sangat rentan dan tidak dapat beradaptasi atau berpindah ke tempat yang lebih aman, sehingga meningkatkan risiko kepunahan. Indonesia dikenal sebagai salah satu negara dengan keanekaragaman hayati yang sangat kaya, yang mencakup berbagai spesies tumbuhan (flora) dan hewan (fauna) yang unik dan endemik. Namun, banyak dari spesies ini kini terancam punah, yang menjadi perhatian serius bagi konservasi dan perlindungan lingkungan. Flora dan fauna dikategorikan sebagai "langka" ketika populasi mereka sangat rendah dan mereka menghadapi risiko kepunahan. Penurunan populasi ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk perubahan habitat akibat deforestasi, urbanisasi, dan eksploitasi sumber daya alam.

Perubahan habitat yang signifikan, yang terjadi karena konversi lahan untuk pertanian, pemukiman, dan kegiatan industri, telah mengakibatkan hilangnya tempat tinggal bagi banyak spesies. Selain itu, perburuan liar yang dilakukan untuk mendapatkan produk hewan seperti kulit, daging, dan obat tradisional juga berkontribusi pada penurunan jumlah spesies yang ada. Aktivitas manusia yang merusak ekosistem, seperti pencemaran dan penambangan, semakin memperburuk situasi ini.

Flora Langka di Indonesia:

Beberapa spesies tumbuhan yang terancam punah di Indonesia antara lain:

Berikut adalah rincian lebih panjang tentang beberapa spesies flora langka di Indonesia:

- 1) *Rafflesia arnoldii*

---

<sup>9</sup> Arifin, Z., & Purwanto, M. A. (2020). Konservasi Flora dan Fauna Langka di Indonesia. *Jurnal Lingkungan Hidup Indonesia*, 5(1), 34-41.

*Rafflesia arnoldii*, yang dikenal sebagai bunga bangkai raksasa, adalah bunga terbesar di dunia, dengan diameter mencapai 1 meter. Bunga ini terkenal dengan aroma busuk yang menyertainya, yang mirip dengan bau daging busuk. Aroma ini berfungsi untuk menarik serangga penyerbuk, terutama lalat. *Rafflesia* tumbuh sebagai parasit di dalam jaringan tanaman inangnya, terutama di hutan hujan tropis. Keberadaan bunga ini semakin terancam oleh deforestasi dan kerusakan habitat, sehingga upaya konservasi menjadi sangat penting untuk memastikan kelestariannya.

#### 2) Anggrek Hitam

Anggrek Hitam, atau *Dendrobium schwanianum*, adalah spesies anggrek yang sangat jarang ditemukan, terutama di Kalimantan dan Sumatra. Bunga anggrek ini memiliki warna hitam yang menawan, dan keindahannya seringkali menjadikannya incaran para kolektor. Namun, spesies ini menghadapi ancaman dari penebangan hutan dan pengambilan liar. Perlindungan terhadap habitat alami anggrek ini sangat penting untuk mencegah kepunahan dan menjaga keanekaragaman hayati.

#### 3) Pohon Cendana

Pohon Cendana (*Santalum album*) dikenal karena kayunya yang berharga, yang sering digunakan untuk produksi minyak cendana yang memiliki nilai ekonomi tinggi. Kayu cendana memiliki aroma yang khas dan digunakan dalam berbagai produk, mulai dari parfum hingga obat herbal. Namun, eksploitasi berlebihan dan penebangan hutan mengancam kelangsungan hidup pohon ini. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan praktik pengelolaan yang berkelanjutan untuk melindungi pohon cendana dari kepunahan.

#### 4) Pohon Gaharu

Pohon Gaharu, atau *Aquilaria malaccensis*, menghasilkan gaharu yang sangat berharga, yang digunakan dalam industri parfum dan aromaterapi. Gaharu terbentuk sebagai respons terhadap serangan jamur dan menjadi salah satu komoditas paling mahal di dunia. Namun, pohon ini semakin langka karena perburuan liar dan penebangan yang tidak terkendali. Upaya konservasi dan rehabilitasi habitat sangat diperlukan untuk melindungi spesies ini agar tetap lestari.

#### 5) Durian Merah

Durian Merah (*Durio spp*) adalah spesies durian yang unik dan memiliki daging buah yang berwarna merah, serta rasa yang khas. Meskipun dikenal sebagai "raja buah", durian merah terancam oleh deforestasi yang terus menerus, yang mengurangi habitat alami dan populasi spesies ini. Konservasi durian merah penting untuk mempertahankan warisan budaya dan keanekaragaman hayati yang dimiliki Indonesia.

Keberadaan flora langka ini tidak hanya penting untuk ekosistem tetapi juga memiliki nilai budaya dan ekonomi yang signifikan bagi masyarakat lokal. Upaya perlindungan dan konservasi terhadap spesies-spesies ini sangat diperlukan untuk memastikan kelestariannya di masa depan. Populasi flora langka ini semakin menurun akibat praktik deforestasi dan eksploitasi berlebihan, sehingga perlindungan terhadap habitat mereka menjadi sangat penting.

Fauna Langka di Indonesia:

Di sisi fauna, beberapa contoh spesies hewan yang terancam punah antara lain:

1) Harimau Sumatera (*Panthera tigris sumatrae*)

Harimau Sumatera adalah subspecies harimau yang hanya ditemukan di pulau Sumatera. Mereka adalah harimau terkecil di antara semua subspecies, dengan panjang tubuh mencapai sekitar 2,4 meter. Populasi harimau Sumatera mengalami penurunan drastis akibat perburuan liar dan hilangnya habitat akibat deforestasi, terutama untuk perkebunan kelapa sawit. Saat ini, diperkirakan hanya tersisa sekitar 400 individu di alam liar.

2) Badak Jawa (*Rhinoceros sondaicus*)

Badak Jawa adalah salah satu mamalia terancam punah yang jumlahnya sangat sedikit, dengan populasi yang hampir sepenuhnya terkonsentrasi di Taman Nasional Ujung Kulon di Jawa Barat. Diperkirakan hanya ada sekitar 80 individu yang tersisa. Badak Jawa memiliki ciri khas berupa satu cula dan kulitnya yang tebal, berwarna abu-abu. Ancaman utama bagi badak Jawa adalah kehilangan habitat akibat konversi lahan dan perburuan, meskipun saat ini mereka dilindungi oleh undang-undang.

3) Orangutan Sumatera (*Pongo abelii*) dan Orangutan Kalimantan (*Pongo pygmaeus*)

Orangutan adalah spesies primata yang sangat pintar dan memiliki kemampuan kognitif yang tinggi. Mereka terancam punah, terutama spesies Orangutan Sumatera (*Pongo abelii*) dan Orangutan Kalimantan (*Pongo pygmaeus*), yang jumlahnya terus menurun akibat deforestasi, pembukaan lahan untuk perkebunan kelapa sawit, dan perdagangan ilegal. Orangutan hidup di hutan hujan tropis dan memiliki peran penting dalam ekosistem sebagai penyebar biji.

4) Badak bercula satu, atau *Rhinoceros sondaicus*

adalah spesies badak yang paling terancam punah di dunia. Populasi mereka sangat terbatas, dengan hanya sekitar 70 individu yang tersisa di Taman Nasional Ujung Kulon. Mereka memiliki ciri khas satu cula dan kulit yang keriput. Ancaman utama bagi badak bercula satu adalah perburuan untuk cula mereka, yang dianggap memiliki nilai medis dalam pengobatan tradisional. Namun banyak yang diambil dari alam untuk perdagangan ilegal.

5) Burung Kakak Tua

terutama spesies Kakak Tua Maluku (*Cacatua moluccensis*), dikenal karena kecerdasannya dan kemampuan beradaptasi. Namun, burung ini terancam punah akibat perburuan liar dan perdagangan ilegal. Mereka sering ditangkap dari alam untuk dijadikan hewan peliharaan atau dijual di pasar gelap. Populasi burung kakak tua terus menurun, dan mereka membutuhkan habitat hutan yang sehat untuk bertahan hidup.

Kepunahan spesies ini sering kali disebabkan oleh berbagai faktor yang berhubungan erat dengan aktivitas manusia, di mana perburuan liar menjadi salah satu penyebab utama. Selain itu, hilangnya habitat asli akibat eksploitasi lahan untuk pertanian, pembangunan infrastruktur, dan deforestasi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap penurunan populasi spesies-spesies tersebut. Aktivitas manusia ini tidak hanya mengakibatkan pengurangan jumlah individu, tetapi juga mengganggu ekosistem yang bergantung pada keberadaan spesies tersebut, yang pada akhirnya berpotensi menyebabkan kepunahan jangka

panjang. Oleh karena itu, upaya perlindungan dan pelestarian habitat serta pengendalian perburuan ilegal sangat penting untuk mencegah hilangnya keanekaragaman hayati.<sup>1</sup>

*WordWall* adalah platform interaktif yang dirancang untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif, termasuk permainan matching, pengisian kalimat (*fill-in-the-blanks*), dan kuis. Platform ini sangat cocok untuk materi pelajaran yang menuntut penghafalan, pengenalan konsep, serta visualisasi, seperti dalam pembelajaran tentang flora dan fauna langka di Indonesia. Dengan memanfaatkan pendekatan berbasis gamifikasi, implementasi *WordWall* dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan serta memfasilitasi pemahaman materi melalui elemen-elemen permainan yang menyenangkan. Penggunaan *WordWall* tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dalam suasana yang menyenangkan, siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar, sehingga pemahaman mereka terhadap materi pelajaran menjadi lebih mendalam. Elemen visual yang kuat, seperti gambar-gambar flora dan fauna yang berbeda, memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih efektif. Dengan cara melihat, mempraktikkan, dan menghafal nama serta karakteristik dari berbagai spesies.

Tujuan utama dari penggunaan *WordWall* dalam pembelajaran adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif bagi siswa di berbagai tingkatan pendidikan. Dengan pendekatan berbasis gamifikasi, *WordWall* memungkinkan guru untuk merancang aktivitas pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam permainan edukatif yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga menantang. Aktivitas ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan membuat mereka lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan metode pembelajaran konvensional, *WordWall* menyediakan berbagai pilihan kegiatan interaktif, seperti *matching pairs*, *flash cards*, *quiz games*, dan *fill-in-the-blanks*, yang memungkinkan siswa untuk memperkuat pemahaman konsep secara bertahap dan memperluas kosakata baru sambil berkolaborasi dengan teman sekelas<sup>1</sup>. Selain berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, *WordWall* memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menyesuaikan konten sesuai kebutuhan pembelajaran, kurikulum, dan gaya belajar siswa. Ini memungkinkan guru untuk menyusun materi pembelajaran yang disesuaikan dengan topik yang sedang dipelajari serta memperhatikan kebutuhan individu siswa. Dengan menggunakan fitur yang dapat dipersonalisasi ini, *WordWall* berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan kognitif siswa, seperti kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan komunikasi yang efektif. Dengan begitu, *WordWall* membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang sangat relevan di dunia modern<sup>1</sup>. Peneliti juga menunjukkan bahwa *WordWall* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang dianggap kompleks

---

<sup>1</sup> Yulianto, D. (2021). Perlindungan Flora dan Fauna Langka di Indonesia dalam Perspektif Hukum. *Jurnal Hukum dan Konservasi*, 6(2), 88-97.

<sup>1</sup> Sahidan Almas Ghozali dan Listyo Yudha Irawan "implementasi penggunaan media pembelajaran *wordwall* sebagai media interaktif dan menarik pada mata pelajaran ips di smpn 16 malang" *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 2024, hal 1

<sup>1</sup> Nadia Salisatul Khusnah1, Hastri Rosiyanti dan Bachtia "Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Kosakata Bahasa Inggris bagi Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Cipetir" 2024, hal 2403

atau kurang menarik jika diajarkan secara konvensional. Misalnya, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila atau mata pelajaran sains, *WordWall* membuat siswa lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak dengan menghubungkannya melalui permainan yang terstruktur dan visual. Hal ini tidak hanya meningkatkan daya ingat siswa, tetapi juga membantu mereka menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dengan memanfaatkan *WordWall* secara tepat, guru dapat mengoptimalkan pencapaian hasil belajar siswa dan membentuk siswa yang lebih adaptif terhadap teknologi. Penggunaan *WordWall* juga menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, di mana siswa dengan berbagai gaya belajar dapat berkembang secara maksimal. Selain itu, *WordWall* membantu mendorong siswa untuk lebih mandiri dan berinisiatif dalam belajar, sekaligus membangun karakter siswa yang lebih bertanggung jawab dan kolaboratif. Platform ini membuka peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh serta bermanfaat untuk perkembangan kognitif dan emosional siswa di masa depan.

Pada implementasinya di SDN Mlokorejo 03, media pembelajaran *WordWall* diterapkan secara khusus dalam pembelajaran yang berfokus pada keanekaragaman flora dan fauna langka di Indonesia. Dalam konteks ini, guru menggunakan platform *WordWall* untuk membuat jenis permainan yang disebut "*labelled diagram*." Permainan ini dirancang untuk menguji dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan flora dan fauna langka. *Labelled diagram* memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Dalam permainan ini, siswa diminta untuk mengingat kembali asal daerah dari berbagai flora dan fauna langka, seperti misalnya, mereka harus mengetahui bahwa bunga *Rafflesia* berasal dari daerah Sumatera. Dalam prosesnya, siswa akan menarik panah yang tersedia dalam permainan untuk menghubungkan nama spesies dengan daerah asalnya. Setelah semua pertanyaan terjawab, di akhir permainan akan ditampilkan hasilnya, sehingga siswa dapat melihat siapa yang menjawab dengan benar dan siapa yang salah. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar mengenai keanekaragaman hayati, tetapi juga memperkuat pengetahuan mereka tentang distribusi spesies tersebut di Indonesia. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar untuk mengenali nama-nama spesies, tetapi juga memahami karakteristik dan habitat masing-masing spesies. Selain itu, pendekatan interaktif ini memberikan peluang bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan elemen gamifikasi, siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses belajar. Penilaian yang dilakukan melalui permainan ini juga memungkinkan guru untuk memantau pemahaman siswa secara real-time dan menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan kelas. Penerapan *WordWall* dalam pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa lebih mengingat informasi tentang flora dan fauna langka, sekaligus menumbuhkan rasa cinta dan kepedulian mereka terhadap lingkungan. Penggunaan media ini menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih mudah memahami konsep-konsep yang dianggap kompleks.

Keuntungan terbesar dari penggunaan *WordWall* adalah peningkatan keterlibatan siswa. Dengan pendekatan gamifikasi yang diterapkan dalam platform ini, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif dalam proses pembelajaran, tetapi mereka juga berpartisipasi secara aktif. Gamifikasi mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Misalnya,

kegiatan seperti kuis dan permainan dapat membuat siswa berkompetisi satu sama lain, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi. pembelajaran yang melibatkan elemen permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, terutama dalam materi yang dianggap sulit atau tidak menarik. Siswa yang biasanya enggan untuk terlibat dalam diskusi kelas, cenderung menjadi lebih aktif ketika mereka bermain dan bersaing, karena mereka merasakan dorongan untuk berkontribusi dan menunjukkan kemampuan mereka. *WordWall* juga membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa, terutama bagi mereka yang sering merasa kurang percaya diri dalam suasana belajar tradisional. Dalam lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, siswa yang merasa ragu dapat menemukan kenyamanan dalam menyelesaikan tantangan permainan tanpa tekanan yang berlebihan. Melalui umpan balik instan yang diberikan oleh platform setelah setiap aktivitas, siswa dapat melihat kemajuan mereka secara langsung. Hal ini berkontribusi pada rasa pencapaian yang positif, yang sangat penting untuk membangun kepercayaan diri mereka. ketika siswa merasa lebih percaya diri, mereka cenderung lebih terbuka untuk mencoba hal baru dan menghadapi tantangan dalam pembelajaran. Dengan berani berpartisipasi, mereka dapat meningkatkan keterampilan mereka secara bertahap dan memperluas pengetahuan mereka mengenai flora dan fauna langka di Indonesia.

Namun, meskipun implementasi media pembelajaran seperti *WordWall* di kelas VI SDN Mlokorejo 03 membawa banyak keuntungan, terdapat beberapa tantangan yang harus dihadapi. Salah satu tantangan utama adalah bahwa beberapa siswa memerlukan waktu tambahan untuk beradaptasi dengan penggunaan teknologi ini, terutama bagi mereka yang tidak terbiasa dengan perangkat digital. Dalam konteks pembelajaran modern, kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi menjadi sangat penting. Namun, siswa yang lebih terbiasa dengan metode pembelajaran tradisional mungkin merasa kesulitan saat pertama kali diperkenalkan pada platform yang baru. Hal ini dapat menghambat proses belajar mereka, karena mereka harus beradaptasi dengan antarmuka pengguna yang mungkin terasa asing dan mempelajari cara berinteraksi dengan elemen-elemen permainan yang tersedia di *WordWall*. Di samping itu, masalah teknis yang berkaitan dengan infrastruktur teknologi juga dapat menjadi penghambat dalam kelancaran penggunaan *WordWall*. Koneksi internet yang lambat atau tidak stabil sering kali mengganggu proses pembelajaran dan menyebabkan frustrasi baik bagi siswa maupun guru. Ketika jaringan internet terganggu, akses ke konten interaktif dan permainan yang dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar dapat terhambat, sehingga mengurangi efektivitas pembelajaran yang diharapkan. Situasi ini bisa menyebabkan siswa kehilangan minat dan motivasi untuk belajar, terutama jika mereka merasa tidak bisa mengikuti alur pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan evaluasi hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *WordWall*, terdapat peningkatan pemahaman yang signifikan terhadap materi flora dan fauna langka di Indonesia. Sebelum implementasi *WordWall*, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang disampaikan dengan cepat dan tepat. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang tradisional, di mana informasi sering kali disajikan secara monoton tanpa melibatkan siswa secara aktif. Namun, setelah penggunaan *WordWall*, siswa menunjukkan kemajuan yang mencolok; mereka menjadi lebih responsif dan cepat tanggap terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan platform *WordWall* tidak hanya memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif, tetapi juga meningkatkan daya ingat siswa

terhadap informasi yang mereka pelajari. Elemen-elemen kreatif dalam media ini, seperti permainan yang melibatkan pengenalan visual dan kuis interaktif, memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses belajar. Hasil evaluasi ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran seperti *WordWall* memiliki potensi untuk mendukung pemahaman yang lebih baik pada siswa. Dengan cara ini, siswa tidak hanya sekedar menghafal informasi, tetapi juga memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan flora dan fauna langka di Indonesia dengan lebih mendalam. Hal ini menciptakan fondasi yang lebih kuat untuk pembelajaran di masa depan dan meningkatkan minat mereka terhadap pelestarian keanekaragaman hayati. Dengan demikian, implementasi media pembelajaran berbasis *WordWall* dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi tantangan pembelajaran di kelas, sekaligus membantu siswa mengembangkan pengetahuan dan kesadaran lingkungan yang lebih baik.

Selain peningkatan pemahaman, motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Siswa kini menunjukkan antusiasme yang jauh lebih besar dalam mengikuti pelajaran, terutama karena berbagai permainan edukatif yang dihadirkan melalui platform *WordWall*. Permainan ini memberikan mereka kesempatan untuk belajar dengan cara yang berbeda dan lebih menarik dibandingkan dengan metode tradisional yang sering kali dianggap kaku dan monoton. Dalam konteks ini, penggunaan *WordWall* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sumber motivasi yang efektif bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Guru juga mencatat bahwa partisipasi siswa dalam kelas meningkat secara signifikan selama penggunaan *WordWall* berlangsung. Keberhasilan ini terlihat dari meningkatnya interaksi antar siswa dan guru, di mana siswa lebih berani untuk bertanya, menjawab, dan berbagi pendapat mereka mengenai materi yang diajarkan. Aktivitas permainan yang menarik dalam *WordWall* menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk lebih proaktif dan berinisiatif dalam belajar. Peningkatan motivasi ini sangat penting, terutama dalam konteks pembelajaran tentang flora dan fauna langka, yang sering kali dianggap kompleks dan sulit untuk dipahami. Menurut penelitian, gamifikasi dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, dan hal ini sangat relevan dengan penggunaan *WordWall* dalam kelas. Dengan suasana belajar yang lebih menyenangkan, siswa tidak hanya lebih memahami materi, tetapi juga mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran, yang dapat berdampak pada prestasi akademis mereka secara keseluruhan. Secara keseluruhan, pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui *WordWall* tidak hanya meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa, tetapi juga membangun lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan inklusif. Dengan meningkatnya rasa percaya diri dan minat siswa dalam pelajaran, mereka menjadi lebih siap untuk mengeksplorasi topik-topik yang lebih dalam dan relevan, serta berkontribusi pada diskusi yang lebih luas mengenai pelestarian keanekaragaman hayati di Indonesia.

## KESIMPULAN

Secara keseluruhan, dari pembahasan dan hasil penelitian tentang flora dan fauna langka di Indonesia serta penerapan platform WordWall dalam pembelajaran di SDN Mlokorejo 03. Pentingnya Pelestarian Flora dan Fauna Langka Indonesia merupakan negara dengan kekayaan keanekaragaman hayati yang tinggi, mencakup banyak spesies flora dan fauna unik dan endemik. Namun, banyak dari spesies ini, seperti *Rafflesia arnoldii*, Anggrek Hitam, Harimau Sumatera, dan Badak Jawa, berada dalam kategori langka dan terancam punah akibat aktivitas manusia, seperti deforestasi, perburuan, dan perusakan habitat. Ancaman yang semakin meningkat ini memperburuk kondisi keanekaragaman hayati di Indonesia, sehingga upaya konservasi menjadi sangat krusial untuk mencegah kepunahan spesies langka ini.

Dampak Deforestasi dan Perubahan Iklim, Deforestasi yang dilakukan untuk pembukaan lahan pertanian, pemukiman, dan kegiatan industri menyebabkan hilangnya habitat alami bagi banyak spesies, sehingga meningkatkan risiko kepunahan. Selain itu, perubahan iklim juga memengaruhi pola pertumbuhan flora dan ketersediaan sumber makanan bagi fauna, yang memperbesar risiko terhadap spesies endemik.

Efektivitas WordWall dalam Pembelajaran, Penggunaan WordWall di kelas VI SDN Mlokorejo 03 terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keanekaragaman flora dan fauna langka di Indonesia. WordWall, dengan elemen gamifikasi, berhasil meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa melalui permainan edukatif seperti "labelled diagram." Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan berpartisipasi lebih aktif dalam kelas, sehingga memperdalam pemahaman mereka tentang topik yang diajarkan.

Implementasi WordWall mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Aktivitas permainan memicu kompetisi sehat di antara siswa, membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, dengan umpan balik instan, siswa dapat memantau kemajuan mereka secara langsung, yang berdampak positif pada rasa percaya diri mereka. Hal ini memungkinkan siswa untuk menjadi lebih proaktif dan siap menghadapi tantangan dalam pembelajaran.

Kendala yang dihadapi dengan medi wordwall adalah adaptasi beberapa siswa terhadap teknologi dan masalah infrastruktur, seperti koneksi internet yang tidak stabil. Meskipun demikian, hasil evaluasi menunjukkan bahwa WordWall berpotensi mendukung pemahaman yang lebih baik bagi siswa melalui metode pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis. Secara keseluruhan, implementasi WordWall diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa akan pentingnya melestarikan flora dan fauna langka di Indonesia serta memperkuat minat dan kepedulian mereka terhadap lingkungan dan keanekaragaman hayati

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, F. (2021). Peningkatan Keterlibatan Siswa melalui Game Edukatif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2)
- Arifin, Z., & Purwanto, M. A. (2020). Konservasi Flora dan Fauna Langka di Indonesia. *Jurnal Lingkungan Hidup Indonesia*, 5(1).
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. *Journal of Educational Technology*.
- Kurniawan, D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2).
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. *Educational Psychology Review*, 26(3).
- Nadia Salisatul Khusnah<sup>1</sup>, Hastri Rosiyanti dan Bachtia “Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Kosakata Bahasa Inggris bagi Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Cipetir” 2024.
- Rahmawati, I. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pemahaman Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1),
- Sahidan Almas Ghozali dan Listyo Yudha Irawan “implementasi penggunaan media pembelajaran wordwall sebagai media interaktif dan menarik pada mata pelajaran ips di smpn 16 malang” *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 2024,
- Suryani, E. (2018). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Inkuiri terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(1).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Yulianto, D. (2021). Perlindungan Flora dan Fauna Langka di Indonesia dalam Perspektif Hukum. *Jurnal Hukum dan Konservasi*, 6(2).