



Implementasi Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Game Wordwall* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Darul Ulum Palangka Raya

Anya Dani Kinasih*, Asmawati, Ayatusa'adah
Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia
*anyadanikinasih2211110127@uin-palangkaraya.ac.id

Abstract

The demands of 21st-century learning place learning evaluation not only as a tool for measuring learning outcomes but also as a means of increasing student engagement and motivation. In the subject of Islamic Cultural History (SKI), studies on the use of Wordwall as a game-based evaluation medium are still relatively limited, especially in the context of Islamic high schools. This study aims to describe the implementation of Wordwall as a medium for evaluating SKI learning and its impact on the engagement and learning motivation of 25 students in class XI at MA Darul Ulum Palangka Raya. This study uses a descriptive qualitative approach with observation, interview, and documentation techniques, as well as Miles and Huberman's data analysis model. The results show that Wordwall can increase students' cognitive and affective engagement, strengthen learning motivation, and facilitate teachers in conducting evaluations through automatic scoring and real-time feedback. The obstacles found include limited learning time and the readiness of devices and networks. The novelty of this study lies in the use of Wordwall as a game-based digital evaluation medium in SKI learning in madrasah aliyah, which functions not only as an assessment tool but also as an evaluation strategy that encourages active and meaningful learning.

Keywords: *Learning Evaluation; Wordwall Media; Islamic Cultural History*

Abstrak

Tuntutan pembelajaran abad ke-21 menempatkan evaluasi pembelajaran tidak hanya sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), kajian mengenai penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi berbasis *game* masih relatif terbatas, khususnya pada konteks Madrasah Aliyah. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran SKI serta dampaknya terhadap keterlibatan dan motivasi belajar siswa kelas XI MA Darul Ulum Palangka Raya yang berjumlah 25 siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta analisis data model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa, memperkuat motivasi belajar, serta mempermudah guru dalam pelaksanaan evaluasi melalui skor otomatis dan umpan balik *real-time*. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan waktu pembelajaran serta kesiapan perangkat dan jaringan. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan *Wordwall* sebagai media evaluasi digital berbasis *game* dalam pembelajaran SKI di madrasah aliyah yang berfungsi tidak hanya sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai strategi evaluasi yang mendorong pembelajaran aktif dan bermakna.

Kata Kunci: *Evaluasi Pembelajaran; Media Wordwall; Sejarah Kebudayaan Islam*

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk manusia yang beriman, berilmu, berakhlak mulia, serta mampu berkontribusi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui pendidikan, potensi peserta didik dikembangkan secara menyeluruh agar mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Negara menjamin penyelenggaraan pendidikan yang bermutu sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan merupakan hak setiap warga negara sekaligus tanggung jawab negara. Dalam perspektif Islam, urgensi pendidikan ditegaskan dalam QS. Al-‘Alaq ayat 1-5 yang menempatkan aktivitas membaca, menulis, dan belajar sebagai fondasi utama pengembangan ilmu pengetahuan dan peradaban manusia (Destiani et al., 2025). Dalam konteks pendidikan Islam, proses pembelajaran diarahkan pada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan Islam adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) (Asmawati, 2025).

Mata pelajaran ini tidak hanya menyajikan fakta historis tentang perkembangan peradaban Islam, tetapi juga mengandung nilai-nilai keteladanan, perjuangan, dan dinamika sosial keagamaan yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Melalui pembelajaran SKI, peserta didik diharapkan mampu memahami perjalanan sejarah umat Islam, mengambil hikmah dari peristiwa masa lalu, serta menginternalisasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Nasidah et al., 2024). Keberhasilan pembelajaran SKI tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh kualitas evaluasi pembelajaran yang dilakukan.

Evaluasi pembelajaran berfungsi untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, menilai efektivitas strategi pembelajaran, serta menjadi dasar perbaikan proses pembelajaran selanjutnya (Ayatuss’adah et al., 2025). Evaluasi yang dirancang secara tepat dapat membantu guru mengidentifikasi kesulitan belajar siswa sekaligus mendorong peserta didik untuk merefleksikan pemahamannya (Maharani et al., 2025). Namun, dalam praktiknya, evaluasi pembelajaran sering kali masih dipahami sebagai kegiatan pengukuran hasil belajar semata, sehingga kurang memperhatikan aspek keterlibatan dan pengalaman belajar siswa.

Kondisi tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran SKI di MA Darul Ulum Palangka Raya. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran SKI, diketahui bahwa evaluasi pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, seperti tes tertulis dan tanya jawab sederhana, dengan dukungan media umum berupa LKS, *PowerPoint*, *Google Form* dan *Short Card*. Pola evaluasi ini dinilai kurang mampu menciptakan suasana evaluasi yang menarik dan interaktif, terutama pada jam pembelajaran siang hari ketika konsentrasi dan motivasi belajar siswa cenderung menurun. Akibatnya, evaluasi pembelajaran belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif dan pemahaman mendalam peserta didik.

Fenomena monotonnya evaluasi pembelajaran SKI sejalan dengan temuan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa minimnya variasi metode dan pemanfaatan media inovatif menyebabkan rendahnya minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran SKI (Magdalena et al., 2023; Nasution et al., 2023). Karakteristik materi SKI yang bersifat historis dan naratif menuntut strategi evaluasi yang kontekstual dan variatif agar tidak hanya berorientasi pada hafalan fakta sejarah, tetapi juga pada pemahaman makna dan nilai peristiwa sejarah tersebut. Tanpa inovasi dalam evaluasi pembelajaran, tujuan pembelajaran SKI akan sulit tercapai secara optimal.

Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang bagi guru untuk merancang evaluasi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik

peserta didik abad ke-21 (Khalilurrahman et al., 2025). Salah satu media evaluasi berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah *Wordwall*, yaitu platform berbasis *game* edukatif yang memungkinkan guru menyajikan evaluasi pembelajaran dalam berbagai bentuk permainan interaktif, seperti kuis, *match-up*, dan *open the box* (Aini & Rulviana, 2023; Rahmawati & Wijayanti, 2022). Media evaluasi berbasis *game* dinilai mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta keaktifan peserta didik, sekaligus mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif (Azis et al., 2024; Furliana et al., 2023). Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* efektif dalam meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa (Afrila, 2023; Aminaty & Jasiah, 2025; Ansyari et al., 2024; Fitri, 2024; Mardhiyah, 2023). Namun demikian, kajian yang secara khusus menelaah implementasi *Wordwall* sebagai media evaluasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, terutama pada materi peradaban Islam Daulah Mughal di India, masih terbatas. Oleh karena itu, *novelty* penelitian ini terletak pada kajian implementasi media evaluasi berbasis *game Wordwall* dalam pembelajaran SKI pada konteks pembelajaran nyata di MA Darul Ulum Palangka Raya. Penelitian ini tidak hanya menilai efektivitas media, tetapi juga menggambarkan proses implementasi dan perannya dalam meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran SKI berbasis teknologi digital.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses implementasi media evaluasi berbasis *Game Wordwall* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian dilaksanakan sebagai penelitian lapangan (*field research*) di MA Darul Ulum Palangka Raya pada bulan November-Desember 2025. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari satu orang guru mata pelajaran SKI dan siswa kelas XI, sedangkan data sekunder berasal dari dokumen sekolah dan arsip pembelajaran. Informan penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran dan penggunaan *Wordwall*. Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara terstruktur, serta lembar dokumentasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif untuk mengamati proses pembelajaran dan implementasi *Wordwall*, wawancara terstruktur untuk menggali persepsi dan pengalaman guru serta siswa, dan dokumentasi untuk memperkuat data hasil observasi dan wawancara. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan tujuan menjawab fokus penelitian terkait proses pembelajaran SKI, implementasi media *Wordwall*, serta kendala yang dihadapi dalam penerapannya.

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

No.	Teknik Pengumpulan Data	Fokus	Deskripsi
1	Observasi	a) Proses pembelajaran SKI b) Implementasi <i>Wordwall</i> c) Kendala pembelajaran	Observasi dilakukan secara partisipatif untuk melihat langsung aktivitas guru dan siswa di kelas, penggunaan media <i>Wordwall</i> dalam evaluasi, antusiasme serta interaksi siswa, serta kendala teknis maupun nonteknis yang muncul selama pembelajaran berlangsung.

2	Wawancara	a) Guru SKI b) Siswa kelas XI	Wawancara terstruktur dilakukan untuk menggali informasi mendalam terkait proses pembelajaran SKI, pengalaman dan persepsi guru terhadap <i>Wordwall</i> , respon siswa setelah mengikuti evaluasi berbasis <i>Game</i> , serta hambatan yang dirasakan dalam penerapannya.
3	Dokumentasi	a) Dokumen sekolah b) Foto kegiatan c) Administrasi penelitian	Dokumentasi diperoleh dari profil sekolah, modul ajar SKI, foto proses pembelajaran, foto penggunaan <i>Wordwall</i> , serta dokumen administrasi penelitian untuk memperkuat data observasi dan wawancara.

Hasil dan Pembahasan

1. Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Darul Ulum Palangka Raya

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media *Wordwall*, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Darul Ulum Palangka Raya masih didominasi oleh media konvensional seperti *PowerPoint* (PPT), *mind map*, *Google Form*, dan *short card*. Media tersebut digunakan dalam penyampaian materi sekaligus evaluasi pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa mengikuti kegiatan dengan tertib, namun dinamika kelas cenderung pasif, terutama ketika evaluasi dilakukan dalam bentuk tes tertulis. Antusiasme siswa terlihat menurun pada sesi evaluasi yang bersifat monoton dan minim interaksi.

Temuan observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan M selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Darul Ulum Palangka Raya. M menyampaikan bahwa pembelajaran SKI selama ini berjalan sesuai perencanaan dan materi dapat tersampaikan dengan cukup baik. Media yang digunakan berupa PPT, *mind map*, Lembar Kerja Siswa (LKS), serta *Google Form* dan *short card* untuk evaluasi. M menyatakan bahwa media tersebut “cukup membantu dalam penyampaian materi, tetapi belum mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa secara maksimal”.

Evaluasi yang masih didominasi soal teks dinilai kurang mendorong keterlibatan aktif siswa dan menyebabkan kejenuhan, terutama pada jam pembelajaran siang hari (Wawancara, 30 Agustus 2025). Hasil dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Modul Ajar), Lembar Kerja Siswa (LKS), serta tampilan PPT sebelum implementasi *Wordwall* menunjukkan bahwa pembelajaran SKI lebih berfokus pada penjelasan materi dan latihan soal. Aktivitas pembelajaran berlangsung stabil, tetapi minim variasi kegiatan yang melibatkan partisipasi aktif siswa.

Tidak ditemukan penggunaan media evaluasi yang bersifat interaktif atau berbasis permainan, sehingga evaluasi pembelajaran masih berorientasi pada pengukuran hasil belajar secara tertulis. Evaluasi pembelajaran SKI sebelum penggunaan *Wordwall* menunjukkan kecenderungan berorientasi pada pengukuran aspek kognitif tingkat rendah, khususnya kemampuan mengingat dan memahami informasi sejarah. Pola evaluasi seperti ini belum sepenuhnya mencerminkan prinsip evaluasi pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik, pemanfaatan teknologi, serta pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Evaluasi seharusnya tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian hasil belajar, tetapi juga sebagai bagian integral dari proses pembelajaran yang mendorong refleksi dan pengalaman belajar bermakna. Minimnya variasi media evaluasi berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa, sebagaimana terlihat dari menurunnya antusiasme pada saat evaluasi berlangsung. Ketika evaluasi disajikan dalam bentuk tes tertulis yang monoton, siswa cenderung bersikap pasif dan cepat mengalami kejenuhan. Kondisi ini menunjukkan bahwa evaluasi yang bersifat satu arah kurang efektif dalam membangun *student engagement*, terutama bagi peserta didik yang terbiasa berinteraksi dengan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari.

Karakteristik peserta didik sebagai generasi digital menuntut pendekatan evaluasi yang lebih adaptif dan kontekstual. Peserta didik lebih responsif terhadap media pembelajaran yang visual, interaktif, dan variatif, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menantang sekaligus menyenangkan (Mita & Jasiah, 2025). Dalam kerangka evaluasi pembelajaran abad ke-21, penggunaan media digital interaktif menjadi salah satu strategi untuk mendorong keterlibatan aktif siswa serta mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Misbah & Jasiah, 2025).

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Nasution et al., (2023); dan Magdalena et al., (2023) yang menunjukkan bahwa pembelajaran SKI sering dianggap kurang menarik akibat minimnya inovasi media digital, khususnya dalam kegiatan evaluasi. Namun, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa persoalan utama tidak hanya terletak pada jenis media yang digunakan, melainkan juga pada paradigma evaluasi yang masih berorientasi pada tes tradisional. Evaluasi pembelajaran perlu dirancang sebagai proses yang mendorong partisipasi, refleksi, dan pengalaman belajar aktif, bukan sekadar alat ukur pencapaian akademik (Hadijah et al., 2025).

Selain itu, penelitian Aminaty & Jasiah (2025) menegaskan bahwa generasi digital membutuhkan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur visual, interaksi, dan variasi aktivitas untuk meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, penggunaan media evaluasi berbasis teknologi, seperti *Wordwall*, menjadi relevan sebagai alternatif evaluasi pembelajaran SKI yang sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Aziz et al., 2024). Transformasi evaluasi pembelajaran dari pendekatan konvensional menuju evaluasi yang lebih inovatif dan partisipatif diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran SKI secara berkelanjutan.

2. Pemanfaatan Media Evaluasi Berbasis *Game Wordwall* Dalam Pembelajaran SKI

Observasi pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan media *Wordwall* menunjukkan adanya perubahan pada suasana kelas, khususnya pada saat kegiatan evaluasi berlangsung. Siswa tampak antusias ketika media *Wordwall* diberikan, yang ditunjukkan melalui respons yang cepat, serta partisipasi aktif dalam menjawab soal permainan. Proses implementasi *Wordwall* berjalan lancar karena didukung oleh ketersediaan jaringan internet dan perangkat pembelajaran yang memadai. Guru bersama peneliti memandu siswa dalam mengakses permainan, dan siswa terlihat mampu beradaptasi dengan tampilan serta mekanisme permainan yang disajikan.

Hasil wawancara dengan M selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Darul Ulum Palangka Raya menunjukkan bahwa media *Wordwall* dinilai “bagus untuk dikembangkan” dan “cukup mempermudah evaluasi pembelajaran”. M menyampaikan bahwa *Wordwall* memberikan kemudahan dalam memantau hasil evaluasi siswa karena skor dapat diperoleh secara otomatis dan langsung setelah permainan selesai. Menurut M, kondisi tersebut membuat proses penilaian menjadi lebih efisien dibandingkan evaluasi konvensional berbasis tes tertulis (Wawancara, 27 November 2025).

Wawancara dengan siswa menunjukkan respons positif terhadap pelaksanaan evaluasi menggunakan *Wordwall*. Siswa menyatakan merasa senang, lebih fokus, dan tertantang ketika mengerjakan soal dalam bentuk permainan. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa evaluasi berbasis *game* membuat mereka lebih bersemangat karena adanya unsur kompetisi dan suasana evaluasi yang menyenangkan. Hasil dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran, serta data hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa mengikuti proses evaluasi dengan perhatian penuh.

Rancangan permainan yang digunakan telah disesuaikan dengan indikator pembelajaran yang direncanakan. Data skor permainan menunjukkan adanya variasi pencapaian antar siswa, namun mayoritas siswa mampu menyelesaikan soal dengan baik. Dokumentasi tersebut memperlihatkan bahwa evaluasi berbasis *Wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses evaluasi berlangsung. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall* menunjukkan adanya pergeseran suasana evaluasi dari yang semula bersifat pasif menjadi lebih aktif dan partisipatif. Evaluasi tidak lagi dipandang sebagai aktivitas yang menegangkan, melainkan sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang (Supriadi et al., 2025).

Kondisi ini menunjukkan bahwa evaluasi berbasis *game* mampu mengintegrasikan unsur keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam satu aktivitas pembelajaran (Safitri & Zulkarnain, 2025). Keterlibatan siswa yang tinggi selama evaluasi *Wordwall* mencerminkan karakteristik evaluasi pembelajaran abad ke-21 yang menekankan *student-centered learning* dan pemanfaatan teknologi digital. Melalui mekanisme permainan, siswa terdorong untuk fokus, berpikir cepat, dan mengambil keputusan secara tepat. Evaluasi tidak hanya mengukur pencapaian hasil belajar, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, konsentrasi, dan literasi digital yang menjadi kompetensi penting dalam pembelajaran modern (Surawan & Husniah, 2024).

Penggunaan *Wordwall* juga mendukung prinsip *assessment for learning*, karena siswa memperoleh umpan balik secara langsung melalui skor permainan, sementara guru dapat dengan mudah memantau capaian belajar siswa secara *real time*. Evaluasi semacam ini memungkinkan guru untuk melakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan, sehingga evaluasi berfungsi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran, bukan sekadar penilaian akhir (Aziz & Haliza, et al., 2024; Islami, 2025). Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Rahmawati & Wijayanti (2022) yang menyatakan bahwa *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar melalui elemen permainan yang menarik. Penelitian Aini & Rulviana (2023) juga menunjukkan bahwa *Wordwall* lebih efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dibandingkan evaluasi tertulis. Selain itu, penelitian Ansyari et al., (2024) membuktikan bahwa evaluasi berbasis *game* dapat melatih kemampuan berpikir kritis siswa karena menuntut ketepatan dan kecepatan dalam menjawab soal. Temuan Afrila (2023); serta Fitri (2024) turut mengonfirmasi bahwa *game-based evaluation* memberikan respons positif dan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, implementasi *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran SKI tidak hanya berfungsi sebagai inovasi media evaluasi, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang selaras dengan prinsip evaluasi pembelajaran abad ke-21. Media ini mampu menciptakan suasana evaluasi yang interaktif, berpusat pada siswa, serta mendukung pengembangan keterampilan yang relevan dengan tuntutan pendidikan masa kini.

3. Kendala dan Solusi Pemanfaatan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran SKI

Hasil observasi menunjukkan bahwa meskipun media *Wordwall* dapat diimplementasikan secara efektif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), masih ditemukan beberapa kendala minor yang berkaitan dengan manajemen waktu,

kesiapan teknis, fokus belajar siswa, serta adaptasi guru terhadap penggunaan media digital. Keterbatasan waktu pengerjaan permainan menyebabkan sebagian siswa memerlukan waktu tambahan untuk memahami instruksi dan soal, terutama pada tahap awal penggunaan *Wordwall*.

Selain itu, aspek teknis seperti kestabilan jaringan internet dan kesiapan perangkat belajar juga membutuhkan perencanaan yang matang agar pelaksanaan evaluasi dapat berjalan optimal. Temuan observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru dan siswa yang menunjukkan bahwa keterbatasan waktu menjadi kendala utama dalam pelaksanaan evaluasi berbasis *Wordwall*. Meskipun demikian, baik guru maupun siswa menilai *Wordwall* sebagai media yang menarik, mudah digunakan, dan layak diterapkan dalam evaluasi pembelajaran.

Dokumentasi berupa catatan lapangan dan foto kegiatan menunjukkan bahwa kendala yang muncul dapat diminimalkan melalui kesiapan teknis seperti perangkat dan jaringan, pemberian instruksi yang jelas sebelum evaluasi, serta pendampingan guru selama kegiatan berlangsung. Jika ditinjau dari perspektif teoretis, kendala dan solusi yang ditemukan dalam penelitian ini dapat dianalisis melalui kerangka *Technology Integration Model* dan *TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge)*. Kerangka ini menekankan bahwa keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi, tetapi oleh keselarasan antara aspek teknologi, pedagogi, dan konten materi (Hermansah et al., 2024).

Dalam konteks ini, pengaturan durasi dan tingkat kesulitan soal merepresentasikan dimensi pedagogis, kesiapan perangkat dan jaringan mencerminkan dimensi teknologi, sedangkan kemampuan guru dalam mendesain dan mengelola *Wordwall* menunjukkan integrasi antara kompetensi pedagogik dan teknologi (Syabrina et al., 2024). Selain itu, kendala yang berkaitan dengan fokus siswa dan adaptasi guru menunjukkan bahwa evaluasi berbasis *game* menuntut keterampilan manajemen kelas dan literasi digital yang memadai. Antusiasme siswa yang berlebihan, jika tidak dikelola dengan baik, berpotensi mengganggu konsentrasi belajar (Hartati & Alfajar, 2024). Oleh karena itu, pemberian aturan permainan, pengondisian kelas, serta penguatan instruksi awal menjadi bagian penting dari implementasi evaluasi digital yang efektif (Sabrina et al., 2025). Hal ini menegaskan bahwa peran guru tidak berkurang dengan hadirnya teknologi, melainkan justru semakin strategis sebagai fasilitator pembelajaran.

Tabel 2. Kendala dan Solusi

No	Jenis Kendala		Solusi
1	Keterbatasan Waktu Pembelajaran	a) b)	Menyesuaikan tingkat kesulitan soal Memberikan durasi permainan lebih fleksibel
2	Kesiapan (Perangkat Jaringan)	Teknis &	a) Melakukan pengecekan jaringan sebelum pembelajaran b) Memastikan kesiapan perangkat yang digunakan oleh siswa
3	Gangguan Fokus dan Antusiasme Berlebih		a) Menata posisi duduk siswa secara kondusif b) Memberikan instruksi aturan permainan secara jelas c) Menekankan fokus sebelum memulai pelaksanaan evaluasi
4	Adaptasi terhadap penggunaan Media <i>Wordwall</i>	Guru	a) Mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi <i>Wordwall</i> b) Menyediakan <i>template</i> soal <i>Wordwall</i> yang siap digunakan

Temuan ini menunjukkan bahwa implementasi evaluasi berbasis *game* tidak hanya memerlukan kesiapan teknis, tetapi juga kesiapan pedagogis guru dalam mengelola waktu, kelas, dan desain evaluasi. Hal ini sejalan dengan pandangan Mardhiyah (2022) serta Hasanah Lubis et al., (2023) yang menegaskan bahwa keberhasilan evaluasi digital sangat dipengaruhi oleh manajemen waktu, kesiapan infrastruktur, serta kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, kendala yang ditemukan merupakan bagian dari proses adaptasi menuju sistem evaluasi yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, kendala tersebut tidak bersifat menghambat secara signifikan, melainkan dapat diatasi melalui perencanaan yang matang serta penerapan kerangka konseptual integrasi teknologi pembelajaran secara tepat.

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan media evaluasi berbasis *game Wordwall* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Darul Ulum Palangka Raya mampu meningkatkan kualitas proses evaluasi pembelajaran. *Wordwall* menghadirkan evaluasi yang lebih interaktif dan menarik sehingga mendorong peningkatan keterlibatan, fokus, dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan fitur penilaian otomatis dan penyajian hasil secara *real-time* membantu guru melaksanakan evaluasi secara lebih efektif dan efisien, selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Secara teoretis, temuan ini menguatkan konsep evaluasi pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman belajar siswa. Secara praktis, hasil penelitian ini berimplikasi pada perlunya guru SKI mengintegrasikan media evaluasi digital sebagai alternatif penilaian yang inovatif, serta mendorong pengembang kurikulum madrasah untuk mengakomodasi pemanfaatan media berbasis *game* dalam perencanaan pembelajaran. Adapun keterbatasan penelitian ini terletak pada cakupan subjek yang terbatas pada satu kelas dan ketergantungan pada kesiapan perangkat serta jaringan internet. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan subjek yang lebih luas dan menggunakan desain penelitian yang beragam agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Afrila, N. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Website Wordwal Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Aliyah Negeri (Man) 2 Kota Cirebon*. Cirebon: Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon.
- Aini, A. N., & Rulviana, V. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep IPS Siswa Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 149-200.
- Aminaty, D., & Jasiah, J. (2025). Penggunaan Media Game Wordwall Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Al Qur'an dan Hadits. *Jurnal Pendidikan*, 25(2), 144-154.
- Ansyari, R., Odah, R., Amanda, R., & Azis, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Plotagon Dan Wordwall Pada Materi Aliran-Aliran Ilmu Kalam. *At- Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 230-240.
- Asmawati, A. (2025). Penggunaan Keterampilan Proses Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence And Digital Business*, 4(1), 323-328.

- Ayatusa'adah, A., Mulyono, Y., Nirmalasari, R., & Damayanti, D. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Implementasi Asesmen Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka Di Madrasah Aliyah. *Sentra Abdimas: Sinergi Dan Transformasi Dalam Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 61-73.
- Azis, A. A., Sidqi, A., Hasanah, S. N., & Ria, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di MA Darul Ulum Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 458-465.
- Aziz, A., Haliza, N., Agustin, M. W., Anam, A. M. K., & Jerawut, S. (2024). Pengembangan Wordwall (Labirin) Sebagai Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak Pada Materi Sifat Sifat Allah Kelas Vii Mts Muslimat Nu Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(7), 1296-1306.
- Aziz, A., Maulana, A. M., Khatimah, H., & Putri, Y. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Dan Wordwall Dalammeningkatkan Konsentrasi Siswa Materi Bani Abbasyiah Mts Terpadu Berkah Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(1), 190-203.
- Destiani, F., Fauziah, H., Soleha, I., & Aziz, A. (2025). Hakikat Manusia dan Pendidikan dalam QS Al-'Alaq Ayat 1-5. *Hidayah: Cendekia Pendidikan Islam Dan Hukum Syariah*, 2(2), 139-162.
- Fitri, A. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Pai Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 5 Benteng Kab. Sidrap*. Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Furliana, D., Restian, A., & Supradana, A. (2023). Wordwall Sebagai Media Evaluasi Asesmen Today Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pembelajaran Ips Kelas 4 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3752-3760.
- Hadijah, S., Azis, A., & Afifah, N. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran SKI di MA Darul Ulum Palangka Raya. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 4(2), 555-567.
- Hartati, Z., & Alfajar, E. (2024). Pendampingan Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas IX di SMPN 8 Palangka Raya. *DIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 150-156.
- Hermansah, I., Nasrulloh, I., & Kartini, A. R. I. (2024). Model Technological Pedagogical Content Knowledge Dalam Pembelajaran: Sebuah Kajian Literatur. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(2), 105-116.
- Islami, N. (2025). The Effect of Quizizz as an Evaluation Tool on Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education. *Kamaya Jurnal Ilmu Agama*, 8(3), 300-310.
- Khalilurrahman, M., Jasiah, J., & Azis, A. (2025). Pengembangan Aplikasi RasulEdu Berbasis Android untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Pembelajaran PAI Materi Sejarah Dakwah Rasulullah di SMP Negeri 1 Palangka Raya. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 7(2), 887-897.
- Magdalena, I., Nurchayati, A., & Apriliyani, D. (2023). Pentingnya Peran Evaluasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Masaliq*, 3(5), 833-839.
- Maharani, A. D., Ayatusa'adah, A., & Rohmadi, M. (2025). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok pada Materi Zat dan Perubahannya Pelajaran IPAS Kelas X SMK. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(2), 385-397.
- Mardhiyah, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 481-488.

- Misbah, M., & Jasiah, J. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Mad Kelas IX di Mts Darul Ulum Palangka Raya. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(2), 1-14.
- Mita, M., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan E-Book Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbooks dengan Model Waterfall di Mts Al-Mumtaz Palangka Raya. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 6(1), 50-62.
- Nasidah, E., Riski, M., Restia, N., & Azis, A. (2024). Pengembangan Media Quiz Interaktif Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran SKI Kelas XI di MA Darul Ulum Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 527-537.
- Nasution, A. G. J., Arif, M., Alwi, M. F., Khairani, A., Nugraha, M. N., & Hasanah, N. A. (2023). Pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Darul Ilmi. *Masaliq*, 3(1), 64-76.
- Rahmawati, A. P., & Wijayanti, P. R. (2022). Implementing Joyful Learning Strategy Using Wordwall in Order to Improve Reading Comprehension Skills. *Proceedings Series on Physical & Formal Sciences*, 3(2001), 32-35.
- Sabrina, M., Hairil, M., Pratama, A. D., & Rahmat, R. (2025). Transformasi Pembelajaran dengan Buku Digital Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Palangka Raya. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(3), 1388-1407.
- Safitri, N. A., & Zulkarnain, A. I. (2025). Development of QuizWhizzer Media for Islamic Religious Education Evaluation at SMP NU Palangka Raya. *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, 8, 320-330.
- Supriadi, G., Azis, A., Iskandar, A., & Nuha, U. (2025). Evaluasi Implementasi Kurikulum Merdeka di MAN Kapuas Kabupaten Kapuas: Evaluation of the Implementation of the Merdeka Curriculum at MAN Kapuas, Kapuas Regency. *Anterior Jurnal*, 24(1), 21-27.
- Surawan, S., & Husniah, L. (2024). Pembinaan Pembentukan Media Interaktif Guru Dengan Metode Tgt (Teams Games Tournament) Berbasis Wordwall Di Min 4 Palangka Raya. *JP2N: Jurnal Pengembangan Dan Pengabdian Nusantara*, 2(1), 1-10.
- Syabrina, M., Hasanah, U., & Fitriani, W. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Books Desain Canva, Web Terintegritas Canva dan Evaluation Menggunakan Wordwall. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 21-33.