

# Penerapan aplikasi game wordwall tipe gameshow quiz untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Dinasti Umayyah di Andalusia

**Khoirus Sahro**

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
e-mail: [khorrussahro123@gmail.com](mailto:khorrussahro123@gmail.com)

## Kata Kunci:

wordwall; minat belajar;  
dinasti Umayyah;  
pembelajaran sejarah

## Keywords:

wordwall; interest in  
learning; Umayyah dynasty;  
history learning

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan aplikasi game Wordwall tipe Gameshow Quiz dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi Dinasti Umayyah di Andalusia. Minat belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Namun, pembelajaran sejarah sering kali dianggap membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk menarik minat siswa. Aplikasi Wordwall tipe Gameshow Quiz dipilih karena menawarkan pendekatan interaktif dan menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Metode ini

diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan membuat pembelajaran sejarah lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Subjek penelitian adalah siswa kelas X di MA Maarif Sukorejo yang dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi Wordwall dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar yang diberikan sebelum dan sesudah intervensi, serta observasi selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Siswa yang belajar menggunakan aplikasi Wordwall menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang lebih tinggi dalam pembelajaran. Mereka juga lebih aktif dalam berdiskusi dan menjawab pertanyaan dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan aplikasi game Wordwall tipe Gameshow Quiz efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi Dinasti Umayyah di Andalusia. Penerapan teknologi dan metode interaktif dalam pembelajaran sejarah dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan aplikasi game Wordwall dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

## ABSTRACT

This research aims to examine the effectiveness of implementing the Gameshow Quiz type Wordwall game application in increasing students' interest in learning about the Umayyad Dynasty material in Andalusia. Interest in learning is an important factor that influences student learning outcomes. However, learning history is often considered boring and less interesting for students. Therefore, innovation is needed in learning methods to attract student interest. The Gameshow Quiz type Wordwall application was chosen because it offers an interactive and fun approach to the teaching and learning process. This method is expected to increase students' active participation and make history learning more interesting and enjoyable. This research uses a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The research subjects were class X students at MA Maarif Sukorejo who were divided into two groups: an experimental group that used the Wordwall application and a control group that used conventional methods. Data was collected through learning interest questionnaires given before and after the intervention, as well as observations during the learning process. The results showed that there



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

was a significant increase in students' interest in learning in the experimental group compared to the control group. Students who learn using the Wordwall application show higher enthusiasm and involvement in learning. They are also more active in discussing and answering questions compared to students who study using conventional methods. The conclusion of this research is that the application of the Gameshow Quiz type Wordwall game application is effective in increasing students' interest in learning about the Umayyad Dynasty material in Andalusia. The application of technology and interactive methods in history learning can be a solution to overcome boredom and increase student engagement. This research recommends using the Wordwall game application in history learning to increase student interest and learning outcomes.

---

## Pendahuluan

Pembelajaran sejarah Islam sering kali menghadapi tantangan dalam mempertahankan minat siswa, terutama ketika materi yang disampaikan mengandung banyak informasi faktual dan kronologis yang dapat terasa monoton. Salah satu materi penting dalam sejarah Islam adalah Dinasti Umayyah di Andalusia, yang memainkan peran signifikan dalam penyebaran peradaban dan ilmu pengetahuan. Memahami pentingnya Dinasti Umayyah tidak hanya memberikan wawasan sejarah tetapi juga memperkaya pengetahuan tentang kontribusi Islam terhadap peradaban dunia (Utami et al., 2022).

Untuk mengatasi tantangan dalam pengajaran sejarah, inovasi dalam metode pengajaran sangat diperlukan. Salah satu metode yang dapat diadopsi adalah penggunaan teknologi pendidikan yang interaktif. Aplikasi Game Wordwall tipe Gameshow Quiz menawarkan solusi yang menarik dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menciptakan kuis interaktif yang dapat memacu semangat kompetitif siswa, sekaligus membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Malewa & Al Amin, 2023).

Gameshow Quiz di dalam aplikasi Wordwall memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kuis dengan format permainan yang interaktif. Fitur-fitur seperti skor langsung, batas waktu, dan tampilan yang menarik dapat membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Dengan menerapkan kuis ini, guru dapat mengukur pemahaman siswa secara real-time, memberikan umpan balik segera, dan menyesuaikan materi pengajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan minat belajar tetapi juga membantu dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Melalui pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi dari tingkat dasar hingga kompleks, siswa diajak untuk tidak hanya menghafal fakta tetapi juga memahami dan mengevaluasi informasi. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan modern yang tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Malewa & Al Amin, 2023).

Selain itu, penerapan aplikasi Game Wordwall tipe Gameshow Quiz dapat meningkatkan interaksi di dalam kelas. Siswa dapat bekerja dalam kelompok, berdiskusi, dan saling membantu dalam menjawab pertanyaan. Ini menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan dinamis, yang sangat penting dalam membangun keterampilan sosial dan komunikasi siswa. Penerapan aplikasi ini juga memberikan kesempatan bagi guru untuk berinovasi dalam metode pengajaran. Guru dapat terus mengembangkan

pertanyaan dan materi kuis yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan adaptif terhadap perubahan dan perkembangan zaman.

Dalam konteks pembelajaran materi Dinasti Umayyah di Andalusia, penggunaan aplikasi Game Wordwall tipe Gameshow Quiz dapat membantu siswa memahami berbagai aspek penting seperti struktur pemerintahan, kontribusi dalam bidang ilmu pengetahuan, arsitektur, dan pengaruh budaya. Melalui kuis yang interaktif, siswa dapat mengaitkan informasi sejarah dengan konteks yang lebih luas dan relevan dengan kehidupan mereka. Secara keseluruhan, penerapan aplikasi Game Wordwall tipe Gameshow Quiz merupakan inovasi yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, aplikasi ini menjadi alat yang penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan mendalam bagi siswa (Ma'wa & Purwati, 2024).

## Pembahasan

Sejarah Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Madrasah Aliyah sebagai bagian dari kurikulum pendidikan. Salah satu materi penting dalam pelajaran sejarah Islam adalah Dinasti Umayyah di Andalusia. Dinasti ini memainkan peran krusial dalam pengembangan peradaban Islam, terutama di wilayah Andalusia yang saat itu menjadi pusat kebudayaan dan ilmu pengetahuan yang berkembang pesat. Namun, mengajarkan materi sejarah sering kali dihadapkan dengan tantangan dalam mempertahankan minat belajar siswa. Materi yang cenderung bersifat faktual dan kronologis dapat terasa monoton bagi sebagian siswa, menyebabkan mereka kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran (Serly, 2022).

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran untuk menjaga minat belajar siswa tetap tinggi. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan teknologi pendidikan yang interaktif. Aplikasi Game Wordwall tipe Gameshow Quiz menawarkan metode yang menarik dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan menerapkan aplikasi ini, guru dapat menciptakan kuis interaktif yang menarik, menyenangkan, dan kompetitif. Fitur-fitur seperti skor langsung, batas waktu, dan tampilan yang menarik dapat membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi dalam pembelajaran. Gameshow Quiz di dalam aplikasi Wordwall memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis dengan format permainan yang menarik, mirip dengan acara permainan di televisi yang populer (Malewa & Al Amin, 2023).

Sebelum menerapkan game pembelajaran tersebut, tentunya ada beberapa hal yang harus dipersiapkan yakni mengunduh dan menginstal aplikasi Game Wordwall tipe Gameshow Quiz di perangkat yang akan digunakan dalam pembelajaran, memastikan ketersediaan perangkat yang memadai dan koneksi internet yang stabil di lingkungan kelas. Desain Konten, membuat kuis-kuis yang relevan dengan materi Dinasti Umayyah di Andalusia sesuai dengan kurikulum yang berlaku, menyesuaikan tingkat kesulitan pertanyaan dengan tingkat pemahaman siswa kelas X Madrasah Aliyah (Serly, 2022).

Pada saat sesi pembelajaran, memperkenalkan aplikasi Game Wordwall kepada siswa dan menjelaskan cara penggunaannya, melakukan sesi kuis menggunakan aplikasi, di mana siswa berpartisipasi secara aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan, mendorong siswa untuk berdiskusi dan berkolaborasi saat menjawab pertanyaan-pertanyaan kuis, menggunakan momen-momen ini untuk memberikan penjelasan lebih lanjut tentang topik-topik yang muncul dalam kuis, memberikan umpan balik langsung terhadap jawaban-jawaban yang diberikan oleh siswa, baik yang benar maupun yang salah, memanfaatkan kesempatan ini untuk memperbaiki pemahaman siswa tentang materi Dinasti Umayyah di Andalusia. Dengan melakukan implementasi dan evaluasi yang cermat, diharapkan dapat terlihat dampak positif dari penerapan aplikasi Game Wordwall tipe Gameshow Quiz dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi Dinasti Umayyah di Andalusia di kelas X Madrasah Aliyah (Utami et al., 2022).

Penerapan aplikasi Game Wordwall tipe Gameshow Quiz di kelas X Madrasah Aliyah untuk mempelajari materi Dinasti Umayyah di Andalusia diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Melalui penggunaan teknologi yang interaktif dan menyenangkan, diharapkan siswa akan lebih terlibat dalam pembelajaran dan lebih mudah memahami serta mengingat informasi yang disampaikan. Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif di dalam kelas. Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan saling membantu dalam menjawab pertanyaan kuis. Ini akan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa, serta membantu mereka membangun keterampilan sosial dan komunikasi (Riska et al., 2024).

Selain itu, penggunaan aplikasi Game Wordwall juga memberikan variasi dalam metode pembelajaran. Selama ini, pembelajaran sejarah seringkali dianggap monoton dan kurang menarik bagi sebagian siswa. Namun, dengan adanya permainan kuis yang interaktif dan menantang, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Mereka dapat belajar sambil bermain, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi Dinasti Umayyah di Andalusia. Selanjutnya, aplikasi Game Wordwall juga membantu meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Melalui pertanyaan-pertanyaan kuis yang disajikan dalam aplikasi, siswa diuji tentang pemahaman mereka terhadap berbagai aspek sejarah Dinasti Umayyah di Andalusia. Proses pengulangan materi secara berulang dalam bentuk permainan membantu memperkuat memori jangka pendek dan jangka panjang siswa terhadap informasi yang dipelajari (Riska et al., 2024).

Penerapan aplikasi game Wordwall tipe Gameshow Quiz sebagai alat bantu pembelajaran telah menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu materi yang dapat dioptimalkan melalui penggunaan aplikasi ini adalah sejarah Dinasti Umayyah di Andalusia, yang diajarkan kepada siswa kelas X di Madrasah Aliyah.

Sejarah Dinasti Umayyah di Andalusia adalah topik yang penting namun sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Dinasti Umayyah merupakan salah satu dinasti besar dalam sejarah Islam yang memerintah di wilayah Andalusia selama beberapa abad. Pemahaman tentang kontribusi dinasti ini dalam perkembangan

peradaban Islam di Eropa dan pengaruhnya terhadap budaya, ilmu pengetahuan, dan politik sangatlah penting. Namun, penyampaian materi sejarah sering kali dianggap monoton, sehingga membutuhkan metode yang lebih menarik dan interaktif untuk mengatasi kebosanan dan meningkatkan minat belajar siswa.

Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai jenis game edukatif, salah satunya adalah tipe Gameshow Quiz. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dengan berbagai format pertanyaan yang bisa diakses siswa melalui perangkat mereka masing-masing. Penggunaan Wordwall dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Fitur-fitur seperti leaderboard, timer, dan feedback instan dapat mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan kompetisi sehat di antara mereka.

Penerapan Wordwall dalam pembelajaran materi Dinasti Umayyah di Andalusia menawarkan beberapa manfaat. Pertama, penggunaan game interaktif ini dapat meningkatkan motivasi siswa. Dengan format yang menyerupai permainan, siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dan berpartisipasi dalam kuis. Kedua, Wordwall dapat membantu memperkuat ingatan siswa terhadap materi. Pertanyaan-pertanyaan yang dirancang dalam format kuis memungkinkan siswa untuk mengulang dan mengingat informasi penting secara lebih efektif. Ketiga, aplikasi ini memungkinkan guru untuk mendapatkan umpan balik langsung mengenai pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Guru dapat melihat hasil kuis secara real-time dan menilai area mana yang memerlukan pengulangan atau penjelasan lebih lanjut.

Implementasi Wordwall juga memberikan kesempatan bagi guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Guru dapat menyesuaikan pertanyaan dengan berbagai media seperti gambar, audio, dan video, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan menarik. Selain itu, Wordwall memungkinkan kolaborasi di antara siswa melalui diskusi setelah sesi kuis, memperkuat pemahaman mereka melalui interaksi dan tukar pikiran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di Madrasah Aliyah juga sesuai dengan tuntutan era digital saat ini. Mengintegrasikan aplikasi seperti Wordwall membantu siswa untuk lebih akrab dengan teknologi yang relevan dan bermanfaat dalam proses belajar-mengajar. Hal ini tidak hanya meningkatkan minat belajar tetapi juga keterampilan digital siswa yang penting untuk masa depan mereka.

Secara keseluruhan, penerapan aplikasi Wordwall tipe Gameshow Quiz dalam pembelajaran materi Dinasti Umayyah di Andalusia untuk siswa kelas X di Madrasah Aliyah dapat menjadi inovasi yang efektif. Dengan metode ini, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Penerapan aplikasi game Wordwall tipe Gameshow Quiz dalam pembelajaran materi Dinasti Umayyah di Andalusia untuk siswa kelas X di Madrasah Aliyah menghadirkan beberapa permasalahan yang perlu diperhatikan secara rinci. Salah satu permasalahan utama adalah kesiapan guru dan siswa dalam mengadopsi teknologi baru. Banyak guru yang mungkin belum terbiasa atau kurang terlatih dalam menggunakan aplikasi edukatif seperti Wordwall. Hal ini dapat menghambat efektivitas penerapan metode ini dalam pembelajaran. Guru perlu mengikuti pelatihan khusus agar mampu

memanfaatkan fitur-fitur Wordwall dengan optimal dan menyesuaikannya dengan kebutuhan pembelajaran.

Permasalahan berikutnya adalah ketersediaan perangkat dan akses internet yang memadai bagi semua siswa. Tidak semua siswa memiliki akses ke perangkat elektronik seperti smartphone atau laptop, dan koneksi internet yang stabil. Keterbatasan ini bisa menyebabkan kesenjangan dalam partisipasi dan pengalaman belajar siswa. Sekolah perlu mempertimbangkan solusi seperti penyediaan fasilitas komputer atau area hotspot internet untuk mendukung aksesibilitas.

Selain itu, ada tantangan dalam hal waktu dan manajemen kelas. Integrasi game interaktif seperti Wordwall dalam pelajaran membutuhkan waktu yang cukup untuk perencanaan dan pelaksanaan. Guru harus mengalokasikan waktu yang tepat agar tidak mengurangi porsi waktu untuk materi lain yang juga penting. Manajemen kelas juga menjadi lebih menantang ketika siswa lebih fokus pada aspek permainan daripada konten pembelajaran. Guru harus mampu menjaga keseimbangan antara hiburan dan pendidikan dalam sesi pembelajaran.

Keberagaman tingkat kemampuan siswa juga menjadi tantangan. Dalam satu kelas, terdapat perbedaan kemampuan belajar dan tingkat pemahaman siswa terhadap teknologi dan materi pelajaran. Aplikasi seperti Wordwall mungkin lebih mudah diakses dan dimengerti oleh siswa yang sudah terbiasa dengan teknologi, sementara siswa lain mungkin membutuhkan lebih banyak bantuan dan waktu untuk beradaptasi. Guru harus dapat merancang kuis yang inklusif dan dapat diakses oleh semua siswa, tanpa membuat mereka merasa tertinggal atau tertekan.

Evaluasi efektivitas penggunaan aplikasi Wordwall juga menjadi permasalahan penting. Penting bagi guru untuk memiliki metode evaluasi yang jelas dan terukur untuk menilai sejauh mana penggunaan Wordwall benar-benar meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi Dinasti Umayyah di Andalusia. Tanpa evaluasi yang tepat, sulit untuk menentukan apakah aplikasi tersebut membawa dampak positif atau hanya sekadar memberikan hiburan sementara. Terakhir, ada potensi masalah terkait integrasi materi sejarah yang kompleks ke dalam format kuis yang sederhana. Materi tentang Dinasti Umayyah di Andalusia mencakup banyak aspek penting seperti politik, budaya, dan kontribusi ilmiah, yang mungkin sulit dirangkum dalam pertanyaan-pertanyaan kuis yang singkat. Guru harus mampu mendesain pertanyaan yang tidak hanya menguji ingatan siswa tetapi juga mendorong pemahaman mendalam dan kritis terhadap materi.

Secara keseluruhan, meskipun penerapan aplikasi game Wordwall tipe Gameshow Quiz memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar siswa, berbagai permasalahan tersebut perlu diatasi dengan strategi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan memahami bagaimana penerapan aplikasi game Wordwall tipe Gameshow Quiz dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi Dinasti Umayyah di Andalusia di kelas X Madrasah Aliyah. Mengidentifikasi sejauh mana aplikasi Wordwall tipe Gameshow Quiz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur

perubahan tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi ini dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penerapan aplikasi game Wordwall tipe Gameshow Quiz dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi Dinasti Umayyah di Andalusia untuk kelas X di Madrasah Aliyah. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penggunaan teknologi interaktif dapat mempengaruhi dinamika pembelajaran sejarah Islam di kelas. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar melalui penggunaan alat pembelajaran berbasis game.

Tujuan lainnya adalah mengevaluasi sejauh mana aplikasi Wordwall dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Dinasti Umayyah di Andalusia. Ini termasuk mengukur kemampuan siswa dalam mengingat informasi, memahami konsep-konsep kunci, dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks yang relevan. Penelitian ini juga akan menilai dampak penggunaan Wordwall terhadap hasil belajar siswa, baik dari segi akademis maupun non-akademis.

Metodologi penelitian ini melibatkan beberapa tahapan yang dirancang untuk mengembangkan dan mengevaluasi penerapan aplikasi game Wordwall tipe Gameshow Quiz dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi Dinasti Umayyah di Andalusia untuk kelas X di Madrasah Aliyah.

1. Studi pendahuluan

Penelitian dimulai dengan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran sejarah, khususnya terkait materi Dinasti Umayyah di Andalusia. Studi ini mencakup wawancara dengan guru sejarah, survei kepada siswa, dan tinjauan literatur tentang metode pembelajaran interaktif.

2. Perancangan kuis wordwall

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, peneliti merancang kuis menggunakan aplikasi Wordwall tipe Gameshow Quiz. Perancangan ini melibatkan pembuatan pertanyaan yang sesuai dengan kurikulum dan materi pelajaran, serta pengintegrasian elemen interaktif yang menarik bagi siswa. Kuis dirancang untuk mencakup berbagai aspek penting dari Dinasti Umayyah di Andalusia, seperti sejarah politik, budaya, dan kontribusi ilmiah.

3. Uji coba awal

Setelah kuis dirancang, dilakukan uji coba awal dengan sekelompok kecil siswa untuk mengidentifikasi masalah teknis dan pedagogis. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan dan efektivitas kuis sebelum diterapkan secara luas. Feedback dari siswa dan guru dikumpulkan untuk perbaikan lebih lanjut.

4. Pelaksanaan kuis di kelas

Kuis yang telah diperbaiki kemudian diterapkan di kelas X Madrasah Aliyah. Pelaksanaan ini dilakukan dalam beberapa sesi pembelajaran untuk memastikan semua siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi. Guru memfasilitasi sesi kuis dan mengamati partisipasi serta respons siswa.

## 5. Pengumpulan data

Data dikumpulkan melalui berbagai metode untuk mengevaluasi pengaruh penerapan kuis terhadap minat belajar siswa. Metode yang digunakan meliputi: Observasi kelas untuk mengamati partisipasi dan keterlibatan siswa selama sesi kuis, survei sebelum dan sesudah pelaksanaan kuis untuk mengukur perubahan motivasi dan minat belajar siswa, wawancara dengan siswa dan guru untuk mendapatkan perspektif mendalam tentang pengalaman mereka menggunakan Wordwall.

## 6. Analisis data

data yang telah dikumpulkan dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas penerapan aplikasi wordwall. analisis kuantitatif dilakukan terhadap hasil survei untuk mengidentifikasi perubahan signifikan dalam minat belajar siswa. analisis kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi pengalaman siswa dan guru serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapan kuis.

## 7. refleksi dan perbaikan

Berdasarkan hasil analisis, refleksi dilakukan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan penerapan kuis. Hasil ini digunakan untuk membuat rekomendasi perbaikan dan strategi implementasi yang lebih efektif di masa mendatang.

Tahap implementasi penerapan aplikasi game Wordwall tipe Gameshow Quiz dilakukan dalam beberapa langkah berikut:

### 1. Persiapan guru dan siswa

Guru mengikuti pelatihan singkat mengenai penggunaan aplikasi Wordwall, termasuk cara membuat dan mengelola kuis. Siswa diberi penjelasan mengenai tujuan penggunaan aplikasi ini dan bagaimana cara mengakses serta menggunakan kuis.

### 2. Pengembangan konten kuis

Guru menyusun pertanyaan kuis yang mencakup berbagai aspek penting dari materi Dinasti Umayyah di Andalusia. Pertanyaan dirancang dalam berbagai format, seperti pilihan ganda, benar/salah, dan isian singkat, untuk menjaga variasi dan menarik minat siswa.

### 3. Pelaksanaan kuis di kelas

Kuis dilaksanakan selama sesi pembelajaran sejarah. Siswa mengakses kuis menggunakan perangkat mereka masing-masing, sementara guru memandu jalannya kuis dan memberikan penjelasan tambahan jika diperlukan. Sesi kuis dibagi menjadi beberapa putaran untuk memastikan semua siswa berpartisipasi secara aktif.

### 4. Monitoring dan observasi

Selama pelaksanaan kuis, guru mengamati tingkat partisipasi dan respons siswa. Guru mencatat aspek-aspek seperti keterlibatan siswa, semangat kompetisi, dan

interaksi antar siswa. Observasi ini penting untuk menilai bagaimana kuis mempengaruhi dinamika kelas.

#### 5. Feedback

Setelah setiap sesi kuis, guru memberikan feedback langsung kepada siswa mengenai hasil mereka. Feedback ini mencakup penjelasan tentang jawaban yang benar dan mengapa jawaban tersebut benar, serta saran untuk perbaikan.

Penerapan aplikasi game Wordwall tipe Gameshow Quiz pada materi Dinasti Umayyah di Andalusia untuk kelas X di Madrasah Aliyah menunjukkan berbagai hasil yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa.

#### 1. Peningkatan minat belajar

Penggunaan Wordwall secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Survei menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar sejarah ketika menggunakan aplikasi ini dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Kuis berbasis game menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

#### 2. Peningkatan pemahaman materi

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Dinasti Umayyah di Andalusia. Skor rata-rata post-test meningkat dibandingkan pre-test, yang mengindikasikan bahwa penggunaan Wordwall membantu siswa dalam memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Penggunaan pertanyaan yang variatif dan interaktif dalam kuis membantu memperkuat ingatan siswa dan mempermudah pemahaman konsep-konsep kunci.

#### 3. Partisipasi aktif dan keterlibatan siswa

Observasi kelas mengungkapkan bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi selama sesi kuis Wordwall. Banyak siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi dengan teman-teman mereka. Fitur leaderboard dan timer dalam Wordwall juga mendorong kompetisi sehat di antara siswa, meningkatkan semangat belajar mereka.

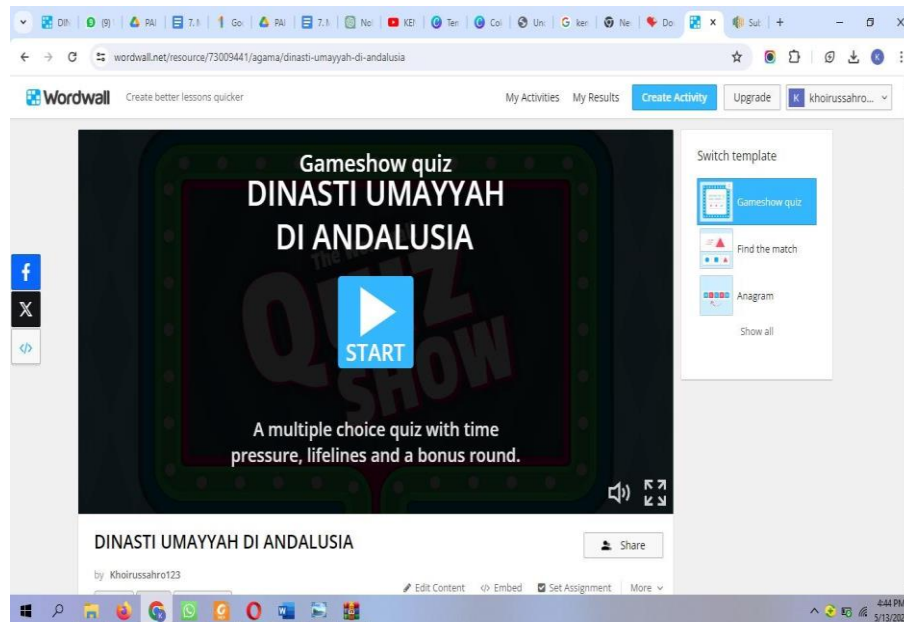
#### 4. Tantangan dan kendala

Namun, penerapan Wordwall juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satu kendala utama adalah ketersediaan perangkat dan akses internet yang memadai. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengakses kuis karena keterbatasan perangkat atau koneksi internet yang tidak stabil. Selain itu, ada juga tantangan dalam hal kesiapan guru untuk menggunakan teknologi ini secara efektif. Beberapa guru membutuhkan waktu lebih untuk beradaptasi dan menguasai penggunaan aplikasi ini.

Dengan demikian, penerapan aplikasi Game Wordwall tipe Gameshow Quiz terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi Dinasti Umayyah di Andalusia. Melalui pendekatan yang inovatif dan interaktif, siswa menjadi lebih

terlibat dalam pembelajaran, merasakan kesenangan dalam proses belajar, dan memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi sejarah yang diajarkan.

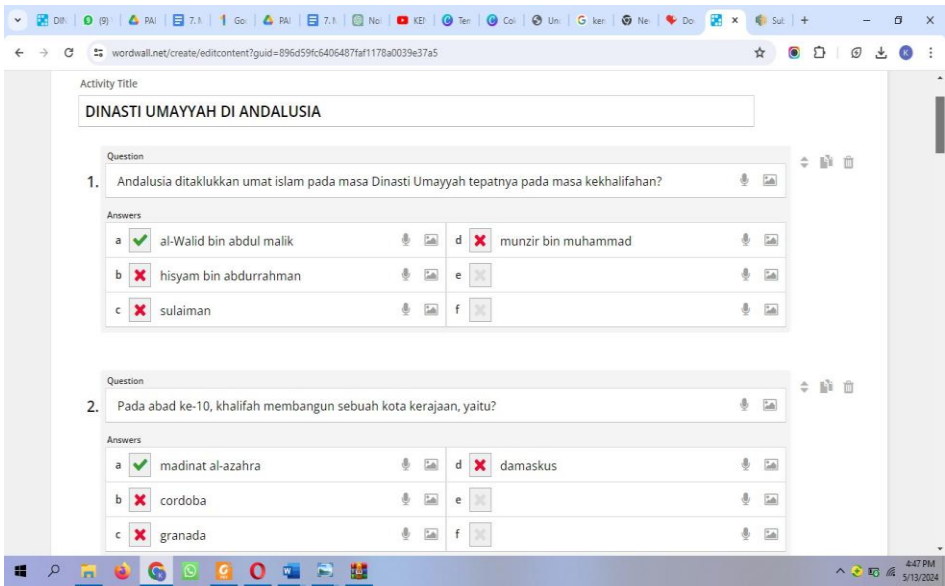
**Gambar 1.1** Tampilan game ordwall tipe gamshow quiz



**Gambar 1.2** Foto siswa saat mengerjakan quiz



Gambar 1.3 Tampilan penginputan soal



Gambar 1.4 Daftar nilai siswa

Leaderboard Options ▾

| Rank | Name                 | Score |
|------|----------------------|-------|
| 1st  | Afanryan             | 2733  |
| 2nd  | Aprilia,Syarifa      | 2733  |
| 3rd  | Ummy dan Dini        | 2729  |
| 4th  | Ryan affan           | 2597  |
| 5th  | Devita               | 2525  |
| 6th  | Manar asma           | 2485  |
| 7th  | april,nuril          | 2441  |
| 8th  | Nia dia prisca       | 2382  |
| 9th  | nur khafifatul       | 2375  |
| 10th | Mirna                | 2371  |
| 11th | NAZRIL DAN AMMAR     | 2328  |
| 12th | Chintia zahro        | 2217  |
| 13th | Nadim                | 2175  |
| 14th | Kesya Dela M         | 2175  |
| 15th | Bayharkat khaleda    | 2174  |
| 16th | Fina mifta shofwatul | 2164  |
| 17th | Kafa dan ahmad       | 2132  |
| 18th | Siti nur nadila      | 2073  |
| 19th | Falah dan dani       | 1882  |
| 20th | nur jannah           | 1811  |

## Kesimpulan dan Saran

Penggunaan aplikasi Game Wordwall tipe Gameshow Quiz efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi sejarah Dinasti Umayyah di Andalusia. Siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan terdorong untuk berpartisipasi dalam sesi kuis. Aplikasi Game Wordwall memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Format permainan yang menarik membuat siswa lebih antusias dalam menjawab pertanyaan dan berkolaborasi dengan teman-temannya. Melalui sesi kuis, siswa memiliki kesempatan untuk menguji dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi Dinasti Umayyah di Andalusia. Diskusi dan umpan balik langsung dari guru membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka atas konsep-konsep yang sulit. Diperlukan evaluasi berkelanjutan terhadap penggunaan aplikasi ini untuk memantau efektivitasnya dalam jangka panjang. Observasi, kuesioner, dan tes pemahaman dapat digunakan secara teratur untuk menilai dampaknya terhadap minat belajar dan pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran untuk meningkatkan penerapan aplikasi Game Wordwall tipe Gameshow Quiz dalam pembelajaran materi Dinasti Umayyah di Andalusia adalah sebagai berikut, terus mengembangkan konten kuis yang menarik dan relevan dengan kurikulum serta tingkat pemahaman siswa. Menyesuaikan tingkat kesulitan pertanyaan agar sesuai dengan kemampuan siswa kelas X Madrasah Aliyah. Mpelatihan rutin kepada guru terkait penggunaan aplikasi ini dalam pembelajaran. Guru perlu memahami cara efektif memanfaatkan fitur-fitur aplikasi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang optimal bagi siswa. Melibatkan siswa dalam proses pengembangan konten kuis dengan meminta masukan dan ide dari mereka. Hal ini dapat meningkatkan rasa memiliki siswa terhadap pembelajaran dan memperkuat keterlibatan mereka. Memastikan ketersediaan infrastruktur yang memadai, seperti perangkat teknologi dan koneksi internet, di lingkungan kelas. Hal ini penting untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan aplikasi digital.

Melakukan penelitian lanjutan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari penggunaan aplikasi ini terhadap minat belajar, pemahaman, dan pencapaian akademik siswa. Hal ini dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di masa mendatang. Dengan menerapkan saran-saran tersebut, diharapkan penggunaan aplikasi Game Wordwall tipe Gameshow Quiz dapat terus memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi Dinasti Umayyah di Andalusia di kelas X Madrasah Aliyah.

## Daftar Pustaka

- Ma'wa, P. F., & Purwati, P. D. (2024). Penerapan media wordwall kuis wordsearch untuk meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa pada materi sistem tata surya siswa kelas VI. *JUBPI: Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2).  
<https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2945>
- Malewa, E. S., & Al Amin, M. (2023). Penggunaan aplikasi wordwall dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi zakat di UPTD SD Negeri 65

- Barru. *Educandum: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 22–30.  
<https://doi.org/10.31969/educandum.v9i1.1050>
- Riska., Suhardiman., & Ihsan, A. N. (2024). Penerapan media pembelajaran *game* edukatif berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas VII G MTs Negeri 1 Bone. *JTekpend: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 44–53.  
<https://doi.org/10.37304/jtekipend.v4i1.12141>
- Serly, A. (2022). Penerapan *game* interaktif *wordwall* berbasis *website* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam Sebagai bentuk penerimaan teknologi dalam merdeka belajar. *Prosiding KNPI: Konferensi Nasional Pendidikan Islam*.  
<https://conference.unisma.ac.id/index.php/KNPI/KNPI2021/paper/download/1744/381>
- Utami, A. D. D., Marini, A., Nurcholida, N., & Sabanil, S. (2022). Penerapan Aplikasi *Game Wordwall* dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6855-6865.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3365>