

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL BERBASIS PROBLEM SOLVING UNTUK PEMBELAJARAN FIQH KELAS VII

Yashinta Rahmadani

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

Fatikhatun Nikmatus Sholihah

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

embuntajalli31@gmail.com¹, faiha.achmad@unwaha.co.id²

Abstract

Fiqh learning is one of the core subjects in madrasah, playing an essential role in instilling students' understanding of Islamic laws related to daily life. However, in practice, Fiqh learning still faces significant challenges. The limited availability of engaging and interactive learning media often hinders seventh-grade MTs students from mastering the material. This situation creates a need for creative tools that actively engage students in the learning process. This study aims to (1) develop interactive media using the Wordwall application with a problem-solving approach to enhance Fiqh learning, and (2) examine the validation results from media experts and Fiqh subject matter experts to assess product feasibility. The research employed a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, limited to the development stage. The research subjects consisted of material experts and media experts. The instruments used were validation sheets, and the data were analyzed using descriptive percentage analysis. The results indicate that validation from material experts achieved an average score of 87.5%, categorized as "highly feasible," while validation from media experts reached 92.65%, also classified as "highly feasible." These findings demonstrate that the developed interactive Wordwall media effectively supports the learning process and has the potential to enhance students' participation and comprehension in Fiqh learning for seventh-grade students.

Keywords : Interactive Media, Wordwall, Problem Solving, Fiqh

Abstrak

Pembelajaran Fiqh merupakan salah satu mata pelajaran inti di madrasah yang memiliki peran penting dalam menanamkan pemahaman peserta didik terhadap hukum-hukum Islam yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Fiqh masih menghadapi tantangan yang cukup besar. Keterbatasan media belajar yang menarik dan interaktif dalam pelajaran Fiqh sering kali menjadi penghalang bagi siswa kelas VII MTs dalam menguasai materi. Keadaan tersebut menciptakan kebutuhan akan alat kreatif yang dapat mengajak siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media interaktif menggunakan aplikasi Wordwall dengan pendekatan pemecahan masalah untuk meningkatkan pembelajaran Fiqh. (2)

mengetahui hasil validasi menurut ahli media pembelajaran dan ahli materi fiqih untuk menguji kelayakan sebuah produk. Studi ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang terbatas hingga tahap pengembangan. Subjek penelitian meliputi pakar materi dan pakar media. Alat yang digunakan adalah lembar validasi, sementara metode analisis data dilakukan melalui analisis deskriptif persentase. Hasil penelitian ini mendeskripsikan bahwa hasil validasi dari ahli materi menunjukkan nilai rata-rata 87,5% dengan kategori “sangat layak”, sedangkan hasil validasi dari ahli media pembelajaran menunjukkan nilai rata-rata 92,65% yang juga digolongkan “sangat layak”. Penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif Wordwall yang telah dirancang mampu mendukung proses pembelajaran dengan efektif dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan partisipasi serta pemahaman peserta didik dalam pelajaran Fiqih kelas VII.

Kata Kunci : Media Interaktif, Wordwall, Problem Solving, Fiqih

PENDAHULUAN

Pembelajaran Fiqih merupakan salah satu mata pelajaran inti di madrasah yang memiliki peran penting dalam menanamkan pemahaman peserta didik terhadap hukum-hukum Islam yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, terutama dalam aspek ibadah dan muamalah (Mansir, 2020). Fiqih tidak hanya berfungsi sebagai pengetahuan normatif, tetapi juga sebagai pedoman praktis dalam melaksanakan ajaran agama di berbagai dimensi kehidupan. Melalui pembelajaran Fiqih, siswa diharapkan mampu memahami tata cara beribadah dengan benar, membedakan antara yang wajib dan sunnah, serta menerapkan prinsip-prinsip syariat Islam dalam interaksi sosialnya. Oleh karena itu, mata pelajaran Fiqih memiliki urgensi yang sangat tinggi dalam membentuk karakter religius siswa dan menjadi bekal penting bagi mereka untuk menjalani kehidupan sehari-hari sesuai tuntunan agama.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Fiqih masih menghadapi tantangan yang cukup besar. Proses pembelajaran sering berlangsung secara konvensional dengan metode ceramah dan diskusi sederhana yang belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Kondisi ini menjadikan siswa kurang termotivasi, cenderung pasif, dan kesulitan memahami konsep-konsep abstrak dalam Fiqih. Permasalahan tersebut menyebabkan capaian pembelajaran belum optimal, sehingga dibutuhkan inovasi dalam media pembelajaran.

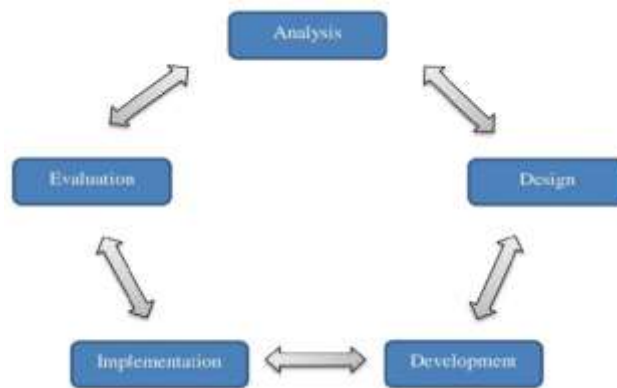
Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat dibilang wajib ada dan harus dihadirkan pada saat ini. Para peneliti pembelajaran mengetahui kalau pembelajaran hendak lebih bagus serta efisien jika menggunakan media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan (Mahfida Inayati & Mulyadi, 2023). Media pembelajaran

yang interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Nurkholisha et al., 2024).

Wordwall merupakan salah satu platform digital yang menyediakan berbagai jenis kuis dan permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran (Burhanudin Ata Gusman et al., 2022). Melalui *Wordwall*, guru dapat menyajikan materi Fiqih dalam bentuk yang lebih menarik sehingga siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran. Integrasi pendekatan problem solving dalam media ini dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, menemukan solusi dari permasalahan (Hadi et al., 2023), serta mengaitkan materi Fiqih dengan kehidupan nyata . Dengan demikian, pengembangan media interaktif *Wordwall* berbasis *problem solving* menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih di kelas VII.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) atau R&D. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivan produk tersebut (Kamal, 2019). Dalam penelitian *Research and Development* terdapat beberapa model pengembangan yang sering digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan suatu produk, namun yang peneliti gunakan disini adalah model ADDIE. Model ADDIE adalah model pengembangan pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan desain pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Model ini sesuai dengan namanya yang terdiri dari lima fase atau tahapan utama, yaitu (A)nalisis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation (Firda & Nurhadi, 2023). Namun, penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan, tanpa dilanjutkan ke tahap implementasi dan evaluasi dikarenakan waktu yang sangat terbatas.



Gambar 1. *Gambar Tahapan Model Pengembangan ADDIE*

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif yaitu berupa platform Wordwall dengan pendekatan problem solving pada mata pelajaran Fiqih, khususnya pada materi sholat jama' dan qoshor kelas VII. Platform wordwall ini berisikan game tentang soal latihan materi jama' dan qoshor dan dilengkapi dengan fitur-fitur yang menarik yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih aktif dan menyenangkan (Sulistyorini et al., 2023). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif *wordwall* berbasis *problem solving* pada mata pelajaran fiqih kelas VII F di MTsN 16 Jombang serta hasil validasi dari ahli media dan materi. Pada pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yang sistematis dan terstruktur. Berikut merupakan tahap yang dilakukan oleh peneliti.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan dua tahapan penting, yaitu *Needs Assessment* (analisis kebutuhan) dan *Front-end Analysis*. Tahapan analisis dilakukan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai kondisi awal pembelajaran serta kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran (Waruwu, 2024).

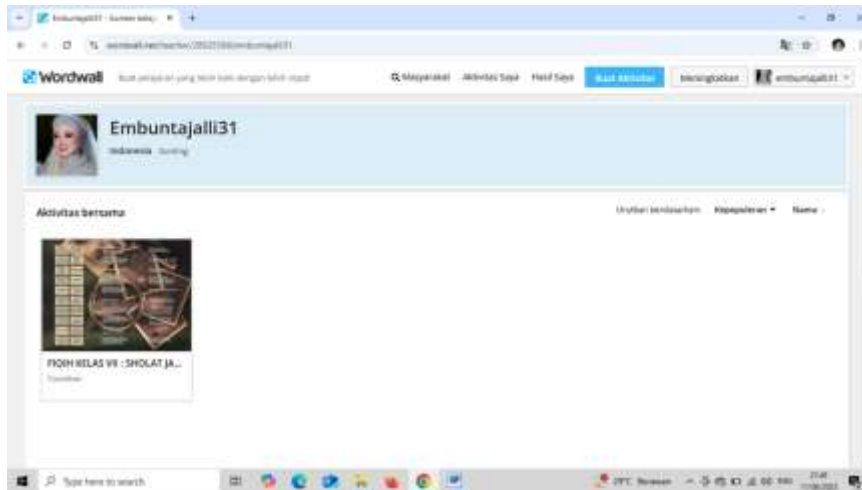
Needs Assessment (Analisis Kebutuhan) dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi melalui wawancara dan observasi langsung di kelas VII F MTsN 16 Jombang pada mata pelajaran fiqih materi shalat jama' dan qashar. Informasi tersebut diperoleh selama proses pelaksanaan observasi kelas. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran Fiqih di kelas VII masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan buku teks sebagai media utama, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias. Kondisi ini

menimbulkan kesulitan bagi siswa dalam memahami materi secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran interaktif yang menarik, mudah digunakan, dapat diakses kapan saja, serta belum tersedia dalam bentuk digital untuk mendukung proses belajar Fiqih.

Selanjutnya, dilakukan *Front-end Analysis*, yaitu analisis terhadap dokumen kurikulum, silabus, dan buku ajar fiqih yang digunakan di MTsN 16 Jombang. Dari hasil analisis, dipilih materi shalat jama' dan qashar sebagai fokus pengembangan karena membutuhkan pemahaman konseptual sekaligus aplikatif. Materi ini dinilai tepat disampaikan dengan pendekatan *problem solving* melalui media digital interaktif. Analisis ini sekaligus menjadi dasar dalam merumuskan tujuan, indikator keberhasilan, serta perancangan media Wordwall yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap design merupakan tahapan kedua dalam model pengembangan ADDIE yang berfungsi sebagai dasar perancangan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis sebelumnya (Okpatrioka, 2023). Pertama, peneliti melakukan desain materi dan soal yang akan disajikan dalam media. Materi diambil dari kompetensi dasar pada mata pelajaran fiqih yang membahas tentang shalat jama' dan qashar. Selanjutnya, peneliti merancang soal-soal berbasis problem solving sebanyak 20 butir soal yang terdiri dari variasi jenis soal, seperti pilihan ganda, mencocokkan, dan teka-teki. Kedua, peneliti merancang tampilan media agar menarik dan mudah digunakan oleh siswa. Desain visual mencakup pemilihan warna yang tidak mencolok namun tetap menarik, penggunaan *font* yang mudah dibaca, serta tata letak yang proporsional. Ketiga, peneliti melakukan perencanaan jenis game dan penyusunan konten menggunakan platform *Wordwall*. Beberapa jenis game yang dipilih antara lain *matching pairs*, *quiz*, dan *open the box*, yang disesuaikan dengan karakteristik soal dan tujuan pembelajaran. Adapun produk yang dihasilkan yaitu sebagai berikut :



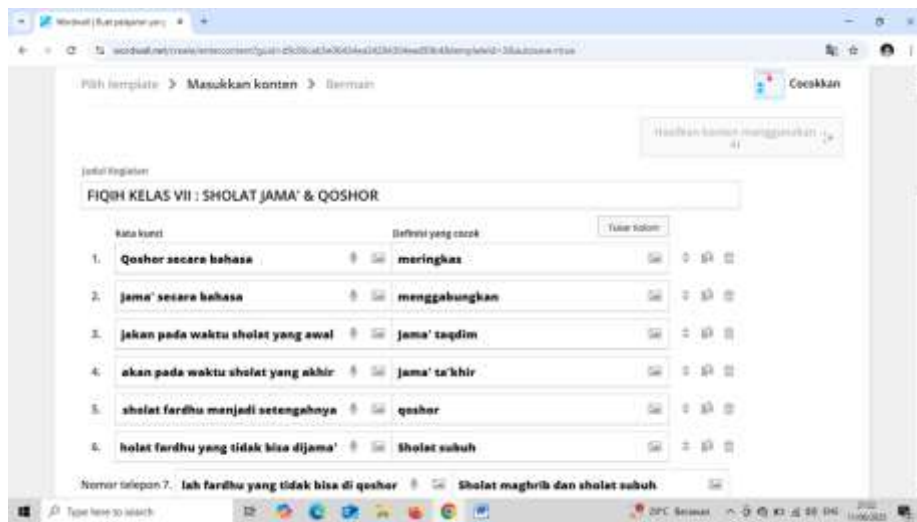
Gambar 2. Bagan Tahap Perancangan Media *Wordwall*

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan berfokus pada realisasi desain media menjadi produk nyata yang siap diuji (Muqdamien et al., 2021). Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* menggunakan platform *Wordwall.net*, berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Proses pengembangan ini mencakup pembuatan media, penyusunan konten, serta proses validasi oleh para ahli untuk memastikan kualitas media yang dihasilkan.

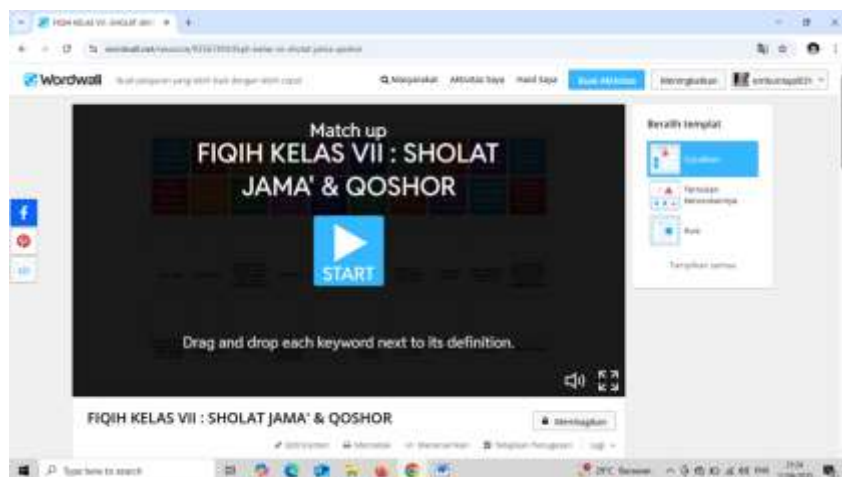
Langkah pertama dalam pembuatan media adalah memilih template game yang disediakan oleh platform *Wordwall*. Pemilihan template dilakukan dengan mempertimbangkan sejauh mana bentuk permainan tersebut dapat mendorong keterlibatan siswa, memberikan umpan balik langsung, serta mendukung pendekatan *problem solving* (Sulistiyorini et al., 2023).

Setelah template dipilih, peneliti mulai menginput materi dan soal ke dalam sistem *Wordwall*. Salah satu bentuk game yang digunakan adalah *Matching Pairs*, yang berisi pasangan istilah dan definisi yang harus dicocokkan oleh siswa. Peneliti menyusun soal berdasarkan materi shalat jama' dan qashar sebanyak 20 butir soal yang memuat konsep dan istilah penting. Berikut merupakan tampilan saat peneliti mengisi soal ke dalam system :



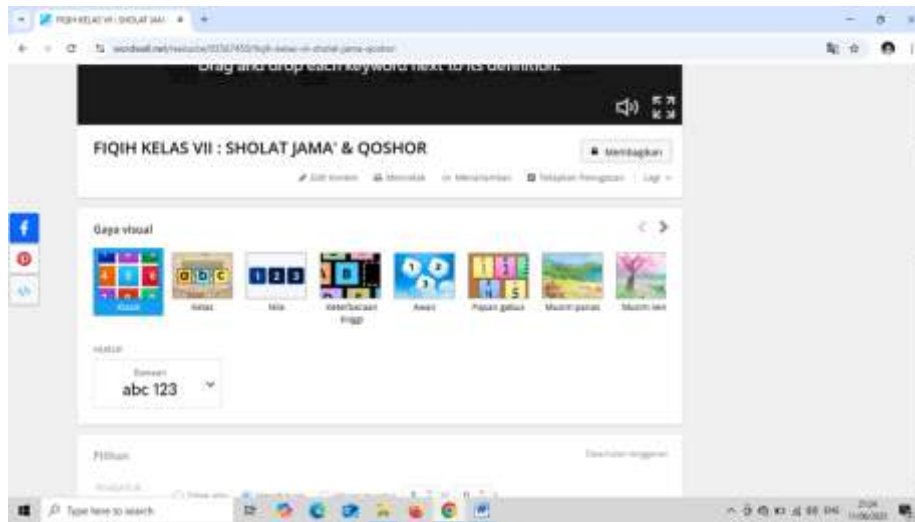
Gambar 3. *Proses Pengisian Soal Matching Pairs pada Platform Wordwall*

Setelah proses pengisian konten selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan pratinjau dan uji coba awal terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Tampilan media yang sudah siap digunakan ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 4. *Tampilan Pratinjau Media Wordwall*

Setelah media selesai disusun dan diuji secara fungsional, peneliti melakukan penyesuaian tampilan visual agar media lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada tahap ini, peneliti memilih berbagai opsi gaya visual yang disediakan oleh platform *Wordwall*, seperti tema *Klasik*, *Kelas*, *Papan Gabus*, dan *Musim Panas*. Selain tema, peneliti juga menyesuaikan jenis huruf dan latar belakang untuk memastikan keterbacaan dan kenyamanan siswa dalam menggunakan media.



Gambar 5. Fitur Penyesuaian Gaya Visual Media Wordwall

Setelah media pembelajaran interaktif *Wordwall* selesai dikembangkan sesuai dengan desain dan rancangan awal, peneliti melanjutkan tahap akhir dari proses pengembangan, yaitu uji coba internal (*Internal Testing*) yang bertujuan untuk memastikan bahwa media telah dapat berfungsi dengan baik secara teknis dan siap untuk dinilai oleh para validator (Fuadina et al., 2025).



Gambar 6. Proses Pengerjaan Soal Menggunakan Media Wordwall

Gambar di atas menunjukkan aktivitas saat mengerjakan soal dalam media pembelajaran *Wordwall* yang telah dikembangkan. Siswa diminta mencocokkan kata kunci dengan definisi, dalil, atau contoh kasus yang sesuai dengan cara menyeret (*drag*) dan meletakkan (*drop*) ke kolom yang tersedia. Setelah siswa menyelesaikan proses mencocokkan semua pasangan soal

dan jawaban, mereka dapat mengirimkan hasil jawaban melalui tombol *Submit Answers*. Setelah itu, sistem secara otomatis memberikan umpan balik terhadap jawaban yang telah dipasangkan. Penilaian langsung ini memberikan informasi apakah jawaban siswa benar atau salah, dan ditampilkan secara visual menggunakan tanda centang dan silang.



Gambar 7. Hasil Evaluasi Otomatis pada Media Wordwall Setelah Pengumpulan Jawaban

Setelah media selesai disusun, langkah berikutnya adalah melakukan proses validasi untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan. Validasi dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, yang menilai aspek kelayakan isi, tampilan visual, dan interaktivitas media. Validasi ini penting dilakukan agar media tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga akurat dan sesuai secara substansi (Haq et al., 2023).

a. Validasi Ahli Materi

Adapun validasi ahli materi dalam penelitian ini dilakukan oleh Ibu Badrotul Muniroh, S.Pd, selaku guru Fiqih kelas VII di MTsN 16 Jombang. Beliau menilai kelayakan konten fiqih dalam media, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, serta kejelasan penyampaian konsep dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian dari beliau menjadi dasar utama dalam menentukan apakah media sudah layak digunakan dari sisi keilmuan dan isi materi. Hasil dari validasi ini kemudian dijadikan acuan dalam proses revisi dan penyempurnaan media sebelum diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran, dengan hasil sebagai berikut :

Table 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Sko	Persentas	Keterang
.	Yang		r (1-	e (%)	an

Dinilai		4)			
1.	Relevansi	Materi sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar (KI/KD)	4	100 %	Sangat valid
		Materi sesuai dengan kurikulum	4	100 %	Sangat valid
		Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4	100 %	Sangat valid
		Materi cukup memenuhi kebutuhan siswa dalam memahami materi jamak dan qoshor	3	75 %	Valid
2.	Keakuratan	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	4	100 %	Sangat valid
		Pengembangan materi dalam media sesuai dengan pendekatan keilmuan siswa	3	75%	Valid
3.	Kelengkapan sajian	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	4	100%	Sangat valid
4.	Kesesuaian sajian dengan tujuan pembelajaran yang terpusat pada siswa	Mendorong rasa keingintahuan siswa	3	75%	Valid
		Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri	3	75%	Valid
		Mendorong siswa untuk terus semangat belajar	3	75%	Valid
Total			35	87,5%	Sangat valid

Total skor yang diperoleh adalah 35 dari skor maksimal 40, yang berarti persentase validitasnya mencapai 87,5%, dan dikategorikan “Sangat Valid” berdasarkan Skala Likert.

Aspek Relevansi memperoleh skor tinggi (3–4) dengan rata-rata 93,75%. Hal ini menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan kurikulum fiqih yang berlaku. Pada aspek keakuratan menunjukkan keilmuan fiqih disampaikan dengan benar dan sesuai dengan pendekatan pembelajaran berbasis peserta didik. Skor 75% pada indikator “pengembangan materi sesuai pendekatan keilmuan siswa” menunjukkan masih perlunya penyempurnaan dalam penyusunan redaksi soal agar lebih kontekstual. Aspek Kelengkapan Sajian memperoleh skor maksimal (100%), menandakan bahwa media menyajikan semua kompetensi penting secara lengkap. Hal ini sesuai dengan prinsip bahwa media pembelajaran digital harus menyampaikan struktur materi yang utuh dan selaras dengan indikator capaian pembelajaran (Ummah, 2023).

Adapun aspek kesesuaian tujuan pembelajaran berada pada rentang skor 75% per indikator. Artinya, media sudah mendorong keingintahuan dan semangat belajar siswa, namun masih ada ruang untuk meningkatkan tantangan soal yang lebih menggugah keterlibatan kognitif. Hal ini sesuai dengan pendekatan *problem solving*, di mana media harus mampu menstimulus siswa untuk berpikir kritis dan reflektif (Irawan et al., 2025). Terdapat beberapa masukan dari ahli materi dalam validasi ini antara lain, redaksi soal perlu dibuat lebih komunikatif dan sederhana, beberapa soal dapat disempurnakan agar lebih aplikatif dan kontekstual serta bahasa yang digunakan harus tetap ilmiah namun ramah terhadap tingkat pemahaman siswa MTs.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam pembelajaran fiqih. Validasi ini tidak hanya didasarkan pada kesesuaian isi, tetapi juga pada sejauh mana media mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik dan memfasilitasi pembelajaran aktif. Dengan dukungan hasil penelitian sebelumnya maka media *Wordwall* berbasis *problem solving* ini dinyatakan valid dari sisi materi dan siap digunakan sebagai alternatif pembelajaran interaktif dalam konteks Pendidikan Agama Islam.

b. Validasi Ahli Media

Selain dilakukan validasi oleh ahli materi, media pembelajaran juga divalidasi oleh ahli media untuk menilai aspek teknis dan tampilan visual dari media yang dikembangkan. Validasi ahli media dalam penelitian ini dilakukan oleh Ibu Siti Sufaidah, S.Kom, M.Si. Penilaian difokuskan pada aspek keterpaduan desain, interaktivitas, navigasi, estetika visual, serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik. Proses validasi menggunakan instrumen lembar validasi dengan skala Likert, sama seperti pada validasi materi, yaitu

dengan empat tingkatan skor: 1 (tidak baik), 2 (kurang baik), 3 (baik), dan 4 (sangat baik). Hasil validasi dari ahli media ini menjadi acuan penting dalam mengevaluasi dan menyempurnakan media dari sisi tampilan dan fungsionalitas, yaitu sejauh mana media tersebut dapat berfungsi secara optimal sesuai tujuan penggunaannya sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Skor (1-4)	Persentase (%)	Keterangan
1.	Tampilan Visual	Tata letak tampilan rapi dan proporsional	4	87,5%	Sangat valid
		Pemilihan warna menarik dan tidak mencolok	3		
		Font yang digunakan mudah dibaca	4		
		Ilustrasi/gambar/video mendukung isi pembelajaran	3		
2.	Interaktivitas	Media memberi respon interaktif terhadap tindakan pengguna	4	100%	Sangat valid
		Adanya umpan balik langsung setelah siswa menjawab	4		
		Media dapat merangsang keaktifan dan partisipasi siswa	4		
3.	Navigasi & Kemudahan Akses	Navigasi antar bagian mudah dipahami	4	91,6%	Sangat valid
		Penggunaan media tidak memerlukan bantuan khusus	4		
		Tidak ada gangguan teknis	3		

		yang menghambat penggunaan			
4.	Kesesuaian dengan Platform	Media dapat diakses melalui berbagai perangkat (HP/laptop/tablet)	4	100%	Sangat valid
		Wordwall berjalan lancar di platform daring (Google Meet, Zoom, dll)	4		
5.	Keterpaduan Desain & Fungsi	Desain mendukung penyampaian materi secara efektif	3	87,5%	Sangat valid
		Kesesuaian antara fungsi tombol/perintah dengan hasil yang ditampilkan	4		
6.	Kebaruan & Daya Tarik	Media terasa baru/menarik dibanding metode pembelajaran biasa	4	100%	Sangat valid
		Media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	4		
TOTAL			63	92,65%	Sangat valid

Hasil validasi media pembelajaran interaktif *Wordwall* oleh ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid, dengan total skor 63 dari skor maksimal 68, atau persentase sebesar 92,65%. Penilaian dilakukan terhadap enam aspek utama, yaitu tampilan visual, interaktivitas, navigasi dan kemudahan akses, kesesuaian dengan platform, keterpaduan desain dan fungsi, serta kebaruan dan daya tarik.

Dalam table diatas Aspek Tampilan Visual memperoleh nilai 87,5% (Sangat Valid). Penilaian aspek ini meliputi indikator tata letak, warna, jenis huruf, serta ilustrasi/gambar yang digunakan dalam media. Skor tertinggi diberikan pada indikator tata letak tampilan dan font, yang dinilai sudah proporsional, rapi, dan mudah dibaca. Sementara itu, indikator pemilihan warna dan dukungan ilustrasi mendapat skor 3, menunjukkan bahwa secara

keseluruhan visual media sudah baik, namun masih bisa ditingkatkan agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Visual yang optimal dapat meningkatkan kenyamanan belajar dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi abstrak (Irawan et al., 2025). Aspek Interaktivitas memperoleh nilai 100% (Sangat Valid). Seluruh indikator dalam aspek ini memperoleh nilai maksimal. Media *Wordwall* dinilai mampu memberikan respon langsung terhadap tindakan pengguna, memberikan umpan balik otomatis, serta merangsang partisipasi aktif siswa. Aspek Navigasi & Kemudahan Akses memperoleh nilai 91,6% (Sangat Valid). Media dinilai sangat mudah dinavigasi dan dapat digunakan tanpa bantuan teknis tambahan. Dua indikator, yaitu navigasi antar bagian dan kemudahan penggunaan, memperoleh skor sempurna. Namun, pada indikator gangguan teknis, skor sedikit lebih rendah (3), mengindikasikan bahwa meskipun secara umum media berjalan baik, ada kemungkinan tantangan teknis minor yang perlu diantisipasi, seperti kecepatan internet atau kompatibilitas perangkat. Secara keseluruhan, media telah menunjukkan aksesibilitas yang tinggi untuk siswa dan guru.

Aspek Kesesuaian dengan Platform memperoleh nilai 100% (Sangat Valid). Media dinilai sangat fleksibel, karena dapat digunakan pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet) dan berfungsi optimal dalam berbagai platform daring seperti *Zoom* atau *Google Meet*. Hal ini sangat penting di era pembelajaran digital saat ini, di mana akses lintas perangkat menjadi kebutuhan utama. Aspek Keterpaduan Desain & Fungsi memperoleh nilai 87,5% (Sangat Valid). Penilaian pada aspek ini menunjukkan bahwa desain media sudah mendukung penyampaian materi secara efektif, dan fitur-fitur interaktif berfungsi sesuai dengan perintah pengguna. Namun, indikator desain masih bisa ditingkatkan agar lebih optimal dalam menuntun alur berpikir siswa. Fungsionalitas media, yakni sejauh mana media bekerja sesuai tujuan pembelajaran, seperti tombol yang responsif, struktur permainan yang logis, dan keterpaduan konten dinilai sudah baik dan layak digunakan.

Aspek Kebaruan & Daya Tarik memperoleh nilai 100% (Sangat Valid). Seluruh indikator dalam aspek ini memperoleh skor maksimal. Media dinilai segar dan inovatif dibanding metode pembelajaran konvensional. *Wordwall* berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa melalui bentuk permainan edukatif yang melibatkan partisipasi aktif, menjadikan pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan menantang. Aspek ini sangat penting dalam menarik perhatian generasi digital native.

Dengan demikian, hasil validasi dari ahli media membuktikan bahwa media *Wordwall* berbasis *problem solving* telah memenuhi kriteria kelayakan dari sisi teknis dan visual secara sangat baik. Media ini dinilai mampu mendukung proses pembelajaran fiqih secara efektif, efisien, serta adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Namun demikian, keberhasilan pemanfaatan media ini tetap perlu disertai dukungan infrastruktur teknologi dan kesiapan satuan pendidikan dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran secara berkelanjutan (Tika Widiyan et al., 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif *Wordwall* berbasis *problem solving* pada mata pelajaran fiqih kelas VII F di MTsN 16 Jombang telah dilaksanakan secara sistematis melalui tahapan model ADDIE, terbatas sampai tahap pengembangan. Tahap implementasi tidak dilakukan pada penelitian ini, namun evaluasi terhadap media dilakukan melalui validasi ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor sebesar 87,5% dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* berbasis *problem solving* ini telah sesuai secara substansi dengan standar kurikulum, mendukung pengembangan kompetensi siswa madrasah, dan secara teoretis didukung oleh pendekatan pedagogis yang tepat. Media ini layak digunakan baik sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas, maupun sebagai sarana belajar mandiri bagi siswa. Adapun hasil validasi ahli media memperoleh nilai 92,65% yang juga dalam kategori sangat valid. Hal ini membuktikan bahwa media *Wordwall* berbasis *problem solving* telah memenuhi kriteria kelayakan dari sisi teknis dan visual secara sangat baik. Media ini dinilai mampu mendukung proses pembelajaran fiqih secara efektif, efisien, serta adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Burhanudin Ata Gusman, Unik Hanifah Salsabila, Hoerotunnisa, Lesta Yahsa Giardi, & Viki Fadhila. (2022). Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 11(3), 203–221. <https://doi.org/10.33367/ji.v11i3.2080>
- Firda, H., & Nurhadi, D. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Sendiri Peserta Didik SMA Negeri Kabupaten Mojokerto. *Jurnal*

- Hikari*, 7(1), 14–26. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/50739>
- Fuadina, S. S., Mulyadiprana, A., & Merliana, A. (2025). Model pembelajaran Game-based Learning Tipe Wordwall dan Motivasi Belajar IPS: Penelitian Quasy Eksperimen di SD Kelas IV. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(10), 02.
- Hadi, N., Nurul, U., & Paiton, J. (2023). *Menjembatani kesenjangan antara media sosial dan motivasi belajar melalui pendekatan problem solving ; 1*(1), 1–6.
- Haq, A. Z., Wijoyo, S. H., & Rahman Khalid. (2023). Pengembangan e-Modul Pembelajaran “Informatika” menggunakan Metode Research and Development (R&D). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 7, No(4), 1883–1891.
- Irawan, H., Maulidah, I., & ... (2025). Upaya Meningkatkan Berpikir Kritis melalui Media Pembelajaran Diorama Tata Surya pada Siswa SD. *Realisasi: Ilmu Pendidikan* <https://journal.asdkvi.or.id/index.php/Realisasi/article/view/783%0Ahttps://journal.asdkvi.or.id/index.php/Realisasi/article/download/783/926>
- Kamal, M. (2019). *RESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D) bahan ajar bahasa arab berbasis drill* (hal. 3–22). *Jurnal al-afkar* vol. VII, No. 02.
- Mahfida Inayati, & Mulyadi, M. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran Materi Fikih Madrasah Aliyah. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 3(1), 16–27. <https://doi.org/10.57251/ped.v3i1.946>
- Mansir, F. (2020). Urgensi Pembelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Religiusitas Siswa Madrasah. *AL-WIJDÂN Journal of Islamic Education Studies*, 5(2), 167–179. <https://doi.org/10.58788/alwijdn.v5i2.538>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Definition Stage in the Four-D Model in Research & Development (R&D) Educational Teaching Aids Snakes and Ladders to Improve Science and Mathematics Knowledge of Children aged 5-6 Years. *Intersections*, 6(1), 23–33.
- Nurkholisha, R., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024). Penerapan Media Wordwall dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4A MIS Al-Hidayah. *Semnasfip*, 306–314.
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan [Innovative research and development (R&D) in education]. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Sulistiyorini, Y., Napfiah, S., & Mufidah, K. (2023). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Platform Wordwall. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 5(2), 162–175. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v5i2.2712>
- Tika Widiyan, Muhammad Robi Purwanto, Muhammad Khoirul Imam, Husni Waskito, Endrizal, & Peri Irawan. (2025). Inovasi Dalam Pembelajaran Untuk Mewujudkan Pusat Sumber Belajar Yang Efektif. *Al-Zayn : Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(2), 578–590. <https://doi.org/10.61104/alz.v3i2.1063>
- Ummah, D. N. (2023). *KURIKULUM MERDEKA DAN INTEGRASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL PADA JENJANG SD / MI PENDAHULUAN Kehidupan pasca pandemi covid-19 memberi tantangan baru di dunia Berbagai upaya dilakukan untuk mengatasi tantangan yang menimbulkan permasalahan .* *Salah .* 5, 26–38.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.