

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI INTERAKTIF BERBASIS *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN FIQIH MATERI SHALAT SUBUH BERJAMAAH KELAS VII

¹, Eva Suriyaningsih, ², Jasiah

¹ Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Email: evasamuda91@gmail.com

² Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Email: jasiah@uin-palangkaraya.ac.id

*Penulis Korespondensi

Article History

Received: 30-11-2025
Revision: 09-12-2025
Acceptance: 17-12-2025
Published: 31-04-2026

Abstrak: Seiring meningkatnya kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran agama, pengembangan media berbasis teknologi menjadi solusi yang relevan. Latar belakang penelitian ini adalah pentingnya penggunaan media yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Fiqih, khususnya shalat Subuh berjamaah, agar proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan dan menguji efektifitas game edukatif berbasis *Wordwall* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VII. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model 4D yang mencakup tahap *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media game edukatif berbasis *Wordwall* untuk pembelajaran Fiqih materi Shalat Subuh Berjamaah kelas VII menunjukkan persentase 86,73% sehingga media tersebut masuk kategori sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Katakunci: Game Edukasi, Interaktif, *Wordwall*

Abstract: *As the need for engaging and interactive learning media in religious studies increases, the development of technology-based media has become a relevant solution. The background of this research is the importance of using effective media to improve students' understanding of Fiqh material, especially congregational Subuh prayer, so that the learning process becomes more engaging and easier to understand. The purpose of this research is to develop and test the effectiveness of a Wordwall-based educational game as a learning medium for seventh-grade students. The method used is Research and*

Development (R&D) with a 4D model that includes the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The results of the study show that the Wordwall-based educational game media for learning Fiqh for seventh-grade students shows a percentage of 86.73% so that the media is categorized as very feasible and can be used in the learning process.

Keyword: Educational Games, Interactive, Wordwall

PENDAHULUAN

Ibadah shalat bukan hanya kewajiban agama semata, melainkan juga membawa banyak manfaat penting bagi perkembangan anak termasuk bagi mereka yang memiliki hambatan belajar (Andika and Witjoro 2025; Janah et al. 2024; Permatasari, Wijiastuti, and Masitoh 2025). Dengan demikian, pemahaman tentang esensi Fiqih sebagai kajian hukum Islam dan pedoman hidup menjadi relevan ketika kita menyadari bahwa shalat selain sebagai kewajiban juga memiliki manfaat besar bagi perkembangan anak. Fiqih adalah ilmu yang mengkaji hukum-hukum Islam dan tata kehidupan yang diatur oleh Islam mencakup aturan untuk kehidupan individu maupun kehidupan sosial (Astuti1, Azis, and Anshari 2025; Jasiah and Sudrajat 2024).

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar di dalam lingkungan belajar. Proses ini harus direncanakan, dilaksanakan, dievaluasi, dan diawasi agar berjalan secara efektif dan efisien (Jasiah 2017; Nurhasanah 2022). Mengingat pentingnya pemahaman materi agama seperti Fiqih terutama materi shalat bagi siswa, maka diperlukan pula metode pengajaran yang efektif agar materi tersebut dapat disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami siswa. Salah satu penyebab siswa sulit memahami pelajaran adalah kurangnya penggunaan media. Karena itu, penting memilih media yang tepat agar guru bisa menyampaikan materi secara efektif. Dengan media yang sesuai, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran

(Majidi et al. 2025; Misbah and Jasiah 2025)

Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat menjadi sangat relevan untuk mendukung pengajaran materi Fiqih sehingga hukum-hukum Islam dan ajaran agama dapat disampaikan secara efektif dan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran dimanfaatkan dalam penerapan teknologi pendidikan untuk menyampaikan materi, sehingga informasi yang diberikan lebih mudah dipahami oleh siswa (Azis 2021; Anwar and Jasiah 2025). Media pembelajaran menjadi bagian penting dalam proses pendidikan karena memudahkan guru menyampaikan materi dan memungkinkan siswa belajar sesuai kecepatan masing-masing. Di era modern seperti sekarang ini, teknologi diciptakan khusus untuk memudahkan berbagai aspek kehidupan sehari-hari termasuk mendukung kegiatan pendidikan agar lebih efektif dan efisien (Hasan et al. 2021; Rozi, Jamalullael, and Setyaningrum 2025; Rozie and Pratikno 2022).

Lebih jauh lagi, keberadaan media pembelajaran sebagai bagian penting dari proses pendidikan memperkuat peran guru dalam menyampaikan materi secara menarik dan sistematis, dengan alat tersebut, guru dapat menyampaikan materi kepada siswa dengan cara yang menarik, sehingga membantu meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran (Khairani, Willyansyah, and Novalia 2025;

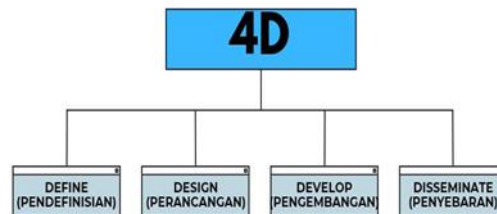
Nurfadhillah et al. 2021; Wulandari et al. 2023).

Dalam menyikapi permasalahan tersebut, berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ariaty et al. (2025), ditemukan bahwa penggunaan media digital interaktif secara signifikan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa karena media digital mampu meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa (Ariaty et al. 2025). Kemudian dikembangkan sebuah metode pembelajaran inovatif menggunakan aplikasi game interaktif *Wordwall*. Metode ini bertujuan sebagai inovasi pembelajaran untuk memperbaiki efektivitas kualitas belajar siswa. Melalui media game interaktif *Wordwall* diharapkan pengetahuan akhlak siswa bisa meningkat dengan teruji. Selain itu, metode ini juga dirancang sebagai sarana belajar yang membantu siswa mengatasi rasa bosan ketika mereka harus belajar terus-menerus di dalam kelas (Nursarofah, Rahman, and Gandana 2024)(Nursarofah, Rahman, and Gandana 2024; lisna et al. 2022lisna et al. 2022; Pratita, FH, and Firmansyah 2024)Pratita, FH, and Firmansyah 2024).

Dalam hal ini, *Wordwall* sebagai media berbasis teknologi memiliki potensi besar untuk memperkaya proses pembelajaran Fiqih dan meningkatkan keterlibatan siswa. *Wordwall* memungkinkan guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan terstruktur (Aeni et al. 2022(Aeni et al. 2022; Muis and Irma 2024)Muis and Irma 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono, metode ini adalah cara ilmiah untuk merancang, memproduksi, dan menguji validitas sebuah produk hasil penelitian (Sugiyono 2023; Okpatrioka 2025)(Okpatrioka 2025). Untuk mewujudkan tujuan tersebut secara sistematis, penelitian ini selanjutnya menerapkan tahapan 4D yaitu tahapan *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran) yang terdapat pada gambar berikut:



Gambar 1. Tahapan R&D Model 4D

Pada tahap Define dilakukan identifikasi kebutuhan dan perumusan persyaratan untuk produk yang akan dikembangkan. Di tahap ini juga dikumpulkan semua informasi dan data relevan tentang elemen-elemen yang diperlukan dalam pengembangan. Tujuan dari Define adalah memastikan bahwa rancangan produk nantinya selaras dengan kebutuhan dan tujuan pengembangan (Astuti et al. 2025(Astuti et al. 2025;Johan, Iriani, and Maulana 2023)Johan, Iriani, and Maulana 2023). Tahap kedua yaitu *Design*,

adanya tahap ini disusun spesifikasi rinci mengenai arsitektur proyek, tampilan antarmuka, serta kebutuhan materi atau bahan yang dibutuhkan oleh program. Spesifikasi dibuat cukup terperinci supaya pada tahap berikutnya pengumpulan material dan perakitan tidak memerlukan keputusan tambahan (Mahmudin and Saprudin 2023)(Mahmudin and Saprudin 2023).

Tahapan ketiga penelitian ini yaitu tahap Develop yang berfungsi untuk menghasilkan produk atau model pengembangan. Pada tahap ini dilakukan dua langkah utama yaitu penilaian oleh para ahli disertai revisi, lalu uji coba terhadap produk atau model tersebut (Waruwu 2024(Waruwu 2024; Jannah and Hidayat 2022Jannah and Hidayat 2022; Rajagukguk et al. 2021)Rajagukguk et al. 2021) . Dan tahap terakhir dari peneliti ini yaitu Disseminate yang berfungsi untuk menyebarluaskan hasil produk kepada pengguna atau masyarakat (Adoe, Salim, and Amali 2022)(Adoe, Salim, and Amali 2022).

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat Setuju
2	3	Setuju
3	2	Tidak Setuju
4	1	Sangat Tidak Setuju

Tabel 1. Skala Penilaian Angket (Rahmawati, Fajriyah, and Ysh 2022)(Rahmawati, Fajriyah, and Ysh 2022)

Data yang diperoleh dari hasil angket selanjutnya akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengolah data tersebut menjadi data kualitatif dengan tujuan mengetahui persentase hasil validasi seperti tertera pada Tabel 1 sehingga analisis terhadap data menjadi lebih mendalam dan menyeluruh.

No	Intervaal %	Keterangan
1	81-100%	Sangat Baik
2	62-80%	Baik
3	43-61%	Kurang Baik
4	42-25%	Sangat Kurang Baik

Tabel 2. Skala Interval (Rajagukguk et al. 2021)(Rajagukguk et al. 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi interaktif berbasis *wordwall* dalam pembelajaran fiqih materi shalat subuh berjamaah dengan menggunakan web *wordwall*. Penggunaan aplikasi *Wordwall* sebagai bagian dari pendekatan *Game Based Learning* memberikan manfaat besar dalam proses pembelajaran, terutama bagi siswa (Fatimah, Fathani, and Awae 2024(Fatimah, Fathani, and Awae 2024; Zakiyyatul 2024)Zakiyyatul 2024). Aplikasi *Wordwall* dirancang untuk menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan menarik. Lewat elemen seperti gambar, suara, dan interaktivitas, aplikasi ini mampu membangkitkan minat belajar

anak-anak dengan cara yang menyenangkan. Siswa pun cenderung lebih antusias mengikuti pelajaran ketika materi disampaikan dengan cara yang menarik dan interaktif (Surya et al. 2024)(Surya et al. 2024).

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk menghasilkan dan menguji efektivitas suatu produk baik perangkat lunak, perangkat keras, media pembelajaran, kurikulum, maupun model instruksional melalui pendekatan empiris dan proses sistematis (Rahayu 2025)(Rahayu 2025). Pengembangan game edukasi interaktif berbasis *wordwall* dalam pembelajaran fiqih materi shalat subuh berjamaah kelas VII, dikembangkan menggunakan model 4D yang meliputi tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) sebagai kerangka kerja dalam proses pembuatan media ini. Tahapan pengembangan media *wordwall* pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dengan tahapan berikut:

1. Tahap *Define* bertujuan untuk menetapkan dan merumuskan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Tahap *Define* mencakup analisis dan identifikasi masalah, serta pengumpulan berbagai informasi yang relevan dengan produk yang akan dikembangkan (Rahmi and Baharuddin 2021)(Rahmi and Baharuddin 2021). Peneliti memilih materi “Shalat Subuh

Berjamaah untuk siswa kelas VII” karena dinilai cocok untuk dikemas dalam media game edukatif berbasis *Wordwall* dengan harapan materi fiqih tersebut menjadi lebih menarik dan mudah dipahami siswa melalui interaksi permainan, serta mendorong partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran.

2. Tahap perancangan atau *Design*, membantu menentukan desain yang akan diterapkan. Pada tahap ini dapat dilakukan pemilihan media, pemilihan format, dan pembuatan rancangan awal. Tahap *Design* (perencanaan) dengan membuat uji kriteria, pemilihan media pembelajaran dan permainan yang sesuai, bentuk penyajian pembelajaran, simulasi materi dengan media dan permainan yang telah dirancang (Rahmadani and Sholihah 2025)(Rahmadani and Sholihah 2025). Pada tahap *Design*, peneliti merancang prototipe media pembelajaran berupa game edukatif berbasis *Wordwall* untuk materi Fiqih tentang Shalat Subuh Berjamaah kelas VII mulai dari pemilihan media dan format, perancangan struktur permainan, hingga penentuan konten dan mekanisme

interaktif yang akan digunakan.



Gambar 2. Tahap perancangan atau Design

3. Tahap *Develop* adalah fase pengembangan di mana produk media pembelajaran dihasilkan secara final setelah melalui proses revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan dari data hasil uji coba. Pada tahap ini dilakukan penilaian ahli (*expert appraisal*) diikuti revisi, serta uji coba produk agar versi akhir media siap digunakan (Astuti et al. 2025)(Astuti et al. 2025).



Gambar 3. Uji Coba

4. Tahap validasi media oleh validator yang menilai aspek-aspek seperti desain, desain isi, kelengkapan materi, dan konten materi media pembelajaran. Masukan dari proses validasi tersebut

kemudian digunakan sebagai dasar revisi media. Hasil validasi media disajikan dalam Tabel 3:

Validasi Aspek	Persentase Validasi	Kategori
Desain Tampilan Media	89,5%	Sangat Baik
Kelayakan Isi Materi Pembelajaran	86,0%	Sangat Baik
Kejelasan Penyampaian & Penyajian Materi	84,7%	Baik

Tabel.3 Hasil Validasi Media

Berdasarkan Tabel 3, hasil validasi media dari pengembangan game edukasi interaktif berbasis *Wordwall* untuk pembelajaran Fiqih materi Shalat Subuh Berjamaah kelas VII menunjukkan persentase 86,73% sehingga media tersebut masuk kategori sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah media game edukasi interaktif berbasis *Wordwall* yang dikembangkan untuk pembelajaran fiqih materi Shalat Subuh Berjamaah kelas VII telah direvisi berdasarkan masukan validator dan hasil validasi, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba. Media tersebut akan dipresentasikan dan dicoba langsung dalam sesi pelatihan pengembangan media pembelajaran berdasarkan model 4D, agar para peserta guru maupun siswa dapat menilai efektivitas, daya tarik, dan

kelayakannya sebagai sarana pembelajaran. Apabila uji coba menunjukkan hasil yang positif dan media dinyatakan layak, maka media siap digunakan secara luas dalam proses pembelajaran fiqih di kelas.

5. Tahap *Disseminate*, setelah dilakukan revisi pada tahap pengembangan, pada langkah berikutnya semestinya dilakukan penyebarluasan media pembelajaran yang telah diproduksi. Media tersebut seharusnya disebarluaskan dan disosialisasikan di luar lingkup pengembangan awal agar dapat menjangkau khalayak luas (Zamsiswaya, Sawaluddin, and Sihombing 2024)(Zamsiswaya, Sawaluddin, and Sihombing 2024).

Berdasarkan seluruh proses dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi, hingga uji coba dapat disimpulkan bahwa game edukatif berbasis *Wordwall* untuk materi Fiqih tentang Shalat Subuh Berjamaah bagi siswa kelas VII terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan relevan. Media ini tidak hanya memudahkan siswa memahami materi agama, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan minat belajar sebagaimana penelitian lain menunjukkan peningkatan minat belajar setelah penggunaan *Wordwall*.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maulida Nurul 'Aini, Linaria Arofatul Iلمي Uswatun Khasanah, dan Arfian

Mudayan 2024 dapat disimpulkan bahwa media game edukasi *Wordwall* interaktif sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar, Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Novyanti 2022 dan Amril 2023, yang menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan game edukasi interaktif berbasis *Wordwall* untuk materi Fiqih tentang shalat Subuh berjamaah menunjukkan bahwa media ini efektif, menarik, dan relevan dalam meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa kelas VII. Melalui tahapan penelitian yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga uji coba dan penyebarluasan, media ini terbukti mampu memfasilitasi proses pembelajaran dengan baik. Penggunaan teknologi serta pendekatan berbasis game memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dan mudah memahami konsep materi ajaran agama secara praktis dan teoritis.

Disarankan agar para pendidik dan pemangku kepentingan dapat memanfaatkan media game edukasi berbasis *Wordwall* ini secara luas dalam proses pembelajaran Fiqih, khususnya materi shalat berjamaah, guna mendukung peningkatan

pemahaman dan motivasi siswa. Selain itu, perlu dilakukan pengembangan dan inovasi terus-menerus pada media ini agar sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran yang beragam. Pelatihan dan sosialisasi penggunaan media ini kepada guru juga diharapkan dapat meningkatkan efektivitas penggunaannya serta memperluas jangkauan manfaatnya dalam dunia pendidikan Islam.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- Adoe, Wirnaningsi, Sardi Salim, and Lanto Ningrayati Amali. 2022. "Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Model 4D Pada Tema Transportasi Untuk Anak Kelompok B Di Tk Benih Harapan Kota Gorontalo." *Jurnal Normalita* 10 (3): 308-15.
- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Maulana, Rini Nursaadah, and Salsabila Baliani Putri Sopian. 2022. "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11 (6): 1835-52.
- Andika, Megi, and Wisnu Adi Witjoro. 2025. "Strategi Pendidikan Solat Bagi Anak Dalam Perspektif Islam Dan Psikologi Perkembangan." *Bouseik: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3 (1): 61-72.
- Anwar, Saiful, and Jasiah. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI."
- Ariaty, Eka, Nur Ariandini, Evi Alfira, and Ulul Azmi Mustari. 2025. "Pengaruh Media Digital Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Eka." *Jurnal Kependidikan Media* 14 (2): 88-95.
- Astuti, Reza Andri, Kusnia Nikmatul Khasanah, Marhamah, Nova Nur A'ini, and Jasiah. 2025. "Pengembangan Video Pembelajaran Pai Materi Menghindari Gibah Dan Melaksanakan Tabayun Terhadap Kesesuaian Nilai-Nilai Islam Dalam Konteks Komunikasi Digital." *Jurnal SCRIPT* 13 (01): 11-18.
- Astuti1, Mayang Sari, Abdul Azis, and Muhammad Redha Anshari. 2025. "Fikih Learning Through Differentiated Models." *HALAQA: ISLAMIC EDUCATION* 9 (1): 51-61.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v9i1.1717>.
- Azis, Abdul. 2021. *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis IT*.
- Fatimah, Oryza Lisativani, Abdul Halim Fathani, and Waekhodiyoh Awa. 2024. "Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game Based Learning." *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4 (1): 73-83.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, I Made Indra, Azwar

- Rahmat, and Masdiana. 2021. *Media Pembelajaran*.
- Janah, Siti Wardatul, Siti Salimatun Nikmah, Zakiyatul Bariyah, Syarif Maulidin, Muhammad Latif Nawawi, and Syukron Jazuli. 2024. "Strategi Orang Tua Dalam Menanamkan Kesadaran Ibadah Sholat Pada Anak Usia Dini: Studi Kasus Di Kampung Srikaton Kecamatan Anak Tuha." *EDUKIDS: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (2): 56-68.
- Jannah, Raudhatul, and Hidayat. 2022. "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Operasi Bilangan Dua Angka Kelas 2 SD." *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis* 3 (3): 148-55.
- Jasiah. 2017. "Pemanfaatan Internet Pada Matakuliah Ilmu Pendidikan Di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya." *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 5 (1): 65-86.
- Jasiah, and Adisti Aulia Sudrajat. 2024. "Pemanfaatan Video Pembelajaran Dan Game Edukasi Puzzle Untuk Meningkatkan Interaktif Siswa Pada Mata Pembelajaran Fiqih Materi Puasa Di Smp Darul Ulum Palangka Raya." *Jurnal Widya Balina: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ekonomi* 9 (2).
- Johan, Jasmine Riani, Tuti Iriani, and Arris Maulana. 2023. "Penerapan Model Four-D Dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil Dan Perorangan." *Jurnal Pendidikan West Science* 01 (06): 372-78.
- Khairani, Anas Tasya, Willyansyah, and Melly Novalia. 2025. "Pemanfaatan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Materi Al-Qur'an Dan Hadis Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 11 (03): 313-18.
- Mahmudin, Nurman Sah, and Usep Saprudin. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Dengan Metode Research And Development (R&D)." *Jurnal Informasi Dan Komputer* 11 (1): 32-38.
- Majidi, M.Wahid, Lijar Pastilah, M.Luqman Hakim, and Aulia Pratama Putra. 2025. "Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kine Master Untuk Penguatan Nilai-Nilai Islam Kepada Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Biologi* 10 (2): 1579-87.
- Misbah, and Jasiah. 2025. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Mad Kelas IX Di MTS." *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)* 2 (2): 1-14.
- Muis, Nur Rifdah, and Irma. 2024. "Peran Media Digital Wordwall Terhadap Keterlibatan Didik Dalam Pembelajaran Fiqih." *Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 8 (2): 72-83.

- Nurhasanah. 2022. "Jurnal Pendidikan Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Tentang Pernikahan Dalam Islam Melalui Model Think Pair Share (Tps) Berbasis Cd Pembelajaran Pada Siswa Kelas XII Sma Negeri 4 Bangkalan Kabupaten Bangkalan." *Jurnal Pendidikan Lampu* 8 (1): 58-66.
- Nursarofah, Nisna, Taopik Rahman, and Gilar Gandana. 2024. "Game Interaktif Wordwall Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Digital Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Upmk* 9 (1): 78-85.
- Okpatrioka. 2025. "Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development) Dalam Pendidikan Dan Pengajaran." *IKRAITH-HUMANIORA* 9 (2): 534-56.
- Olisna, Milhatun Zannah, Auliani Sukma, and Ani Nur Aeni. 2022. "Pengembangan Game Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar." *JURNAL BASICEDU* 6 (3): 4133-43.
- Permatasari, Intan, Asri Wijastuti, and Siti Masitoh. 2025. "Pengembangan Panduan Pembelajaran Gerakan Shalat Berbasis Game Wordwall Untuk Dapat Melaksanakan Shalat Sesuai Kemampuan Peserta Didik Slow Learner." *CENDEKIA : Jurnal Studi Keislaman* 11 (1).
- Pratita, Dewi, Yuliana FH, and Firmansyah. 2024. "Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Wordwall Games Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Mi Ahliyah 2 Palembang."
- GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 08 (03): 1326-40.
- Rahayu, Ade. 2025. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis Dan Tahapan." *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4 (3): 459-70. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>.
- Rahmadani, Yashinta, and Fatikhatus Nikmatu Sholihah. 2025. "Pengembangan Media Interaktif Wordwall Berbasis Problem Solving Untuk Pembelajaran Fiqih Kelas VII." *Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 4 (5): 1723-38.
- Rahmawati, Tania Ike Nur, Khusnul Fajriyah, and A. Y. Soengeng Ysh. 2022. "Pengembangan Media Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Jepara Tema 8 Subtema 3 Kelas Iv Di Sekolah Dasar" 08.
- Rahmi, Aprilia, and Baharuddin. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Lectora Inspire Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik" 1 (2): 114-22.
- Rajagukguk, Kiki Pratama, Rennu Ramadhani Lubis, Jihan Kirana, and Novi Sri Rahayu. 2021. "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Jpkm)* 2 (1): 14-22.
- Rozi, Muhammad Fahrur, Jaiz Jamalullael, and Vidhy Andika Setyaningrum. 2025. "Pemanfaatan Media Interaktif

- Berbasis Game Wordwall Dalam Pembelajaran Fiqih Pada Siswa Kelas III Di MI Sunniyyah 01 Selo.” *An-Nidzam: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Studi Islam* 12 (1): 40–60.
- Rozie, Fachrur, and Ahmad Sudi Pratikno. 2022. *Media Pembelajaran Digital*.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.
- Surya, Usman, Sitti Nurhidayah Ilyas, Rahayu, and Nuralia Safitri. 2024. “Wordwall Open the Box: Cara Inovatif Mengajar Anak Usia Dini.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi* 5 (1): 114–25.
- Waruwu, Marinu. 2024. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9 (2): 1220–30.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 05 (02): 3928–36.
- Zakiyyatul, Nabila. 2024. “Literatur Review: Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Minat Belajar Pada Anak Usia Dini.” *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 6 (1): 213–20.
- Zamsiswaya, Sawaluddin, and Bahosin Sihombing. 2024. “Model Pengembangan 4D (Define , Design , Develop , Dan Disseminate) Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam.” *Journal of Islamic Education El Madani* 4 (1): 11–19.