

## Pengaruh penggunaan aplikasi wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah

Indah Dwi Cahyani<sup>1</sup>, Siti Nurul Fadhilah<sup>2</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Raden Fatah Palembang

e-mail : [dilasiti567@gmsil.com](mailto:dilasiti567@gmsil.com)

---

### Article History

---

Received: 09 April 2026

Revised: 17 April 2026

Accepted: 11 May 2026

---

### Abstract

*This study aims to examine the effect of using the Wordwall application on students' learning motivation in Madrasah Ibtidaiyah through a literature-based approach. The background of this study is the low level of students' learning motivation, which is often influenced by the use of less interactive and less engaging learning media in the classroom. Therefore, the integration of digital learning media such as Wordwall is expected to create a more interactive and enjoyable learning environment. This research employed a qualitative approach using a literature review method. The data used in this study were secondary data obtained from various sources, including scientific journals, articles, and books accessed through academic databases such as Google Books and other relevant references. Data were collected through documentation techniques and analyzed descriptively to identify patterns, relationships, and findings from previous studies without conducting direct field research. The results indicate that the use of Wordwall-based learning media has a positive effect on students' learning motivation, as reflected in increased engagement, participation, and interest in learning activities. Furthermore, the interactive features of Wordwall contribute to creating a more enjoyable and student-centered learning environment. Thus, it can be concluded that Wordwall is an effective interactive learning medium to enhance students' learning motivation in Madrasah Ibtidaiyah based on existing literature.*

**Keywords:** *students' learning motivation; Wordwall-based learning media; interactive learning*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi Wordwall terhadap motivasi belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah melalui pendekatan berbasis tinjauan pustaka. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya tingkat motivasi belajar siswa, yang sering kali dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dan kurang menarik di dalam kelas. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran digital seperti Wordwall diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode tinjauan pustaka. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang diperoleh dari berbagai sumber, termasuk jurnal ilmiah, artikel, dan buku yang diakses melalui basis data akademik seperti Google Books serta referensi lain yang relevan. Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi dan dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi pola, hubungan, dan temuan dari studi sebelumnya tanpa melakukan penelitian lapangan langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, sebagaimana tercermin dalam peningkatan keterlibatan, partisipasi, dan minat dalam kegiatan belajar. Selain itu, fitur interaktif Wordwall berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah berdasarkan literatur yang ada.

**Kata kunci:** Motivasi belajar siswa, media pembelajaran berbasis wordwall, pembelajaran interaktif.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.*



## Pendahuluan

Pendidikan didefinisikan sebagai proses yang bertujuan untuk mengoptimalkan pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu faktor krusial yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah motivasi belajar siswa. Namun, dalam praktiknya, tingkat motivasi belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah masih tergolong rendah. Fenomena ini disebabkan oleh pemanfaatan media pembelajaran yang kurang beragam dan cenderung monoton, sehingga mengakibatkan kurangnya ketertarikan serta keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, inovasi dalam penggunaan media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa, salah satunya melalui integrasi media pembelajaran digital seperti Wordwall.

Sejalan dengan kemajuan teknologi, berbagai penelitian telah membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa. Beberapa studi menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif yang didukung media digital mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Wordwall, sebagai platform pembelajaran interaktif, menyediakan beragam fitur seperti kuis, permainan edukatif, dan aktivitas berbasis gamifikasi yang dapat memperkuat keterlibatan siswa. Selain itu, penelitian lain mengindikasikan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran efektif dalam meningkatkan minat belajar serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Meskipun demikian, mayoritas penelitian sebelumnya lebih menekankan pendekatan eksperimental atau studi lapangan untuk menguji efektivitas Wordwall secara langsung. Sebaliknya, kajian yang secara spesifik mengeksplorasi pengaruh Wordwall terhadap motivasi belajar siswa melalui pendekatan studi literatur masih terbatas. Hal ini mencerminkan adanya kesenjangan antara temuan empiris dari penelitian lapangan dengan analisis teoretis yang merangkum dan mengintegrasikan berbagai hasil penelitian secara komprehensif. Dengan demikian, diperlukan sebuah kajian literatur yang memberikan gambaran holistik mengenai pengaruh penggunaan Wordwall terhadap motivasi belajar siswa.

## Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan desain studi literatur (*literature review*) yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan aplikasi Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah berdasarkan sintesis berbagai sumber ilmiah relevan. Desain ini dipilih karena kesesuaiannya dengan rumusan masalah yang menekankan pengkajian dan integrasi temuan penelitian praeksisting, tanpa memerlukan pengumpulan data primer secara langsung di lapangan. Dengan demikian, penelitian ini sepenuhnya mengandalkan data sekunder sebagai sumber informasi utama.

Subjek penelitian bukanlah individu atau kelompok secara langsung, melainkan dokumen ilmiah yang mencakup buku, artikel jurnal, serta publikasi akademik lainnya yang relevan dengan topik kajian. Sumber data diperoleh melalui penelusuran sistematis pada berbagai basis data akademik, termasuk Google Books, jurnal ilmiah nasional dan internasional, serta artikel penelitian yang membahas media pembelajaran berbasis Wordwall, pembelajaran interaktif, dan motivasi belajar siswa. Teknik seleksi sumber menerapkan purposive sampling dengan kriteria ketat, seperti relevansi topik, aktualitas tahun publikasi, dan kredibilitas sumber.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi, yakni identifikasi, klasifikasi, dan organisasi informasi dari sumber-sumber terpilih. Instrumen utama adalah peneliti itu sendiri (*human instrument*), yang didukung oleh lembar pencatatan data untuk mendokumentasikan temuan krusial, seperti konsep-konsep inti, hasil penelitian terdahulu, serta keterkaitan antara penggunaan Wordwall dan motivasi belajar siswa. Data yang terkumpul bersifat kualitatif, berupa narasi, hasil empiris, dan temuan konseptual yang selaras dengan fokus penelitian.

Analisis data dilaksanakan secara deskriptif kualitatif melalui tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada reduksi data, peneliti menyaring dan menyederhanakan informasi yang esensial terhadap fokus kajian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian sistematis guna memfasilitasi pemahaman pola dan interrelasi antarvariabel. Tahap penutup melibatkan interpretasi hasil analisis untuk merumuskan kesimpulan yang menjawab rumusan masalah. Prosedur penelitian dijalankan secara sistematis dan berurutan, mulai dari penetapan topik, pengumpulan sumber data, analisis data, hingga penyusunan laporan, sehingga memungkinkan replikabilitas melalui langkah-langkah yang identik.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Hasil

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pendidikan menjadi salah satu inovasi yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu media yang banyak digunakan adalah Wordwall. Wordwall merupakan aplikasi pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai permainan edukatif interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, media pembelajaran, maupun alat evaluasi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Media ini dapat diakses melalui laptop maupun smartphone sehingga memudahkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah.

Alternatif media yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah media game edukasi Wordwall. Penyampaian materi pembelajaran menggunakan metode konvensional, tanya jawab, dan penugasan yang dilakukan pendidik ternyata belum berpengaruh besar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Penggunaan game edukasi dalam kegiatan pembelajaran penting dilakukan karena karakteristik peserta didik saat ini termasuk kategori digital native, yaitu peserta didik yang hidup dalam lingkungan teknologi digital.

Menurut Pratiwi dalam Novita et al. (2019), media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan mampu mendorong peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Selain itu, Wijaya dan Rusyan dalam Maghfiroh (2018) menyatakan bahwa media berperan sebagai perangsang dalam kegiatan pembelajaran serta dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga peserta didik tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar. Pernyataan tersebut sejalan dengan penggunaan Wordwall yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan dan interaktif.

Wordwall memiliki berbagai fitur menarik seperti kuis interaktif, teka-teki silang, menjodohkan, tebak gambar, animasi, audio, timer, dan umpan balik langsung (show answer) yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kombinasi warna, gambar bergerak, dan unsur permainan membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Konsep belajar sambil bermain yang diterapkan dalam Wordwall terbukti efektif dalam mengurangi kebosanan peserta didik dan meningkatkan antusiasme belajar mereka.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal yang dimiliki peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar demi mencapai tujuan tertentu. Motivasi memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi biasanya menunjukkan sikap tekun dalam mengerjakan tugas, tidak mudah menyerah, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta aktif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan agar motivasi belajar peserta didik dapat meningkat.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Penggunaan Wordwall mampu meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media ini membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, peserta didik menjadi lebih berani bertanya, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dalam pembelajaran di sekolah dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah, Wordwall sangat relevan digunakan karena karakteristik peserta didik yang cenderung menyukai aktivitas bermain. Melalui permainan edukatif yang disediakan Wordwall, peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Penggunaan game edukasi juga penting karena peserta didik saat ini termasuk generasi digital native yang hidup berdampingan dengan perkembangan teknologi digital. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Wordwall dapat menjadi solusi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Wordwall juga memiliki beberapa kelebihan yang mendukung proses pembelajaran. Media ini mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik, fleksibel digunakan dalam berbagai mata pelajaran, mampu meningkatkan kreativitas peserta didik, serta dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang menarik. Selain itu, Wordwall memiliki fitur yang memungkinkan guru mengetahui tingkat kesulitan soal dan persentase jawaban peserta didik sehingga memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

Selain kelebihan, Wordwall juga memiliki beberapa kekurangan. Penggunaan Wordwall membutuhkan koneksi internet dan perangkat pendukung seperti smartphone atau laptop. Guru juga memerlukan waktu yang cukup lama untuk mendesain permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Selain itu, antusiasme peserta didik yang tinggi saat menggunakan Wordwall terkadang membuat guru kesulitan dalam mengondisikan kelas agar tetap tertib dan terarah.

Hasil perhitungan uji-t menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan game edukasi Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media game edukasi Wordwall terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena media ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Wijaya dan Rusyan dalam Maghfiroh (2018) yang menyatakan bahwa media berperan sebagai perangsang dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam mencapai tujuan belajar.

Hasil penelitian terdahulu lainnya juga menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar  $0,002 < 0,05$  yang menunjukkan adanya pengaruh nyata penggunaan Wordwall terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan Wordwall juga menghasilkan nilai rata-rata belajar yang lebih tinggi dibandingkan penggunaan media pembelajaran konvensional. Peserta didik menunjukkan perubahan perilaku yang positif seperti lebih aktif, antusias, fokus, dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran setelah menggunakan Wordwall.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah. Wordwall mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Oleh karena itu, Wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif digunakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.

## **B. Pembahasan**

Hasil kajian literatur dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah, yang dapat dijelaskan melalui perspektif teori motivasi belajar dan pembelajaran berbasis teknologi. Secara konseptual, motivasi belajar merupakan faktor internal yang berperan penting dalam menentukan intensitas keterlibatan, ketekunan, dan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Temuan penelitian ini menguatkan pandangan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menarik mampu menjadi stimulus eksternal yang efektif dalam membangkitkan motivasi intrinsik siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Pratiwi dalam Novita et al. (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai pendorong motivasi sekaligus sarana untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, Wijaya dan Rusyan dalam Maghfiroh (2018) juga menegaskan bahwa media pembelajaran dapat bertindak sebagai perangsang yang mencegah kejenuhan dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Lebih lanjut, keunggulan Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi menjadi faktor utama dalam meningkatkan motivasi belajar. Fitur-fitur interaktif seperti kuis, permainan edukatif, umpan balik langsung, serta visualisasi yang menarik mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak lagi bersifat pasif, melainkan bertransformasi menjadi aktivitas partisipatif yang melibatkan siswa secara aktif. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Hartati et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa melalui pendekatan interaktif. Selain itu, Kurniawati dan Tresnawati (2025) juga menemukan bahwa implementasi Wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar karena adanya unsur permainan yang memicu rasa ingin tahu dan antusiasme.

Dari sudut pandang karakteristik peserta didik, penggunaan Wordwall sangat relevan dengan generasi digital native yang terbiasa dengan teknologi. Integrasi teknologi dalam pembelajaran memungkinkan terjadinya kesesuaian antara gaya belajar siswa dengan metode pengajaran yang digunakan, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran. Nisa dan Susanto (2022) menyatakan bahwa game edukasi berbasis Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif. Hal serupa juga ditemukan oleh Sundari et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berdampak positif terhadap motivasi belajar melalui peningkatan minat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Namun demikian, hasil penelitian ini juga mengungkapkan adanya beberapa keterbatasan dalam penggunaan Wordwall, seperti ketergantungan pada koneksi internet, kebutuhan perangkat digital, serta kesiapan guru dalam merancang konten pembelajaran yang efektif. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi Wordwall tidak hanya bergantung pada teknologi itu sendiri, tetapi juga pada kompetensi pedagogik guru dalam mengintegrasikan media tersebut ke dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru agar mampu memanfaatkan teknologi secara optimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wahidah et al. (2022) yang menekankan pentingnya peran guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi agar tetap terarah dan efektif.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan interaktif, menyenangkan, dan berbasis teknologi. Integrasi Wordwall dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong terciptanya lingkungan belajar yang lebih dinamis dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, penggunaan Wordwall dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran alternatif yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.

## **Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah. Melalui fitur gamifikasi dan aktivitas interaktif yang menarik, Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan, minat, serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan berpusat pada siswa. Meskipun demikian, efektivitas penggunaannya tetap bergantung pada ketersediaan sarana pendukung serta kemampuan guru dalam mengelola dan mengintegrasikan media tersebut secara optimal dalam pembelajaran.

## **Daftar Pustaka**

Awalyah, Nurul., Quraisy, Hidayah., dan Suardi. 2024. Pengaruh Game Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No. 138 Inpress Mangalabbe. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika* Vol 5, No.1 ISSN: 2745-827X (Online).

- Gunawan, Arif., dan Yusmardi. 2024. Aplikasi Pemesanan Papan Bunga Dan Spanduk Di Kabupaten Pidie Berbasis Android. *Sagita Academia Journal* Vol. 2, No. 4 p-ISSN: 3025-8790, e-ISSN: 3031-2477, 176-186.
- Hartati, Farida Retno., Sumartiningih, Sri., Yuwono, Agus. 2024. Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review. *Jurnal Educatio* Vol. 10, No. 4 ISSN 2459-9522 (Print) ISSN 2548-6756 (Online).
- Kurniawati, Titi Tri., dan Tresnawati, Nailah. 2025. Implementasi Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar. *Action Research Jurnal Indonesia (ARJI)* Vol. 7, No. 1 P-ISSN : 2774-9290E-ISSN : 2775-0787.
- Nisa, Mahwar Alfian., Susanto, Ratnawati. 2022. Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* Vol. 7, No. 1 P-ISSN : 2774-9290E-ISSN : 2775-0787.
- Priscilia, Ziana Elisa., dan Mufidah, Eli. 2023. Penerapan Kuis Online Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Madrasah Ibtidaiyah. *Ibtida'* Vol. 4, No. 1 p-ISSN: 2722-8452 e-ISSN: 2722-8290 (online).
- Sukma, Kholifah Indra., dan Handayani, Trisni. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas* Vol. 8 No. 4 p-ISSN: 2442-7470 Vol. 8, No. 4, Oktober 2022 e-ISSN: 2579-4442.
- Sundari, Kori., dkk. 2025. Pengaruh Media Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jofful Learning Journal* Vol. 14, No. 1 P-ISSN 2252-6366 | E-ISSN 2775-295X.
- Syachruraji, A. dkk. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas 3 Muatan Pembelajaran IPA di SDN Kebaharan 2. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* Vol. 2, No. 1 I S S N : 3 0 2 6 – 3859.
- Wahidah, Gina Nurul., Mudrikah, Achmad., dan Saputra, Samnur. 2022. Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *UJMES* Vol. 7, No. 2 P-ISSN : 2528-0686. E-ISSN: 2715-7407.
- Warti, Kadek., Riyoko, Endie., Irawan, David Budi. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V di SD Negeri 137 Palembang. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* Vol. 10, No. 2 p-ISSN: 2477-4855, e-ISSN: 2549-9149.