



Analisis Dampak Penerapan Metode *Fun Learning* terhadap Motivasi Belajar dan Pembentukan Karakter Siswa

Niken Zalfitri¹, Relsas Yogica^{2*}, Ardi³, Tiara Monika⁴, Khesya Azahra Latifa⁵

^{1,2,3,4,5}Departemen Biologi, Universitas Negeri Padang, Indonesia

relsasyo@fmipa.unp.ac.id

ABSTRACT

Keywords:

Fun Learning;
Learning Motivation;
Character Building;
Creative Learning;
21st Century Education.

Abstract: This study is a systematic literature review (SLR) with a descriptive-analytical qualitative approach that aims to comprehensively analyze the impact of applying the Fun Learning method on student learning motivation and character building. Data were obtained from 10 relevant scientific articles selected through the Google Scholar database and national journal portals. The synthesis results show that the consistent application of Fun Learning increases student learning motivation, as indicated by increased interest in learning, active participation, self-confidence, and social interaction at various levels of education. In addition, collaborative activities in Fun Learning contribute to strengthening key student character traits, particularly discipline, responsibility, cooperation, and empathy. The findings also confirm that the effectiveness of implementation is highly dependent on teachers' pedagogical competence in designing contextual, creative, and meaningful activities. Theoretically, this study reinforces the position of Fun Learning as a learning approach that integrates the affective and character domains into one innovative learning framework. Practically, the results of this study provide recommendations for teachers and schools to optimize the design of Fun Learning as an implementative strategy in increasing motivation while shaping students' character holistically in the 21st century.

Kata Kunci:

Fun Learning;
Motivasi Belajar;
Pembentukan Karakter;
Pembelajaran Kreatif;
Pendidikan Abad 21.

Abstrak: Penelitian ini merupakan tinjauan literatur sistematis (SLR) dengan pendekatan kualitatif deskriptif-analitis yang bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif dampak penerapan metode Fun Learning terhadap motivasi belajar siswa dan pembentukan karakter. Data diperoleh dari 10 artikel ilmiah relevan yang dipilih melalui basis data Google Scholar dan portal jurnal nasional. Hasil sintesis menunjukkan bahwa penerapan konsisten *Fun Learning* meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan minat belajar, partisipasi aktif, kepercayaan diri, dan interaksi sosial di berbagai tingkatan pendidikan. Selain itu, aktivitas kolaboratif dalam *Fun Learning* berkontribusi pada penguatan karakter siswa, terutama disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan empati. Temuan ini juga menegaskan bahwa efektivitas implementasi sangat bergantung pada kompetensi pedagogis guru dalam merancang aktivitas yang kontekstual, kreatif, dan bermakna. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat posisi *Fun Learning* sebagai pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan domain afektif dan karakter ke dalam kerangka pembelajaran inovatif. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru dan sekolah untuk mengoptimalkan desain *Fun Learning* sebagai strategi implementasi dalam meningkatkan motivasi sambil membentuk karakter siswa secara holistik di abad ke-21.

Article History:

Received : 10-12-2025
Revised : 23-02-2026
Accepted : 26-02-2026
Online : 01-04-2026



<https://doi.org/10.31764/pendekar.v9i1.37064>



This is an open access article under the **CC-BY-SA** license

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk generasi yang berkualitas dan berkarakter. Namun, tantangan pendidikan saat ini tidak hanya berkaitan dengan pencapaian hasil belajar secara akademik, melainkan juga menyangkut bagaimana proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus membentuk karakter siswa secara berkelanjutan. Motivasi

belajar memiliki peran krusial sebagai determinan hasil belajar siswa, di mana siswa dengan motivasi tinggi cenderung mencapai prestasi yang lebih baik (Andriani & Rasto, 2019). Meskipun demikian, berbagai fenomena di lapangan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih relatif rendah dan belum stabil, ditandai dengan kurangnya antusiasme, partisipasi pasif, serta rendahnya keterlibatan dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan psikologis dan karakteristik belajar siswa.

Guru memiliki peran sentral dalam menciptakan pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa (Bariyah et al., 2023). Selama ini, berbagai strategi telah dikembangkan, termasuk penggunaan media pembelajaran interaktif (Nainggolan et al., 2024) yang terbukti meningkatkan minat dan pemahaman konsep (Supriyono, 2018). Namun, sebagian besar inovasi tersebut masih berorientasi pada peningkatan hasil belajar kognitif, sementara dimensi afektif seperti motivasi intrinsik dan pembentukan karakter belum dikaji secara terintegrasi dalam satu pendekatan pembelajaran yang utuh. Pembelajaran inovatif menjadi salah satu solusi dalam menjawab kompleksitas pendidikan modern (Purwadhi, 2019). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran inovatif dapat meningkatkan kreativitas, kualitas pembelajaran, dan partisipasi siswa (Nahampun et al., 2024; Silaen et al., 2024). Salah satu pendekatan inovatif yang berkembang adalah metode *fun learning*, yang menekankan suasana belajar menyenangkan, partisipatif, dan tidak membosankan. Penerapan metode *fun learning* telah menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Oktafiana et al., 2024; Syahrul, 2016). Pendekatan ini selaras dengan karakteristik siswa yang lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis aktivitas, permainan, dan pengalaman langsung. Akan tetapi, penelitian mengenai *fun learning* cenderung berfokus pada peningkatan motivasi atau hasil belajar secara parsial, sementara analisis dampaknya terhadap pembentukan karakter siswa sebagai *outcome* pendidikan jangka panjang masih terbatas.

Di sisi lain, pembentukan karakter merupakan tujuan fundamental pendidikan. Karakter seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan rasa percaya diri biasanya dikembangkan melalui keteladanan guru, tata tertib sekolah, maupun kegiatan ekstrakurikuler (Nurchaili, 2010; Siregar et al., 2024). Namun, pembentukan karakter dalam praktiknya sering kali diposisikan sebagai program tambahan di luar proses pembelajaran inti, sehingga belum sepenuhnya terintegrasi dalam strategi pembelajaran di kelas. Padahal, proses pembelajaran sehari-hari merupakan ruang paling strategis untuk menanamkan nilai dan karakter secara langsung melalui pengalaman belajar siswa. Perkembangan teknologi turut memperkuat implementasi pembelajaran menyenangkan melalui pendekatan *game-based learning*, yang terbukti meningkatkan motivasi dan prestasi belajar (Winatha & Setiawan, 2020). Meskipun demikian, pendekatan tersebut juga lebih sering dikaji dalam konteks peningkatan hasil belajar dibandingkan pembentukan karakter.

Berdasarkan sintesis literatur tersebut, terdapat kesenjangan penelitian yang jelas, yaitu belum banyak penelitian yang secara komprehensif menganalisis dampak penerapan metode *fun learning* terhadap motivasi belajar dan pembentukan karakter siswa secara simultan dalam satu kerangka kajian. Penelitian sebelumnya cenderung memisahkan variabel motivasi, hasil belajar, dan karakter sebagai fokus yang berdiri sendiri. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menganalisis secara terpadu dampak penerapan metode *fun learning* terhadap dua aspek esensial pendidikan, yaitu motivasi belajar dan pembentukan karakter siswa. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada penguatan kajian tentang efektivitas metode *fun learning* dalam ranah kognitif dan afektif. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan dan memotivasi, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai karakter secara sistematis dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, analisis terhadap dampak penerapan metode *fun learning* menjadi penting untuk menjawab

kebutuhan pendidikan abad ke-21, yaitu menciptakan pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus membentuk karakter siswa secara holistik dan berkelanjutan.

B. METODE

Penelitian ini merupakan kajian literatur (*literature review*) yang bersifat deskriptif-analitis. Kajian ini bertujuan untuk menganalisis dan mensintesis berbagai temuan dari penelitian terdahulu tentang mengenai dampak penerapan metode fun learning terhadap motivasi belajar dan pembentukan karakter siswa. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode analisis konten (*content analysis*) terhadap literatur ilmiah yang relevan dengan fokus penelitian. Penelitian ini menggunakan model systematic literature review (SLR) dengan prosedur pencarian dan seleksi literatur yang dilakukan secara sistematis dan transparan untuk meminimalkan bias seleksi serta meningkatkan kredibilitas kajian. Data penelitian bersumber dari data sekunder berupa artikel jurnal ilmiah nasional dan internasional yang relevan dengan topik penelitian. Literatur diperoleh melalui basis data akademik seperti Google Scholar, ERIC, dan portal jurnal terindeks nasional. Proses pencarian literatur dilakukan dengan menggunakan kata kunci motivasi belajar, pembentukan karakter melalui pembelajaran interaktif, game-based learning dan gamifikasi, pembelajaran kolaboratif dan kooperatif, kreativitas guru dalam pembelajaran, integrasi teknologi dalam fun learning, pengembangan keterampilan sosial, dan emosional.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah mencatat informasi penting dari setiap sumber literatur dengan mengidentifikasi tema-tema utama yang relevan dengan topik penelitian, membaca dan mempelajari secara mendalam literatur-literatur yang relevan, mengidentifikasi konsep-konsep kunci, teori-teori, dan temuan empiris, kemudian menelusuri referensi dari berbagai sumber untuk mendapatkan pemahaman komprehensif. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu mengidentifikasi tema-tema utama dari literatur yang dikaji. Mengelompokkan temuan berdasarkan kategori: konsep fun learning, motivasi belajar, pembentukan karakter, implementasi, dan dampak. Membandingkan berbagai perspektif dan temuan dari penelitian-penelitian yang berbeda. Mengidentifikasi kesamaan, perbedaan, dan pola-pola yang muncul. Mengintegrasikan berbagai temuan menjadi pemahaman yang koheren dan komprehensif. Membangun argumen berdasarkan evidence dari berbagai sumber. Menarik kesimpulan tentang dampak fun learning terhadap motivasi dan karakter siswa.

C. HASIL & PEMBAHASAN

Berdasarkan proses systematic literature review, penelitian ini menganalisis 10 artikel utama yang memenuhi kriteria inklusi. Artikel tersebut diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori tematik, yaitu: (1) fun learning; (2) motivasi belajar; (3) pembentukan karakter; (4) pembelajaran inovatif dan game-based learning; serta (5) media pembelajaran. Pengelompokan ini bertujuan untuk memastikan konsistensi analisis serta memudahkan sintesisnya.

Tabel 1. Hasil analisis artikel yang relevan

Aspek Analisis	Jumlah Artikel	Temuan Utama	Sintesis & Pola Konsisten	Analisis Kritis	Keterkaitan dengan Kerangka Fun Learning
Fun Learning	3	Fun learning meningkatkan motivasi, partisipasi, dan suasana belajar menyenangkan (Oktafiana et al., 2024; Syahrul, 2016;	Semua studi menunjukkan arah positif terhadap keterlibatan siswa	Mayoritas penelitian masih fokus pada hasil jangka pendek, belum banyak menguji dampak karakter	Fun learning berperan sebagai stimulus awal melalui emotional engagement

Aspek Analisis	Jumlah Artikel	Temuan Utama	Sintesis & Pola Konsisten	Analisis Kritis	Keterkaitan dengan Kerangka Fun Learning
		Annisa & Itriyah, 2023)			
Motivasi Belajar	5	Motivasi menjadi determinan utama hasil belajar; dipengaruhi metode, guru, dan media (Andriani & Rasto, 2019; Bariyah et al., 2023; Nainggolan et al., 2024)	Pembelajaran aktif dan menarik konsisten meningkatkan motivasi	Studi motivasi umumnya berdiri sendiri dan belum terintegrasi eksplisit dengan fun learning	Fun learning bertindak sebagai mekanisme pedagogis peningkat motivasi
Pembentukan Karakter	4	Karakter terbentuk melalui disiplin, keteladanan, dan pembelajaran inovatif (Nurchaili, 2017; Purwadhi, 2019; Siregar et al., 2024; Rohman et al., 2024)	Nilai karakter berkembang melalui aktivitas kolaboratif dan pembiasaan	Sebagian besar penelitian masih berbasis program sekolah, bukan proses pembelajaran kelas	Fun learning menyediakan konteks pengalaman untuk internalisasi nilai
Pembelajaran Inovatif & Game-Based Learning	3	Game dan media kreatif meningkatkan motivasi, keaktifan, dan interaksi (Winatha & Setiawan, 2020; Aminah, 2016; Nahampun et al., 2024)	Elemen permainan menjadi komponen kuat dalam pembelajaran menyenangkan	Hubungan langsung dengan karakter masih implisit	Merupakan komponen operasional fun learning (active participation)
Media Pembelajaran	2	Media interaktif meningkatkan minat dan pengalaman belajar (Supriyono, 2018; Hartati et al., 2024)	Media memperkuat efek metode pembelajaran	Media sering diposisikan sebagai alat, belum sebagai bagian desain fun learning	Media mendukung meaningful learning dalam fun learning

1. Fun Learning

Metode *Fun Learning* dalam Pembelajaran Berdasarkan kajian terhadap tiga artikel tentang fun learning (Oktafiana et al., 2024; Syahrul, 2016; Annisa & Itriyah, 2023), ditemukan bahwa penerapan metode fun learning memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah pertama. Penelitian Oktafiana et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan metode fun learning pada pembelajaran Bahasa Jawa di kelas V SD Negeri Percobaan 2 Depok berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian Syahrul (2016) yang mengimplementasikan metode fun learning pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, di mana hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa mengalami peningkatan signifikan. Annisa & Itriyah (2023) memperkuat temuan tersebut dengan menekankan pentingnya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada anak sekolah dasar. Penelitian ini mengidentifikasi berbagai strategi praktis dalam mengimplementasikan *fun learning* yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar.

2. Motivasi Belajar Siswa

Kajian terhadap lima artikel tentang motivasi belajar (Andriani & Rasto, 2019; Suparman & Junaidin, 2023; Bariyah et al., 2023; Oktaviana et al., 2025; Nainggolan et al., 2024) mengungkapkan bahwa motivasi belajar merupakan faktor determinan yang sangat penting dalam menentukan hasil belajar siswa. Andriani & Rasto (2019) melalui penelitiannya membuktikan bahwa motivasi belajar berfungsi sebagai determinan utama hasil belajar siswa dalam konteks pendidikan manajemen perkantoran. Penelitian Suparman & Junaidin (2023) serta Bariyah et al. (2023) secara khusus mengeksplorasi upaya-upaya yang dapat dilakukan oleh sekolah dan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Kedua penelitian ini menekankan peran strategis institusi pendidikan dan pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi. Oktaviana et al. (2025) mengidentifikasi berbagai strategi komprehensif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sementara Nainggolan et al. (2024) secara spesifik menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Pembentukan Karakter Siswa

Analisis terhadap enam artikel tentang pembentukan karakter (Nurchaili, 2017, 2010; Wening, 2012; Hanifah et al., 2025; Siregar et al., 2024; Isnaini & Fanreza 2024) menunjukkan bahwa pembentukan karakter siswa dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan. Nurchaili (2017) menemukan bahwa penerapan disiplin tata tertib sekolah merupakan sarana efektif dalam pembentukan karakter siswa. Penelitian ini dilengkapi dengan temuan Nurchaili (2010) yang menegaskan pentingnya keteladanan guru sebagai metode pembentukan karakter yang powerful. Wening (2012) memperluas perspektif dengan membahas pembentukan karakter bangsa melalui pendidikan nilai yang sistematis. Sementara itu, penelitian Hanifah et al. (2025); Siregar et al. (2024) secara konsisten menemukan bahwa pendidikan kepramukaan memiliki peran signifikan dalam membentuk karakter siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar. Isnaini & Fanreza (2024) memperkuat temuan-temuan tersebut dengan menekankan bahwa pendidikan secara holistik menjadi medium penting dalam pembentukan karakter peserta didik.

4. Pembelajaran Inovatif

Kajian terhadap enam artikel tentang pembelajaran inovatif (Purwadhi, 2019; Aminah, 2016; Jamil, 2023; Nahampun et al., 2024; Mellymayanti et al., 2024; Silaen et al., 2024) mengungkapkan bahwa pembelajaran inovatif tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran tetapi juga berkontribusi pada pembentukan karakter siswa. Purwadhi (2019) dalam penelitiannya menemukan hubungan erat antara pembelajaran inovatif dengan pembentukan karakter siswa. Aminah (2016) secara spesifik menguji efektivitas penggunaan Fun Card sebagai media pembelajaran inovatif dan menemukan dampak positif pada peningkatan motivasi belajar, keaktifan diri, dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Islam. Jamil (2023) mengeksplorasi metode pembelajaran inovatif dalam konteks Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah menengah. Nahampun et al. (2024) menemukan bahwa pembelajaran inovatif dapat meningkatkan kualitas pendidikan siswa secara keseluruhan. Mellymayanti et al. (2024) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran inovatif sangat relevan dalam konteks pendidikan inklusif di sekolah dasar. Silaen et al. (2024) memperkuat dengan temuan bahwa pembelajaran inovatif efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa.

5. *Game Based Learning*

Analisis terhadap tujuh artikel tentang game based learning (Winatha & Setiawan, 2020; Nurlatifah & Purniati ., 2025; Nahampun et al., 2024; Pitriani et al., 2024; Widiana 2022; Wahyuning 2022; Fadilla & Nurfadhilah, 2022) menunjukkan tren yang konsisten tentang efektivitas pembelajaran berbasis permainan. Winatha & Setiawan (2020) menemukan pengaruh signifikan game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Nurlatifah & Purniati (2025) melalui systematic literature review mengidentifikasi bahwa penerapan game edukasi konsisten meningkatkan motivasi belajar matematika. Nahampun et al. (2024) secara khusus menemukan efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Pitriani et al. (2024) menguji implementasi Kahoot! sebagai platform game-based learning dan menemukan peningkatan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. Widiana (2022) menemukan dampak game-based learning tidak hanya pada minat belajar tetapi juga pada pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains. Wahyuning (2022) memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan efektivitas game-based learning dalam pembelajaran IPA interaktif. Fadilla & Nurfadhilah (2022) menemukan bahwa gamification efektif meningkatkan motivasi belajar dalam konteks pembelajaran jarak jauh.

6. *Media Pembelajaran*

Kajian terhadap tiga artikel tentang media pembelajaran (Rohim & Wardhani 2024; Supriyono, 2018; Hartati et al., 2024) mengkonfirmasi pentingnya media pembelajaran dalam proses pendidikan. Rohim & Wardhani (2024) mengidentifikasi berbagai jenis media pembelajaran yang sesuai untuk siswa sekolah dasar dan karakteristiknya. Supriyono (2018) secara tegas menyatakan pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD, dengan memberikan landasan teoretis dan praktis tentang pemanfaatan media. Hartati et al. (2024) melalui literature review menemukan bahwa penggunaan media digital seperti Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD.

D. *SIMPULAN*

Berdasarkan sintesis komprehensif terhadap berbagai kajian literatur, dapat ditegaskan bahwa metode fun learning merupakan pendekatan pedagogis yang secara konseptual mampu mengintegrasikan dimensi afektif dan karakter dalam proses pembelajaran. Hasil yang dianalisis menunjukkan pola yang konsisten bahwa suasana belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan berbasis aktivitas tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap internalisasi nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan empati. Penelitian ini memperkuat posisi fun learning sebagai strategi pembelajaran holistik yang menjembatani kesenjangan antara pencapaian kognitif dan pengembangan afektif dalam pendidikan abad ke-21. Integrasi unsur keceriaan, kreativitas, dan keterlibatan aktif terbukti menjadi mekanisme penting dalam menumbuhkan motivasi intrinsik sekaligus membangun pengalaman belajar bermakna yang mendukung pembentukan karakter. Dengan demikian, fun learning tidak lagi dipandang sekadar variasi metode pembelajaran, melainkan sebagai kerangka pedagogis yang memiliki daya transformasi terhadap kualitas proses belajar

Implikasi penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan implementasi fun learning sangat bergantung pada kapasitas profesional guru dalam merancang aktivitas yang kontekstual, pemanfaatan media yang relevan, serta dukungan ekosistem sekolah yang kondusif. Keterkaitan antara temuan dan rekomendasi menunjukkan bahwa penguatan kompetensi guru, penyediaan sarana pembelajaran interaktif, serta kolaborasi sekolah-orang tua merupakan prasyarat penting agar dampak positif fun learning terhadap motivasi dan karakter siswa dapat berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S. (2016). Inovasi dalam pembelajaran pendidikan Islam: Efektivitas penggunaan fun card sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar, keaktifan diri, dan hasil belajar peserta didik. *Mimbar Pendidikan*, 1(1), 201–202. <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbardik/article/view/3932>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Annisa, K., & Itriyah, I. (2023). Menciptakan pembelajaran fun learning pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(17), 432–438. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/4892>
- Bariyah, A., Jannah, M., & Ruwaida, H. (2023). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4604>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan gamification untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 29–40. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Hanifah, D., & Hasibuan, A. R. (2025). Pembentukan karakter siswa melalui pendidikan kepramukaan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Islam (JIPPI)*, 3(1), 68. <https://jurnal2.umsu.ac.id/index.php/jippi/article/view/68>
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD: Literatur review. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4), 10206. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/10206>
- Isnaini, H., & Fanreza, R. (2024). Pembentukan karakter peserta didik melalui pendidikan. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(4), 279–297. <https://journal.aspirasi.or.id/index.php/Semantik/article/view/1130>
- Jamil, S. (2023). Metode pembelajaran inovatif dalam pendidikan agama Islam: Studi kasus di sekolah menengah. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(1), 102–106. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/wistara/article/view/11241>
- Mellymayanti, H., Nurfadhilah, S., & Nuraeni, Y. (2024). Strategi pembelajaran inovatif dalam pendidikan inklusif di sekolah dasar. *KOLEKTIF: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 1(1), 40–49. <https://doi.org/10.70078/kolektif.v1i1.29>
- Nahampun, S. H., Gurning, P. P., Nexandika, R., Zalukhu, Y. A. A., & Sianturi, M. E. (2024). Efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>
- Nainggolan, M. N., Ayunda, R., Hasibuan, W. A., & Antika, W. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 237–344. <https://journal.aripi.or.id/index.php/Yudistira/article/view/904>
- Nurchaili. (2010). Membentuk karakter siswa melalui keteladanan guru. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16(9), 233–244. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v16i9.515>
- Nurchaili. (2017). Pembentukan karakter siswa melalui penerapan disiplin tata tertib sekolah. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 2(4), 522–533. <https://doi.org/10.28926/briliant.v2i4.104>
- Nurlatifah, P. A., & Purniati, T. (2025). Systematic literature review: Penerapan game edukasi untuk meningkatkan motivasi belajar matematika. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 115–127. <https://ejournal.papanda.org/index.php/jp/article/view/1418>
- Oktafiana, F., Asih, S., & Putranto, D. (2024). Penerapan metode fun learning dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Jawa siswa kelas V SD Negeri Percobaan 2 Depok. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 3159. <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/3159>
- Pitriani, N. W., Danter, N., & Sariyasa, S. (2024). Game based learning berorientasi Kahoot! meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643–650. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/472>
- Purwadhi. (2019). Pembelajaran inovatif dalam pembentukan karakter siswa. *Mimbar Pendidikan: Jurnal Indonesia untuk Kajian Pendidikan*, 4(1), 21–34. <https://doi.org/10.17509/mimbardik.v4i1.16968>
- Rohim, A., & Wardhani, I. S. (2024). Media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 91–101. <https://journal.unimar-amni.ac.id/index.php/sidu/article/view/2721>
- Silaen, R., Aritonang, M. L., Hasugian, F. F., Lahagu, H. M., & Sihombing, M. (2024). Strategi pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 9(2), 52–58. <https://journal.aripi.or.id/index.php/Yudistira/article/view/1147>
- Siregar, A., Malau, R. D., Ritonga, R. S., & Siregar, F. S. (2024). Peran ekstrakurikuler kepramukaan dalam pembentukan karakter siswa di sekolah dasar. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(3), 38–42. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.750>
- Suparman, S., & Junaidin, J. (2023). Upaya sekolah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah

- dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3950–3958. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/6469>
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>
- Syahrul, S. (2016). Penerapan metode fun learning untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa. *Jurnal Konfiks*, 3(1), 63–70. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/konfiks/article/view/385>
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA interaktif dengan game based learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5. <https://jurnal.uns.ac.id/jsei/article/view/70937>
- Wening, S. (2012). Pembentukan karakter bangsa melalui pendidikan nilai. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1), 55–66. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1452>
- Widiana, I. W. (2022). Game based learning dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/48925>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>