

**PENGARUH METODE *OUTDOOR LEARNING* TERHADAP *ENJOYFULL*
SISWA PADA MATERI PERMAINAN TRADISIONAL KELAS V SDN 113
PALEMBANG**

Ayu Wulandari¹, Kiki Aryaningrum¹, Budi Utomo²

¹PGSD, FKIP, Universitas PGRI Palembang

²Program Studi Pendidikan Geografi, FKIP, Universitas PGRI Palembang

[1Wulanayu1401@gmail.com](mailto:Wulanayu1401@gmail.com), [1kikiaryaningrum86@gmail.com](mailto:kikiaryaningrum86@gmail.com),

[2budiutomo@univpgri-palembang.ac.id](mailto:budiutomo@univpgri-palembang.ac.id)

ABSTRACT

Students who do not enjoy it are not optimal during the learning process, but in the class V SDN 113 Palembang Enjoyfull level students are still low because of the use of monotonous methods. Therefore, this study aims to determine the effect of outdoor learning methods on student enjoyfulls on traditional game material in class V. The application of outdoor learning methods is expected to increase student enjoyfull students while studying. This type of research design is true experimental design with research samples, namely class V.B students as the experimental class and class V.C as the control class. The results of the data analysis using the Man Whitney u test showed a significant value of 0.004 (less than 0.05), so it could be concluded that H₀ was rejected and H_a was accepted. These results indicate a significant difference in student enjoyfull levels between the experimental class and the control class. The implication of this study is that the outdoor learning method is effective for creating an atmosphere that is enjoyable, so it can be used as an innovative alternative to the teacher.

Keywords: Enjoyfull, Outdoor Learning, Traditional Game

ABSTRAK

Siswa yang tidak *enjoyfull* kurang optimal selama proses pembelajaran, namun di kelas V SDN 113 Palembang tingkat *enjoyfull* siswa masih ada yang rendah karena penggunaan metode yang cenderung monoton. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *outdoor learning* terhadap *enjoyfull* siswa pada materi permainan tradisional di kelas V. Penerapan metode *outdoor learning* ini diharapkan dapat meningkatkan *enjoyfull* siswa saat belajar. Jenis desain penelitian ini adalah *true experimental design* dengan sampel penelitian yaitu siswa kelas V.B sebagai kelas eksperimen dan kelas V.C sebagai kelas kontrol. Hasil analisis data menggunakan uji *Mann Whitney U* menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,004 (kurang dari 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan tingkat *enjoyfull* siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa metode *outdoor learning* efektif untuk menciptakan suasana yang *enjoyfull*, sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif bagi guru.

Kata Kunci : *Enjoyfull, Outdoor Learning, Permainan Tradisional*

A. Pendahuluan

Siswa yang senang belajar (*enjoyfull*) membawa banyak dampak positif dalam kelas yaitu mereka jadi lebih semangat dan tidak mudah bosan. Sebaliknya, kebosanan merupakan kondisi psikologis yang tidak nyaman dan membuat sulit untuk fokus dalam sebuah aktivitas (Urke, et al., 2025). Berdasarkan hasil observasi bersama guru wali kelas V SDN 113 Palembang bahwa masih sebagian siswa mengalami rasa kebosanan selama proses pembelajaran disebabkan karena penyampaian materi seringkali hanya bersifat teoritis dan berpusat hanya di dalam kelas. Untuk menciptakan suasana yang lebih *enjoyfull*, diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran seperti dengan menggunakan metode *outdoor learning*. Pendekatan ini terbukti bahwa siswa menjadi rileks selain itu dengan melihat pemandangan alam pun sudah cukup efektif untuk mengatasi rasa kebosanan siswa dan bisa mengurangi tingkat stres yang dialami anak-anak (Jiang, et al., 2016; Goldenberg et al., 2024).

Pembelajaran Pancasila adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk

menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Ananda, et al., 2025). Dalam pembelajaran buku Pendidikan Pancasila terdapat materi permainan tradisional yang memicu *enjoyfull* siswa. Salah satu kegiatan yang menyenangkan, dimana ketika memainkannya akan muncul rasa senang pada pemain (Nurwahidah, et al., 2021; Bawazir, Fauzi & Rukmana, 2024). Dalam permainan tradisional juga ada beberapa cara melakukan permainannya ada yang berkelompok dan individu (Indriyani, et al., 2021). Seringkali materi permainan tradisional dipelajari didalam kelas (*Indoor learning*) padahal materi tersebut membutuhkan praktik.

Praktik dalam materi permainan tradisional dibutuhkan gerak yang lebih leluasa tetapi metode pengajaran yang dilakukan guru cenderung bersifat konvensional seperti menggunakan metode belajar yang dilakukan didalam kelas (*indoor*) secara terus menerus ternyata kurang efektif. Kebosanan dapat dikenali melalui tanda-tanda seperti kesulitan berkonsentrasi (Eastwood et al., 2012; Boysen, Pirla & Pfattheicher., 2025) dan kesulitan fokus terhadap tugas

yang diberikan (Eastwood et al., 2012; Pfattheicher et al., 2023).

Kesulitan siswa untuk fokus dalam mengerjakan tugas yang diberikan timbul karena rasa kebosanan. Solusi untuk mengatasi rasa kebosanan yang ditimbulkan oleh metode pengajaran yang cenderung kurang variatif bisa dengan menggunakan metode pembelajaran diluar ruangan (*outdoor learning*). Pendekatan ini terbukti bahwa siswa menjadi rileks selain itu dengan melihat pemandangan alam pun sudah cukup efektif untuk mengatasi rasa kebosanan siswa dan bisa mengurangi tingkat stres yang dialami anak anak (Jiang, et al., 2016; Goldenberg et al., 2024). Oleh karena itu, proses pembelajaran tidak seharusnya terbatas didalam area kelas tetapi guru bisa menggunakan metode belajar diluar ruangan (*outdoor learning*) seperti taman, ruang serbaguna, dan halaman sekolah yang bisa dimanfaatkan sebagai sumber belajar (Aasar, Shafik & Bakr, 2024). Bentuk awal dari pembelajaran luar ruangan dan pembelajaran berbasis pengalaman di sekolah pada gerakan pendidikan ini sangat menekankan pentingnya pengalaman langsung untuk

pengembangan siswa secara menyeluruh.

Pengalaman secara langsung sangat penting bagi pengembangan siswa secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu oleh (Darmanysah, MuktaDir & Anggraini,, 2021) yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan menggunakan metode *outdoor learning* terhadap hasil belajar, dimana siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam konteks ini, pembelajaran di luar ruangan (*outdoor learning*) seiring berjalannya waktu mulai membangun identitasnya yang khas sebagai suatu bidang praktik dan penelitian yang mandiri (Kokkonen, et al., 2025; Dania et al., 2025).

Dalam penelitian ini, *outdoor learning* sangat relevan menggunakan metode terbaik untuk mengajarkan materi permainan tradisional. Belajar di alam terbuka seringkali dianggap sebagai sarana yang dapat menjadi pendukung yang baik dalam peningkatan kesehatan dan perkembangan fisik anak (Sandseter et al., 2022; Squires et al., 2024). Metode ini sangat sesuai dengan cara belajar anak dikarenakan siswa bisa

berekspresi dan interaksi secara leluasa. Dengan demikian, penerapan metode ini tidak hanya memastikan bahwa proses belajar tidak hanya efektif, tetapi juga benar benar menyenangkan (*enjoyfull*) bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal dikelas V SDN 113 Palembang, teridentifikasi sebagian siswa dalam keterlibatannya yang ditandai dengan munculnya rasa jenuh atau bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini diduga berkaitan dengan metode pembelajaran yang masih cenderung bersifat konvensional, sehingga berdampak pada kurang optimalnya aspek indikator *enjoyfull* siswa dalam belajar. Dengan menggunakan metode *outdoor learning* yang dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif agar siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi tetap fokus selama proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *outdoor learning* terhadap *enjoyfull* siswa materi permainan tradisional kelas V SDN 113 Palembang.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan *true experiment*. Alasannya, pendekatan *true experiment* (eksperimen murni) dengan menggunakan kelompok kontrol berfungsi untuk sebagai pembanding yang berasal dari pemberian perlakuan (*treatment*) terhadap kelompok eksperimen yang diketahui secara pasti (Arib, et al. 2024). Penelitian ini menggunakan rancangan desain yaitu *posttest only control design*. Alasannya, untuk mengetahui pembandingan skor antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah hasil murni dari perlakuan yang diberikan. Dalam penelitian ini bahwa sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara *random* dari populasi tertentu (Sugiyono., 2022).

Untuk mengetahui tingkat *enjoyfull* siswa dengan menggunakan kuesioner menggunakan *skala likert* secara sistematis dan terstruktur antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, seperti tabel instrument *enjoyfull* dibawah ini :

Tabel 1. Instrumen *Enjoyfull*

No	Indikator <i>Enjoyfull</i>	Keterangan
1	<i>Pleasure</i>	Perasaan puas, nyaman, dan ketertarikan secara emosional terhadap proses belajar.
2	<i>Enjoyable</i>	Kualitas metode pembelajaran yang membuat siswa betah dan menikmati setiap tahapan materi.
3	<i>Fun</i>	Suasana belajar yang ceria, penuh semangat, dan tidak membosankan.

Sumber : Salsabila & Widarmanti, (2023)

Untuk memastikan instrument dengan tingkat kepercayaan dengan baik yaitu diuji validitas dan realibitas. Uji Validitas menggunakan uji *product moment* dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Sumber: Kesumawati & Aridanu (2025)

Uji realibitas menggunakan uji *cornbach's Alpha* yaitu dengan rumus sebagai berikut :

$$r_i = \left(\frac{K}{K - 1} \right) X \left(1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right)$$

Sumber: Kesumawati & Aridanu (2025)

Selanjutnya untuk mengetahui pengaruh metode *outdoor learning* terhadap *enjoyfull* dilakukan analisis menggunakan uji *mann whitney*.

Karena datanya berbentuk ordinal dan tidak berdistribusi normal. Adapun rumus uji *Mann whitney* yaitu sebagai berikut :

$$Z_{hitung} = \frac{U - (n_{y1}) \times (n_{y2})2}{\sqrt{(n_{y1}) \times (n_{y2}) \times (n_{y1} + n_{y2} + 1)12}}$$

Sumber : Wulansari (2023)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tingkat *enjoyfull* atau pembelajaran yang menyenangkan dalam penelitian ini diukur melalui kuesioner yang berisi 15 butir pernyataan. Pengukuran tersebut dilakukan setelah pemberian perlakuan (*treatment*) menggunakan metode *outdoor learning* dalam materi permainan tradisional pada kelas eksperimen dan kelas kontrol siswa dikelas V di SD Negeri 113 Palembang. Data perolehan hasil tingkat *enjoyfull* siswa pada kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat di tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2 Hasil Tingkat *Enjoyfull*

No	Kategori <i>Enjoyfull</i>	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		F	%	F	%
1	Sangat Menyenangkan	13	39,4 %	29	85,3 %
2	Menyenangkan	14	42,4 %	5	14,7 %
3	Cukup Menyenangkan	5	15,2 %	0	0%
4	Tidak Menyenangkan	1	3%	0	0%

Sumber : Data di Olah Peneliti (2026)

Berdasarkan tabel 2 bahwa terdapat perbedaan yang antara pembelajaran di kelas eksperimen dan kontrol. Di mana siswa yang memberikan respon dengan kategori sangat menyenangkan di kelas eksperimen memperoleh 85,3% sedangkan untuk kelas kontrol hanya sebesar 39,4%. Sebaliknya, pada kelas kontrol masih terdapat siswa yang memberikan respon dalam kategori cukup menyenangkan sebesar 15,2% dan tidak menyenangkan sebesar 3%, sementara di kelas eksperimen kedua kategori tersebut adalah 0%. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *outdoor learning* jauh lebih efektif dalam menciptakan suasana yang *enjoyfull* dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil observasi yang dibantu wali kelas yang berinisial US sebagai observer penelitian terhadap pelaksanaan metode *outdoor learning* pada materi permainan tradisional yang dinilai oleh guru kelas. Penilaian tersebut dijabarkan berdasarkan 3 indikator utama yaitu sebagai berikut :

- 1) Perencanaan, pada tahap ini siswa menunjukkan kesiapan fisik dan sarana yang matang dengan

capaian persentase sebesar 90%, di mana siswa aktif menempati area aman dan menyiapkan alat permainan.

- 2) Implementasi, pembelajaran dengan penerapan metode *outdoor learning* pada materi permainan tradisional mencapai 95%. Hal ini ditandai dengan fokus siswa yang sangat baik dalam menyimak penjelasan, tingginya kerja sama antar teman.
- 3) Evaluasi, pada tahap ini dengan capaian persentase sebesar 80% yang menunjukkan bahwa siswa mampu melakukan refleksi, merespons umpan balik guru sangat baik. Serta menjaga kebersihan lingkungan setelah aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji *Manwhitney* diketahui nilai *Asymp. Sig* (2-tailed) sebesar 0,004 yaitu $< 0,05$ maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji *Manwhitney* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak berarti H_a diterima yang artinya terdapat perbedaan penggunaan metode *outdoor learning* terhadap *enjoyfull* siswa pada materi permainan tradisional siswa kelas V SDN 113 Palembang. Selanjutnya untuk

mengetahui lebih detail perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji *Mann whitney* kelas eksperimen dan kelas kontrol

	Skor
Mann- Whitney U	334.000
Wilcoxon W	895.000
Z	-2.857
Asymp. Sig. (2-tailed)	.004

Sumber : Data di Olah Peneliti (2026)

Pembahasan

Berdasarkan hasil penilaian observasi yang dilakukan guru kelas selaku observer, pelaksanaan metode *outdoor learning* pada materi permainan tradisional ini menunjukkan hasil yang sangat optimal pada setiap tahapannya. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh keterlibatan aktif siswa mulai dari tahap perencanaan, implementasi dan evaluasi. Hal ini juga dilihat dari hasil lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dikerjakan secara berkelompok, bahwa siswa menunjukkan kerja sama yang bagus, menjunjung tinggi nilai kejujuran dan sportivitas, menghargai hak orang lain melalui musyawarah, serta menanamkan nilai-nilai karakter sosial dengan

sangat baik saat memecahkan masalah Bersama kelompoknya.

Hasil dari *enjoyfull* siswa itu di ciptakan melalui suasana kelas yang menyenangkan agar siswa bisa fokus sepenuhnya dari awal sampai akhir pembelajaran (Rafikasari et al., 2021). Oleh karena itu, guru membutuhkan metode pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa mengembangkan diri mereka sendiri (Taufiqurohman, Nurihsan & Rachmawati., 2022). Penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan penelitian terdahulu oleh (Wahyuni, Fakhriyah & Khamdun., 2025) mengenai Penerapan Model *Contextual Teacing And Learning* Dengan Metode *Outdoor Learning* di SD Negeri 02 Mijen, yang menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Terdapat persamaan yang signifikan antara kedua penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan metode *outdoor learning* dengan subjek siswa kelas V. Namun terletak perbedaan dalam penelitian ini yaitu pada materi yang dibahas, dimana penelitian ini mengangkat topik permainan tradisional serta berfokus pada *enjoyfull* siswa.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Darmansyah, Muktadir & Anggraini., 2021) yang menunjukkan bahwa penerapan metode *outdoor learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Penelitian tersebut membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *outdoor learning* kegiatan pembelajaran lebih bermakna. Terdapat persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini, yaitu keduanya sama-sama menggunakan metode *outdoor learning* sebagai variabel utama. Namun perbedaan ini terletak pada materi yang dikaji serta fokus penelitiannya dimana penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran tematik dengan memanfaatkan barang bekas, sedangkan dalam penelitian ini lebih berfokus pada *enjoyfull* siswa melalui materi permainan tradisional.

Pembelajaran yang *enjoyfull* atau menyenangkan dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya berinteraksi secara positif antara guru dan siswa, menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, lingkungan sekolah yang mendukung dan partisipasi siswa yang aktif

(Taufiqurohman, Nurihsan & Rachmawati., 2022). Namun berdasarkan hasil observasi masih terdapat beberapa siswa yang mengalami tingkat *enjoyfull* yang rendah hal ini terjadi karena beberapa alasan seperti siswa sulit beradaptasi dengan belajar cara yang baru, dan beberapa siswa yang cenderung malu untuk berkomunikasi sesama temannya. Sementara itu, pada kelas kontrol yang belajarnya hanya didalam kelas dan tidak mendapatkan perlakuan tetapi terdapat sebagian siswa yang merasakan *enjoyfull*. Hal ini disebabkan karena siswa tersebut menyukai kelas yang tenang dan teratur. Hanya saja *enjoyfull* siswa dikelas kontrol ini tidak merata pada semua siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *outdoor learning* pada materi permainan tradisional ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *enjoyfull* siswa yang terlihat pada hasil *posttest*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *enjoyfull* siswa kelas V SD Negeri 113 Palembang sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran *outdoor learning* pada materi permainan tradisional.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *outdoor learning* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap tingkat *enjoyfull* siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa kelas yang mendapatkan perlakuan metode *outdoor learning* memiliki tingkat *enjoyfull* yang tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa metode *outdoor learning* efektif dalam meningkatkan *enjoyfull* khususnya pada materi permainan tradisional di kelas V SDN 113 Palembang. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa metode *outdoor learning* dapat dijadikan sebagai strategi bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang *enjoyfull*. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan seperti faktor cuaca dan gangguan dilingkungan terbuka. Oleh karena itu, saran untuk peneliti selanjutnya yang

berhubungan dengan tingkat *enjoyfull* siswa pada materi permainan tradisional kelas V tidak hanya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila namun juga diharapkan pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, I., Narulita, H., Lutfiah, L., & Purwani, D. (2024). Kajian Outdoor Learning Proses dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar: Studi Pustaka. *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 25–33.
<https://doi.org/10.30599/jemari.v6i1.3197>
- Adhari, P. A., Saskia Permana, B., Aditia, I. M., Arifin, M. H., Wahyuningsih, Y., Guru, P., & Dasar, S. (2022). Penerapan Metode Enjoyable Learning pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Awal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4321–4325.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3510>
- Ananda, A. D., Setiawan, D., & Kuryanto, M. S. (2025). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 11(3), 453–461.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v11i3.13186>
- Bawazir, I. A., Fauzi, R. A., & Rukmana, A. (2024). Pengaruh

- Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Peningkatan Kelincahan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Porkes*, 7(2), 696–705.
<https://doi.org/10.29408/porkes.v7i2.27294>
- Dania, A., Anagnostopoulos, C., Ntalachani, K., Georgaroudi, K., Kossyva, E., Lemling, A., Adamakis, M., Cools, W., Caballero, P., Rodríguez, M. J. L., Romero, A. L., Macias, G. R., Popeska, B., Janemalm, L., Skotáková, A., Hřebíčková, S., & Vlček, P. (2025). Integrating outdoor and adventure education in school physical education. Insights From European physical educators. *International Journal of Educational Research*, 134, 1–12.
<https://doi.org/10.1016/j.ijer.2025.102822>
- El-Aasar, M., Shafik, Z., & Abou-Bakr, D. (2024). Outdoor learning environment as a teaching tool for integrating education for sustainable development in kindergarten, Egypt. *Ain Shams Engineering Journal*, 15(4), 1–18.
<https://doi.org/10.1016/j.asej.2024.102629>
- Forester, B. J., Idris, A., Khater, A., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2024). Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas. In *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1–10.
<https://doi.org/10.56832/edu.v4i3.577>
- Goldenberg, G., Atkinson, M., Dubiel, J., & Wass, S. (2024). Outdoor learning in urban schools: Effects on 4–5 year old children's noise and physiological stress. *Journal of Environmental Psychology*, 97, 1–10.
<https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2024.102362>
- Istiqomah, S., & Lailasari, F. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran Outdoor Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik di MI Al-Miftah Gunung Sindur Bogor. *Attractive : Innovative Education Journal*, 6(2), 226–238.
<https://doi.org/10.51278/aj.v6i2.1231>
- Kesumawati, N., & Aridanu, I. (2025). *Statistik Parametrik Penelitian Pendidikan*. Edisi ke-7. Penerbit NoerFikri Offset.
- Müller-Boysen, T., Pirla, S., & Pfattheicher, S. (2025). On the relation between boredom and social behavior: A registered report. *Journal of Experimental Social Psychology*, 121, 1–12.
<https://doi.org/10.1016/j.jesp.2025.104804>
- Pfattheicher, S., Lazarević, L. B., Nielsen, Y. A., Westgate, E. C., Krstić, K., & Schindler, S. (2023). I enjoy hurting my classmates: On the relation of boredom and sadism in schools. *Journal of School Psychology*, 96, 41–56.
<https://doi.org/10.1016/j.jsp.2022.10.008>
- Pienimäki, M., Kinnula, M., & Iivari, N. (2021). Finding fun in non-

- formal technology education. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 29, 1-11. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100283>
- Rahman, Y., & Ningsih, A. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Bola Bekel terhadap Perkembangan Anak Usia Dini, *JJP PAUD FKIP Untirta*, 8(1), 69-76. <https://doi.org/10.30870/jpppau.d.v8i1.11570>
- Sisi, L., Zibar, C., & Parisu, L. (2025). Eksplorasi Outdoor Learning dalam Mengembangkan Keterampilan Sains Siswa Sekolah Dasar. *Social Sciences, And Education (JHUSE)*, 1(3), 40–52. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i3.51>
- Sugiyono, (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi 2 cetakan ke-29), Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Squires, K., van Rhijn, T., Breau, B., Harwood, D., Haines, J., & Coghill, M. (2024). A quasi-experimental Investigation of young Children's activity levels and movements in equipment-based and naturalized outdoor play environments. *Journal of Environmental Psychology*, 97, 1-10. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2024.102364>
- Taufiqurohman, T., Nurihsan, J., & Rachmawati, Y. (2022). Analysis of Factors that Influence Students' Enjoyable Learning in Class: A Literature Review. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 14(1), 513–528. <https://doi.org/10.37680/qalam.una.v14i1.4360>
- Urke, H. B., Bakker, A. B., Hetland, J., & Tjomsland, H. E. (2025). Taking a playful approach to schoolwork: Associations with schoolwork engagement, school satisfaction, and school belonging. *Journal of School Psychology*, 112, 1-12. <https://doi.org/10.1016/j.jsp.2025.101486>