
LITERASI : JURNAL ILMU PENDIDIKAN

ISSN: 2085-0344

e-ISSN: 2503-1864

Journal homepage: www.ejournal.almaata.ac.id/literasiDOI : [http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2026.17\(1\).83-90](http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2026.17(1).83-90)

Implementasi Model *Outing Class* Berbasis *Game* untuk Meningkatkan Fokus Belajar SiswaRisma Chulashotud Diana¹, Nor Ainun², Adi Sugiarto³, Linda Sukma Sari⁴, Nadila Prastiska⁵,
Tantri Nuriyah⁶¹rismachulashotuddiana@gmail.com, ²norainun120320@gmail.com, ³adisugiarto8899@gmail.com,
⁴lindasukmasari60@gmail.com, ⁵iyaknad@gmail.com, ⁶nuriyahtantri@gmail.com

Institut Agama Islam Abuya Salek Sarolangun, Jambi, Indonesia

Jalan Lintas Sumatera, Desa Bernai, Kecamatan Sarolangun, Kabupaten Sarolangun,
Provinsi Jambi, Indonesia**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi dari kurangnya fokus siswa kelas IV ketika pembelajaran dilakukan di dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan implementasi model pembelajaran *Outing Class berbasis game* sebagai upaya mengatasi rendahnya fokus belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Singkut. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara guru, siswa, dan orang tua, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Analisis data dilakukan secara deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rendahnya fokus siswa disebabkan oleh pembelajaran yang monoton, kurangnya variasi metode, dan lingkungan kelas yang kurang menarik. Model *Outing Class berbasis game* yang dikembangkan memadukan kegiatan eksplorasi lingkungan dengan permainan edukatif yang menyenangkan dan kontekstual. Penerapan model ini meningkatkan konsentrasi, keterlibatan, serta antusiasme siswa selama kegiatan belajar. Selain itu, guru menilai model ini praktis, relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, dan mudah diterapkan. Secara keseluruhan, pembelajaran *Outing Class berbasis game* terbukti efektif sebagai inovasi yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, konkret, dan bermakna bagi siswa. Temuan ini juga menunjukkan adanya peningkatan interaksi sosial antara siswa serta kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan tugas berbasis permainan. Dengan demikian, model ini tidak hanya berdampak pada aspek kognitif tetapi juga perkembangan sosial dan emosional siswa dalam proses pembelajaran.

KATA KUNCI: *fokus belajar siswa; inovasi pembelajaran; outing class; pembelajaran kualitatif; permainan edukatif*

ABSTRACT

This study was motivated by the lack of focus among fourth-grade students during classroom learning. The study aimed to describe the process of developing and implementing a game-based Outing Class learning model as an effort to overcome the low learning focus of fourth-grade students at Muhammadiyah Singkut Elementary School. A qualitative research approach was used. Data were collected through observation, interviews with teachers, students, and parents, as well as documentation of learning activities. Data analysis was conducted descriptively through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the low focus of students was caused by monotonous learning, a lack of variety in methods, and an

uninteresting classroom environment. The game-based Outing Class model developed combines environmental exploration activities with fun and contextual educational games. The application of this model increased students' concentration, engagement, and enthusiasm during learning activities. In addition, teachers considered this model practical, relevant to the characteristics of elementary school students, and easy to implement. Overall, game-based Outing Class learning proved to be effective as an innovation capable of creating an active, concrete, and meaningful learning atmosphere for students. These finding also indicate an improvement in students' social interaction as well as their critical thinking skills in completing game based tasks. Therefore, this model not only effects cognitive aspects but also supports students' social and emotional development throughout the learning process. Furthermore, the implementation of this approach encourages collaboration, active participation, and problem solving abilities, which are assential for holistic student development and create a more angaging, meaningful, and student centered learning environment in elementary education.

KEYWORD: , educational games; learning innovation; outing class; qualitative learning; student learning focus

Artikel info :

submit 28 November 2025; Review¹ 24 Februari 2026; review² 03 Maret 2026; accepted 05 April 2026; avaiable online 14 April 2026; publish 14 April 2026

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah dasar merupakan pondasi penting dalam membentuk karakter dan kemampuan kognitif siswa (Pebriyanti, 2023). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan untuk mempertahankan fokus selama kegiatan belajar di kelas (Afni, 2025). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah metode *outing class*. *Outing class* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di luar kelas dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung dan lebih bermakna.

Pembelajaran di luar kelas dapat memberikan suasana baru yang lebih menyenangkan serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar.

Selain itu, motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan internal maupun eksternal yang menimbulkan semangat dan keinginan siswa untuk belajar serta mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih fokus, aktif, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan kegiatan *outing class* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga konsentrasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran juga meningkat.

Kondisi tersebut juga ditemukan di kelas IV Uwais Al-Qarni SD Muhammadiyah Singkut, di mana sebagian besar siswa menunjukkan penurunan konsentrasi, mudah teralihkannya, serta kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Fenomena ini menuntut adanya inovasi pembelajaran

yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar. Untuk memastikan kondisi tersebut, peneliti melakukan observasi pendahuluan di kelas IV Uwais Al-Qarni. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung beberapa siswa terlihat kurang fokus, sering berbicara dengan teman sebangku, serta kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Hasil observasi ini menunjukkan bahwa diperlukan upaya pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif agar konsentrasi dan motivasi belajar siswa dapat meningkat. Pendekatan *Outing Class* atau pembelajaran di luar kelas menjadi salah satu alternatif yang diyakini mampu meningkatkan fokus siswa (Widadi, (2025)). Melalui kegiatan belajar yang dilakukan langsung di lingkungan sekitar, siswa diberi kesempatan untuk mengalami, mengamati, dan mempraktikkan materi secara nyata (Nuai, 2022). Ketika *Outing Class* dipadukan dengan unsur permainan edukatif (*game-based learning*), suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Hal ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara konkret, tetapi juga melatih kerja sama, tanggung jawab, dan rasa ingin tahu.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali secara mendalam pengalaman guru dan siswa dalam penerapan *Outing Class berbasis game* (Asrowi, (2024)). Melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, penelitian ini berupaya memahami bagaimana model tersebut mampu meningkatkan fokus, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran di kelas melalui penerapan kegiatan *outing class*. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru atau peneliti di kelasnya sendiri melalui tindakan tertentu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Singkut, tepatnya pada kelas IV Uwais Al-Qarni. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran yang sedang berlangsung. Adapun subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV Uwais Al-Qarni. Guru kelas juga berperan sebagai informan yang membantu memberikan informasi terkait kondisi pembelajaran di kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, daftar hadir siswa, serta dokumen pendukung lainnya. Instrumen penelitian yang digunakan antara lain lembar observasi

aktivitas siswa dan pedoman wawancara. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang kemudian dianalisis dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas atau hasil belajar siswa yang kemudian dihitung dalam bentuk persentase untuk melihat peningkatan yang terjadi pada setiap siklus.

Untuk menjaga keabsahan data (validitas dan reliabilitas), penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan data. Selain itu, peneliti juga melakukan diskusi dengan guru kelas untuk memastikan keakuratan data yang diperoleh. Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh pada setiap siklus penelitian. Kesimpulan ditarik dengan melihat adanya perubahan atau peningkatan pada motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran setelah diterapkannya kegiatan *outing class*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Karakteristik Siswa

Identifikasi masalah di kelas (misalnya siswa kurang fokus, pasif, cepat bosan). Lihat kebutuhan belajar yang bisa dipenuhi dengan *Outing Class* (Subair, (2024)). Perhatikan usia, minat, gaya belajar, dan tingkat perkembangan siswa. Misalnya: siswa SD suka bergerak, eksplorasi langsung, dan bermain sambil

belajar. Tingkat perkembangan: sesuaikan kegiatan dengan usia (misalnya siswa SD cenderung aktif, ingin tahu, dan suka eksplorasi) (Aisah, 2024). Minat & gaya belajar: ada yang lebih suka praktik, visual, kinestetik, atau diskusi. Kemampuan akademik & sosial: perhatikan keragaman kemampuan agar kegiatan bisa diikuti semua siswa.

Identifikasi Potensi Lingkungan Sekitar

Pilih lokasi yang aman, terjangkau, dan relevan dengan materi pembelajaran. Pastikan ada keterkaitan dengan kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran. Pilih tempat yang dekat, aman, mudah diakses, dan sesuai dengan materi pelajaran. Contoh: IPS → pasar, balai desa, museum. IPA → sungai, sawah, kebun, taman. Bahasa Indonesia → perpustakaan umum, tempat bersejarah.

Perencanaan Model *Outing Class*

Rumuskan tujuan pembelajaran yang jelas. Tentukan tema kegiatan sesuai KD. Buat Lembar Peserta Didik (LKPD) dengan aktivitas sederhana (observasi, wawancara, menggambar, mencatat) (Hairani, (2022)). Tema kegiatan: misalnya "Keberagaman Sosial Budaya", "Ekosistem Sungai", atau "Kegiatan Ekonomi di Pasar". Metode belajar: observasi langsung, wawancara, eksperimen sederhana, atau pemetaan. Tugas proyek: siswa membuat laporan, gambar, video pendek, atau presentasi setelah *outing class*.

Pelaksanaan *Outing Class*

Awali dengan briefing: tujuan, aturan, pembagian kelompok. Saat *Outing Class*:

siswa melakukan eksplorasi, observasi, mencatat, mendokumentasi. Guru mendampingi, memberi arahan, dan memastikan kegiatan sesuai rencana. Orientasi awal: jelaskan tujuan, aturan, dan pembagian kelompok. Pendampingan guru: guru sebagai fasilitator, bukan pusat informasi.

Refleksi dan Evaluasi

Setelah *Outing Class*, lakukan diskusi kelas. Siswa mempresentasikan hasil pengamatan. Guru menghubungkan temuan siswa dengan konsep materi (Sitorus, 2023). Diskusi kelas: siswa mempresentasikan hasil temuan mereka. Refleksi individu: menuliskan pengalaman dan hal baru yang dipelajari. Penilaian: tidak hanya pada hasil laporan, tetapi juga sikap (kerja sama, tanggung jawab, rasa ingin tahu) (Rustan, 2023).

Penyesuaian Karakteristik Siswa

Gunakan bahasa sederhana dan aktivitas yang menyenangkan untuk siswa

SD (Anis, (2023)). Beri ruang untuk eksplorasi bebas namun tetap terarah. Variasikan tugas agar sesuai dengan perbedaan kemampuan (misalnya ada yang menulis, menggambar, atau mendokumentasi dengan foto). Penilaian meliputi Sikap: kerja sama, disiplin, rasa ingin tahu. Proses: bagaimana siswa mengumpulkan data. Produk: laporan, gambar, presentasi. Berikan umpan balik untuk memperkuat pembelajaran (Angkat, 2024).

Hasil penelitian pada **Gambar 1** diperoleh melalui proses observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru serta siswa kelas IV Uwais Al-Qarni SD Muhammadiyah Singkut. Berdasarkan temuan di lapangan, siswa menunjukkan gejala rendahnya fokus selama pembelajaran di dalam kelas. Peserta didik mudah teralihkan perhatian, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan sering menunjukkan perilaku tidak aktif dalam kegiatan belajar (HASTIAN, 2024). Guru mengungkapkan bahwa hal tersebut



Gambar 1. Bagan Penyesuaian Karakteristik Siswa

disebabkan oleh pembelajaran yang monoton, dominasi metode ceramah, dan minimnya variasi aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung (Laila, 2025). Kondisi ini membuat suasana belajar cenderung pasif dan membosankan.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, dikembangkan model *Outing Class* berbasis *game*, yaitu pembelajaran di luar kelas dengan mengintegrasikan permainan edukatif. Model ini disusun melalui tahap analisis kebutuhan, perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Kegiatan dilakukan di lingkungan sekitar sekolah seperti taman, halaman, dan balai desa, dengan tema pembelajaran yang relevan. Permainan yang digunakan meliputi *puzzle* edukatif, estafet pengetahuan, dan ekspedisi jejak lingkungan, yang bertujuan meningkatkan keterlibatan fisik dan mental siswa (Wati, 2025).

Hasil observasi menunjukkan perubahan positif terhadap perilaku belajar siswa. Selama kegiatan *Outing Class*, siswa tampak lebih antusias, fokus terhadap instruksi, dan aktif dalam berdiskusi. Mereka juga menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap objek pembelajaran di lingkungan sekitar. Guru menyatakan bahwa aktivitas belajar di luar kelas membantu siswa memahami materi secara konkret serta meningkatkan motivasi intrinsik mereka (Aisyah, 2024). Sementara itu, hasil wawancara dengan siswa mengindikasikan bahwa mereka merasa lebih bersemangat belajar ketika terlibat dalam permainan dan kegiatan eksploratif di luar ruang kelas (Priyambodo, Strategi pembelajaran menyenangkan berbasis

lingkungan di sekolah dasar: pendekatan kualitatif dalam meningkatkan motivasi siswa, 2025). Dari sisi pedagogis, model ini mendukung prinsip pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) yang menekankan hubungan antara pengetahuan dan pengalaman nyata. Kegiatan *Outing Class* memungkinkan siswa membangun makna belajar melalui pengalaman langsung, bukan sekadar menerima informasi dari guru (Subair A. , 2024). Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget, yang menegaskan bahwa pengetahuan diperoleh secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan. Selain meningkatkan fokus belajar, model *Outing Class* berbasis *game* juga menumbuhkan nilai-nilai sosial dan karakter positif, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap lingkungan (Adyatma, 2025). Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk mengeksplorasi, mengamati, dan menyimpulkan hasil pembelajaran (Anwar, 2023). Peran guru dalam memberikan umpan balik dan refleksi di akhir kegiatan turut memperkuat pemahaman konsep siswa (Komara, 2025).

Secara umum, penelitian ini menunjukkan bahwa *Outing Class* berbasis *game* efektif dalam mengatasi permasalahan rendahnya fokus belajar siswa di sekolah dasar. Pembelajaran yang dilakukan di luar kelas memberikan suasana baru, memperkaya pengalaman belajar, serta menumbuhkan motivasi yang bersumber dari minat dan rasa ingin tahu siswa (Futri, 2024). Temuan ini menguatkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis lingkungan dan permainan edukatif dapat dijadikan strategi alternatif dalam

mewujudkan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Outing Class* berbasis *game* mampu menjadi inovasi yang efektif dalam mengatasi rendahnya fokus belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Singkut. Model pembelajaran ini mengintegrasikan kegiatan eksplorasi lingkungan dengan permainan edukatif yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan konsentrasi, keterlibatan, dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, model ini dinilai praktis oleh guru, relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta mudah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, pembelajaran *Outing Class* berbasis *game* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Pebriyanti, D. (2023). Implementasi pendidikan karakter siswa di kelas pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1325–1334. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i36050>
- Afni, H. N. (2025). Peran guru dalam peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres 3 Tondo. *Elementary School of Education E-Journal*, 13(4). <https://doi.org/10.48649/esee.g6ug71>
- Widadi, A. S. (2025). Model outing class pada pembelajaran PAI: Upaya sistematis membangun karakter Islami. *An-Nuha*, 5(2), 138–150. <https://doi.org/10.64810/annuha.v12i2.846>
- Nuai, A., & (2022). Urgensi kegiatan praktikum dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar dan menengah. *Search: Science Education Research Journal*, 1(1), 48–63. <https://doi.org/10.47945/search.v1i1>
- Asrowi, A. (2024). Pembelajaran dengan pendekatan outing class (penelitian fenomenologi di RA Al-Inshof Cibadak Lebak Banten tahun 2024). *E-Jurnal Aksioma Al-Asas*, 5(2). <https://doi.org/277598/search.ughj>
- Subair, A. (2024). Penerapan outing class untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SD 65 Parepare. *Diajar: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(4), 400–408. <https://doi.org/10.54259/search.vgdh>
- Aisah, M. N. (2024). Optimalisasi eksplorasi diri dalam perkembangan anak sekolah dasar. *Jurnal Edueco*, 7(2), 100-109. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i4>
- Hairani, G. R. (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbentuk cerita bergambar. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 142–148. <https://doi.org/10.36277/edueco.v8i2.376>
- Sitorus, F. S. (2023). Mengoptimalkan kemampuan guru dalam menyimpulkan materi pembelajaran. *Jurnal Magistra*, 1(4), 84–91.

- <https://doi.org/10.56727/bsm.v8i1>
- Rustan, E. (2023). Penilaian afektif siswa terhadap perubahan sikap sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), 231-241. <https://doi.org/10.23887/jppp.v9i3>
- Anis, Y. Y. (2023). Perancangan game sederhana menggunakan Scratch programming sebagai media pembelajaran visual bagi anak usia dini. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 4(3), 320-327.
- Angkat, S. A. (2024). Konsep penilaian autentik dalam evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 1-13. <https://doi.org/10.47134/ptk.v3i2>
- Hastian, Z. M. (2024). Strategi pengelolaan kelas dalam mengatasi siswa kurang disiplin di SDN 2 Gembuk. *Instructional Development Journal*, 7(3), 783-788.
- Laila, A. N. (2025). Efektivitas metode ceramah dalam pembelajaran sejarah kelas XI AKL di SMK 1 Pancasila Ambulu. *Maharsi: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sosiologi*, 7(3), 15-33. <https://doi.org/10.33503/maharsi.v7i2>
- Wati, M. I. (2025). Metode permainan puzzle untuk mendorong keaktifan siswa di kelas. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 821-840. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01>
- Aisyah, S. (2024). Peningkatan motivasi belajar siswa dalam kegiatan belajar kelompok di SD Al Manar Surabaya. *Golden Age and Inclusive Education*, 1(2). <https://doi.org/10.61798/galon.v2i2.289>
- Prijambodo, R. F. (2025). Strategi pembelajaran menyenangkan berbasis lingkungan di sekolah dasar: Pendekatan kualitatif dalam meningkatkan motivasi siswa. *Jurnal Riset dan Pengabdian Interdisipliner*, 2(1), 121-126. <https://doi.org/10.37905/jrpi.v3i1.35786>
- Adyatma, F. N. (2025). Analisis program sekolah bebas bullying dan penuh empati: Model, strategi dan faktor yang mempengaruhi pendidikan karakter pada sekolah alam inklusi. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 16(2), 396-425. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v16i2>
- Anwar, N. R. (2023). Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran dalam mendorong kreativitas siswa. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(3), 208-214. <https://doi.org/10.54543/syntaximperatif.v7i1>
- Komara, I. B. (2025). Integrasi umpan balik dalam PjBL untuk pembelajaran perubahan wujud benda. *Jurnal Riset Pedagogik*, 9(1), 41-56. <https://doi.org/10.20961/jdc.v9i3>
- Futri, E. M. (2024). Strategi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar dalam dan luar negeri. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1852-1864. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01>
- Subair, A. (2024). Penerapan outing class untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SD 65 Parepare. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(4), 400-408. <https://doi.org/10.89753/jpp.njgf6j0>