

**PERAN BIMBINGAN BELAJAR DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPAS SISWA SD MELALUI METODE BELAJAR SAMBIL BERMAIN
(PLAY-BASED LEARNING)**

Ardani Aurelia Anggita Zahri¹, Nova Rinda Agustin², Ave Celina Rosita Dewi³,
Bimo Yudha Wicaksono⁴, Muhammad Altaf Rafikhan⁵, Susi Hermin Rusminati⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas PGRI Adibuana Surabaya

1ardaninida06@gmail.com, 2novarinda58@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the role of tutoring in improving the learning motivation of elementary school students through the application of play-based learning methods. The problem addressed in this study is the low learning motivation of students caused by conventional teaching methods that are uninteresting, rigid, and unsuitable for the learning styles of elementary school-aged children. This study employs a descriptive qualitative approach with data collection techniques including observation, semi-structured interviews, documentation, and literature review. The research was conducted at the NextGen tutoring center located in Driyorejo, Gresik, East Java, with a sample of 8 students, 5 teachers, and 2 parents. The results of the study indicate that the implementation of play-based learning using the digital media Duck Race can create a pleasant learning environment, thereby enhancing students' active engagement, focus, and understanding of science and social studies materials. This study demonstrates that play-based learning is effective in boosting students' learning motivation and can serve as an alternative teaching strategy in both informal and formal education settings.

Keywords: *tutoring, learning motivation, digital media, play-based learning, elementary school students*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran bimbingan belajar terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar dengan melalui penerapan metode bermain sambil belajar (*play-based learning*). Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik, kaku dan tidak sesuai dengan gaya belajar anak usia sekolah dasar. Penelitian ini menerapkan metode pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara semi-terstruktur, dokumentasi, serta studi literatur. Penelitian dilakukan di lembaga bimbingan NextGen yang terletak di Driyorejo, Gresik, Jawa Timur, dengan subjek penelitian sebanyak 8 siswa, 5 pengajar, dan 2 orang tua siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *play-based learning*

dengan media digital *Duck Race* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan aktif, fokus dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Penelitian ini membuktikan bahwa metode belajar sambil bermain efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran baik di pendidikan informal maupun formal

Kata Kunci: bimbingan belajar, motivasi belajar, media digital, play based learning, siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar, khususnya di jenjang Sekolah Dasar (SD), merupakan fase penting dalam membentuk karakter dan kemampuan berpikir anak. Proses pembelajaran harus mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar, namun kenyataannya banyak siswa SD menunjukkan sikap pasif, cemas, dan kurang antusias karena metode pembelajaran yang kaku, berpusat pada guru, serta tidak sesuai dengan gaya belajar anak. Pendekatan bermain atau *play-based learning*, seperti yang disarankan oleh Piaget, dapat menjadi solusi karena menyesuaikan pembelajaran dengan dunia anak dan mampu meningkatkan motivasi mereka. (Aryanti et al., 2024) mengungkapkan bahwa bermain sambil belajar dapat mengurangi ketegangan, menghilangkan stres, meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar dan memperkuat

proses belajar. Namun, metode ini belum banyak diterapkan, baik di sekolah maupun lembaga bimbingan belajar yang masih cenderung mengadopsi model formal tanpa inovasi yang ramah anak. Akibatnya, rendahnya motivasi belajar menjadi masalah serius yang dapat memengaruhi prestasi dan kepercayaan diri anak. Oleh karena itu, dibutuhkan perubahan metode pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Penelitian oleh (Sastrawati, P., Husin, A., & Nurrisalia, 2024) pada lembaga bimbingan belajar BTA 70 Ogan Ilir membuktikan bahwa bimbingan belajar berperan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan metode total sampling, hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai siswa pada laporan

hasil belajar, serta tingkat kepuasan siswa terhadap layanan bimbingan mencapai 94,08% dalam kategori sangat tinggi. Temuan serupa juga disampaikan oleh (Y. W. Sari, 2015) yang menemukan bahwa bimbingan belajar berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep matematika, khususnya materi abstrak seperti pecahan. Melalui desain penelitian *one-group pretest-posttest*, mereka mencatat peningkatan signifikan dalam nilai siswa setelah mengikuti bimbingan belajar.

Sementara itu, pendekatan berbasis permainan juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, hasil belajar dan konsentrasi belajar siswa. (Wahjusaputri, Ernawati, Wahyuni, & Wahyuni, 2024) membuktikan bahwa *play-based learning* mampu membuat anak PAUD dan TK lebih fokus, antusias, dan mudah menyerap materi pelajaran. Meskipun dilakukan pada jenjang usia dini, pendekatan ini juga relevan jika diterapkan di pendidikan dasar karena mengutamakan pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis permainan. Penelitian oleh (Sindi, Sofyan Iskandar, & Dede Trie Kurniawan, 2023) yang meneliti *Game-Based Learning* dalam konteks

pembelajaran abad ke-21 di sekolah dasar, menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan memiliki keunggulan dalam membangun motivasi, keterlibatan aktif, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Pendekatan ini menekankan pembelajaran yang holistik, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Adapun penelitian dari (No et al., 2024) yang menjelaskan bahwa penerapan metode belajar sambil bermain memungkinkan anak untuk tetap fokus pada objek tertentu, sehingga mendorong munculnya pertanyaan sebagai bentuk konsentrasi. Proses ini, secara alami membentuk keterampilan masalah (*problem solving skills*). Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penting untuk mencari cara yang tepat agar siswa SD lebih termotivasi dalam belajar. Salah satu cara yang bisa digunakan adalah metode *play-based learning* atau belajar sambil bermain dalam bimbingan belajar. Metode ini dianggap cocok dengan karakter anak usia SD.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana bimbingan belajar dapat membantu meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa melalui

metode belajar sambil bermain. Tujuannya tidak hanya untuk melihat seberapa besar pengaruh metode ini, tapi juga untuk memahami bagaimana cara menerapkannya dalam kegiatan bimbingan belajar secara langsung.

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan ide dan masukan baru bagi guru, pengelola bimbingan belajar, dan praktisi pendidikan lainnya dalam merancang pembelajaran IPAS yang lebih efektif dan menyenangkan. Penelitian ini penting karena mendorong perubahan cara mengajar dari yang kaku dan hanya berisi instruksi, menjadi lebih menyeluruh, kreatif, dan menyenangkan bagi anak. Dengan begitu, pendekatan ini tidak hanya membantu anak lebih mudah belajar, tetapi juga menumbuhkan sikap positif terhadap materi IPAS sejak dini.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian terdiri dari dua kata yaitu metode dan penelitian. Menurut (Aminah et al., 2022) metode adalah cara yang digunakan untuk melaksanakan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata untuk tercapainya sebuah tujuan yang telah disusun secara optimal. Penelitian menurut (Aminah, et al., 2022) adalah

suatu metode yang dilakukan secara sistematis untuk menelusuri informasi terkait dari suatu permasalahan, teori, atau fenomena dengan tujuan untuk menemukan solusi atau membuktikan kebenarannya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana metode belajar sambil bermain diterapkan dalam kegiatan bimbingan belajar serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Menurut (Aryanti et al., 2024) penelitian kualitatif adalah proses pengumpulan data yang dilakukan di lingkungan nyata untuk memahami dan menafsirkan kejadian atau masalah yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti berperan langsung sebagai alat utama dalam mengumpulkan data serta pemilihan narasumber dilakukan secara sengaja (*purposive*). Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan fenomena secara kontekstual dan holistik berdasarkan subjek penelitian.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SD yang mengikuti bimbingan belajar NextGen sebanyak 8 siswa, guru atau pembimbing serta orang tua siswa. Penelitian ini dilaksanakan di salah satu lembaga bimbingan belajar

yang berada di wilayah Driyorejo, Gresik, Jawa Timur.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi partisipatif terhadap proses belajar siswa selama kegiatan bimbingan belajar, wawancara tidak terstruktur dengan siswa, pembimbing dan orang tua untuk menggali pengalaman serta pandangan mereka, teknik studi literatur digunakan untuk mengkaji berbagai teori dan temuan-temuan terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan dalam konteks bimbingan belajar, serta dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan hasil belajar, dan laporan evaluasi siswa.

Data yang dianalisis menggunakan teknik analisis tematik yang meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Maisarah, Ayudia, Prasetya, & Mulyani, 2023). Proses ini dilakukan untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari hasil observasi dan wawancara secara sistematis.

Untuk menjamin keabsahan data, digunakan teknik triangulasi (gabungan) sumber dan metode, yaitu dengan membandingkan data yang

diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Selain itu, dilakukan *member checking* dengan mengonfirmasi hasil temuan kepada responden agar interpretasi yang dibuat oleh peneliti sesuai dengan pengalaman dan pandangan subjek penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian pemanfaatan media pembelajaran digital di lembaga bimbingan belajar *Nextgen* pembelajaran berupa *Duck Race*, dipadukan dengan pembelajaran berbasis permainan (*play-based learning*) mampu meningkatkan motivasi siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa bimbingan belajar merupakan sarana pengembangan kognitif anak di luar jam sekolah. Wawancara tidak terstruktur diberikan kepada responden yang terdiri dari orang tua, tutor dan siswa. Masing-masing terdiri dari 2 orang tua siswa, 5 tutor dan 8 siswa yang terdiri dari 2 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan.

Analisis karakter siswa dilakukan dengan menelaah aspek pengetahuan dan sikap. Secara umum, tingkat pemahaman siswa

memiliki rata-rata yang baik, meskipun masih terdapat siswa yang masih merasa kesulitan untuk menguasai materi dan menyelesaikan soal (W. N. Sari, W, & Fajrie, 2023).

Kendala yang kami temukan setelah melakukan observasi pada siswa, seperti sebagian siswa terampil dalam bidang IPS dari pada IPA. Hal ini sejalan dengan hasil tes pemahaman yang telah kami berikan kepada siswa pada awal pertemuan. Tes tersebut dirancang untuk mengukur sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Berdasarkan analisis hasil tes, diketahui bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disajikan, khususnya pada mata pelajaran IPA. Kesulitan ini terlihat dari rendahnya skor yang diperoleh siswa dalam soal-soal terkait konsep-konsep IPA. Sebaliknya, hasil tes menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi IPS, ditunjukkan oleh skor yang relatif lebih tinggi dan jawaban yang lebih tepat pada bagian soal IPS. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa secara umum siswa lebih menguasai materi IPS dibandingkan IPA, yang kemungkinan besar disebabkan oleh

tingkat kompleksitas materi IPA dan cara penyampaian yang belum sepenuhnya dipahami oleh siswa.



Gambar 1 Hasil tes siswa

Diperoleh informasi bahwa siswa lebih tertarik pembelajaran dengan media sehingga lebih mudah memahaminya. "Lebih seru belajar sama bebek, daripada cuman ngerjain PR sama belajar materi buat besok," kata siswa 1. "Besok belajarnya pakek bebek lagi ya, kak!" ujar siswa 2.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, dapat kami simpulkan ada beberapa perubahan yang terjadi pada anak mereka yakni bisa memanfaatkan teknologi untuk belajar. Begitu juga dengan hasil wawancara pada tentor mereka mengaku pemanfaatan media digital itu tidak serumit dengan media visual dan ternyata hasilnya memuaskan karena dapat meningkatkan rasa ingin tahu, motivasi serta hasil belajar siswa secara koefisien.

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode belajar sambil bermain yang diterapkan dalam program bimbingan belajar berhasil meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Metode ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, dan sesuai dengan karakter pada anak sekolah dasar.

Pembahasan

Terdapat beberapa poin pembahasan berdasarkan analisis hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan selama proses penelitian. Poin pembahasan tersebut meliputi; efektivitas metode belajar sambil bermain (*play-based learning*), penggunaan media pembelajaran *Duck Race* pada mata pelajaran IPAS, motivasi belajar siswa setelah melalui metode belajar sambil bermain (*play-based learning*), berikut ini merupakan pembahasan lengkapnya:

Efektivitas metode belajar sambil bermain (*play-based learning*) pada bimbingan belajar

Play-Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan permainan dengan pembelajaran terstruktur. Dalam konteks bimbingan belajar, metode ini digunakan untuk membantu siswa

belajar dalam suasana yang menyenangkan, tanpa tekanan, namun terarah.

Efektivitas metode ini dalam bimbingan belajar dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah, motivasi belajar yang meningkat, serta keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan metode konvensional yang seringkali membuat siswa pasif dan mudah bosan, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan bermain yang edukatif.

(Arhas, Rahayu, & Isgunandar, 2024) menyatakan ada beberapa tujuan utama dari kegiatan belajar sambil bermain, diantaranya: (1) Meningkatkan pemahaman siswa melalui penyajian materi pelajaran dengan memberikan konteks yang relevan dan menarik. (2) Mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang berdampak pada peningkatan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. (3) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan materi pelajaran. Sehingga dapat melatih berpikir kritis, eksperimen, dan

pemecahan masalah, yang merupakan elemen penting dalam pembelajaran yang efektif. (4) Menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, karena mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran Duck Race pada mata pelajaran IPAS

Rendahnya motivasi belajar siswa dan dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat melibatkan partisipasi siswa dan membuat pembelajaran lebih bermakna (Afifah, Suryatin, & Al Fath, 2023). Media pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu pilihan yang dapat diterapkan untuk menarik minat dan antusiasme siswa saat mengikuti pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat membantu tentor menyampaikan materi secara lebih interaktif dan menarik. Selain itu, permainan edukatif juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, serta kreatifitas. Dengan demikian, permainan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan

relevan untuk digunakan dalam proses belajar .

Salah satu media digital yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Duck Race*, sebuah permainan balap bebek virtual yang tersedia secara *online* melalui platform *Online Stopwatch* (<https://www.online-stopwatch.com/>).



Gambar 2 Beranda pada Game Duck Race

Setelah pengguna mengakses platform *Online Stopwatch*, akan ditampilkan berbagai pilihan menu. Sebelum memulai permainan *Duck Race*, pengguna perlu memilih opsi “*Race Timer*” dan kemudian memilih jenis perlombaan “*Duck Race*” dari daftar karakter yang tersedia. Setelah itu, sistem akan menampilkan tampilan awal permainan.

Pada bagian tersebut, pengguna dapat mengatur jumlah peserta balapan sesuai dengan jumlah siswa (pada kolom *Set Numbers*) dan memasukkan nama masing-masing siswa ke dalam kolom *Names*.

Setelah semua pengaturan selesai, permainan dapat dimulai dengan menekan tombol “Start”.



Gambar 3 Game Duck Race

Duck Race dirancang dengan konsep balapan antar karakter bebek berwarna-warni. Setiap karakter memiliki desain yang unik seperti bebek berpita, bebek unicorn, dan bebek ninja, yang membuat tampilan visualnya menarik dan ramah untuk anak-anak. Permainan ini berjalan secara acak, sehingga cocok untuk digunakan sebagai alat pembelajaran interaktif, seperti memilih giliran menjawab pertanyaan atau membagi kelompok secara acak.

Motivasi belajar siswa setelah melalui metode belajar sambil bermain (*play-based learning*)

Berdasarkan analisis hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan kepada siswa pada bimbingan belajar NextGen dapat disimpulkan media pembelajaran melalui platform *Online Stopwatch*

dengan permainan *Duck Race* memiliki peran positif sebagai media pembelajaran saat proses belajar pada mata pelajaran IPAS tingkat SD. Dengan menarik atensi dan perhatian siswa, serta membuatnya terfokus mengikuti pembelajaran, sekaligus melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif untuk mengatasi sikap pasif pada siswa.



Gambar 4 Dokumentasi Kegiatan

Selain itu media pembelajaran ini memiliki fungsi menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif. Karena pada umumnya bimbingan belajar merupakan tempat untuk mengulang materi di sekolah, mengerjakan pekerjaan rumah serta mengerjakan soal. Hadirnya media pembelajaran ini berpengaruh positif terhadap pemahaman materi dan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode belajar sambil bermain di lembaga bimbingan belajar memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Media pembelajaran digital Duck Race terbukti mampu menciptakan suasana belajar interaktif dan menyenangkan, meningkatkan konsentrasi siswa, serta mempermudah pemahaman terhadap materi ajar. Selain itu, peran tutor yang membimbing dengan pendekatan yang menyenangkan turut berkontribusi dalam menciptakan kenyamanan belajar bagi siswa. Dampak positif dari pendekatan ini juga dirasakan oleh orang tua, yang mengamati adanya perubahan perilaku anak di lingkungan rumah. Secara keseluruhan, metode belajar sambil bermain sangat selaras dengan karakteristik peserta didik jenjang sekolah dasar yang cenderung aktif, menyukai kegiatan bermain, dan belajar secara optimal melalui pengalaman langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, J., Suryatin, S., & Al Fath, A. M. (2023). Peran Media Pembelajaran Monopoli Matematika terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Scholarly Journal of Elementary School*, 3(2), 132–145. <https://doi.org/10.21137/sjes.2023.3.2.7>
- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Meitha Hasanah, S., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 465–471. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.66>
- Arhas, S. H., Rahayu, A., & Isgunandar. (2024). Jurnal Lamellong : Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 5–6.
- Aryanti, P. G., Lailany, A. A., Amelia, I., Regita, A. N. H., Setiawan, K., & Yel, M. B. (2024). Media Interaktif Pembelajaran Berbasis Multimedia menggunakan Adobe Flash untuk TK dan PAUD. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 61–75. <https://doi.org/10.59431/ajad.v4i1.282>
- Maisarah, Ayudia, I., Prasetya, C., & Mulyani. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48–59. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.314>
- No, V., Desember, O., Oktavia, I.,

- Utomo, S., Rahma, C., Wulandari, E., & Rofisian, N. (2024). Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa SD, 2(3), 1004–1007.
- Sari, W. N., W, S. S., & Fajrie, N. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran dalam Materi Pembelajaran Ekosistem untuk Kelas V SD di Kecamatan Winong Kabupaten Pati Jawa Tengah. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2472–2480. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1594>
- Sari, Y. W. (2015). Pengaruh Bimbingan Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 1670–1680.
- Sastrawati, P., Husin, A., & Nurrizalia, M. (2024). Peran Bimbingan Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Lembaga Bimbel BTA 70 Ogan Ilir. *JURNAL PARADIGMA : Journal of Sociology Research and Education*, 5(1), 191-200. <https://doi.org/10.53682/jpjsre.v5i1.9318>
- Sindi, S. L. B., Sofyan Iskandar, & Dede Trie Kurniawan. (2023). Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 9–16. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2504>
- Wahjusaputri, S., Ernawati, E., Wahyuni, Y., & Wahyuni, I. (2024). Penerapan Pendekatan Play-Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 112–121. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.489>