

**PENERAPAN STRATEGI GAME BASED LEARNING DALAM
PEMBELAJARAN IPAS PADA SISWA ADHD KELAS III SDN I PAGAR AIR
KABUPATEN ACEH BESAR**

Rizqa Ramadhani¹, Mislinawati², Tursinawati³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Syiah Kuala

¹rizqaramadhani036@gmail.com, ²mislina_tp@usk.ac.id, ³tursinawati@usk.ac.id

ABSTRACT

Learning of IPAS in elementary schools still presents challenges for students with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD), particularly in maintaining attention, controlling hyperactive and impulsive behaviors, and achieving active learning engagement. These conditions require the implementation of adaptive learning strategies that align with the characteristics of students with ADHD. This study aims to describe the implementation of the Game Based Learning (GBL) strategy in IPAS learning on the topic of animal body parts and their functions for third-grade students with ADHD at SD Negeri 1 Pagar Air, Aceh Besar Regency. This study employed a qualitative approach with a descriptive research design. The research subjects consisted of a third-grade teacher and 28 third-grade students, five of whom were identified as having ADHD. Data were collected through observations and interviews using teacher and ADHD student observation sheets as well as a teacher interview guide. Data analysis was conducted using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing, while data validity was ensured through technique triangulation. The results indicate that the implementation of the Game Based Learning strategy supports the achievement of IPAS learning objectives, increases active participation and learning motivation of students with ADHD, and gradually assists in managing their learning behaviors, although some ADHD symptoms still appeared during the learning process. Learning activities were also able to channel students' energy in a positive and directed manner, with the Battle Ship game being the most effective in helping students maintain focus. Therefore, the Game Based Learning strategy is recommended as an effective IPAS learning strategy for students with ADHD in elementary schools, provided that optimal time management and teacher guidance are ensured.

Keywords: Game Based Learning, Attention Deficit Hyperactivity Disorder, IPAS, Elementary School.

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi kendala bagi siswa *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD), terutama dalam memusatkan perhatian, mengendalikan perilaku hiperaktif dan impulsif, serta rendahnya keterlibatan belajar. Kondisi tersebut menuntut penerapan strategi pembelajaran

yang adaptif dan sesuai dengan karakteristik siswa ADHD. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan strategi *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran IPAS materi bagian tubuh hewan dan fungsinya pada siswa ADHD kelas III SD Negeri 1 Pagar Air Kabupaten Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas III dan 28 siswa kelas III, dengan 5 siswa di antaranya tergolong ADHD. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara menggunakan lembar observasi guru dan siswa ADHD serta pedoman wawancara guru. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diperoleh melalui triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi *Game Based Learning* mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPAS, meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa ADHD, serta membantu pengelolaan perilaku belajar siswa ADHD secara bertahap, meskipun beberapa gejala ADHD masih muncul selama proses pembelajaran. Aktivitas pembelajaran juga mampu menyalurkan energi siswa ADHD secara positif dan terarah, dengan permainan *Battle Ship* menjadi permainan yang paling efektif dalam membantu memusatkan perhatian siswa. Dengan demikian, strategi *Game Based Learning* direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran IPAS yang efektif bagi siswa ADHD di sekolah dasar dengan pengelolaan waktu dan pendampingan guru yang optimal

Kata Kunci: *Game Based Learning*, *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*, IPAS, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar bertujuan membangun pemahaman siswa terhadap fenomena alam dan makhluk hidup secara bermakna melalui keterkaitan antara konsep, pengalaman, dan lingkungan sekitar. Pendidikan pada hakikatnya tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa secara seimbang (Rahmawati et al.,

2024). Oleh karena itu, guru dituntut mampu merancang pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga mampu mengakomodasi keberagaman kebutuhan belajar siswa di kelas.

Dalam praktik pembelajaran IPAS kelas III, salah satu materi penting adalah bagian tubuh hewan dan fungsinya yang menekankan hubungan antara struktur, fungsi, dan kelangsungan hidup makhluk hidup. Namun, pembelajaran materi ini

masih sering disampaikan secara konvensional sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa, khususnya siswa dengan kebutuhan khusus seperti *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD). Siswa ADHD umumnya mengalami kesulitan memusatkan perhatian, menunjukkan perilaku hiperaktif dan impulsif, serta memiliki keterlibatan belajar yang rendah, yang berdampak langsung pada pemahaman materi dan ketertiban proses pembelajaran di kelas (Rizqi, 2024).

Keberadaan siswa ADHD menjadi tantangan tersendiri bagi guru karena perbedaan kebutuhan belajar yang memerlukan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan fleksibel (Wulandari et al., 2025). Gejala ADHD seperti mudah teralihkan, sulit duduk tenang, dan bertindak impulsif sering memunculkan permasalahan dalam pembelajaran IPAS yang menuntut konsentrasi dan keterlibatan aktif siswa. Kondisi ini diperkuat oleh hasil observasi awal di SD Negeri 1 Pagar Air Kabupaten Aceh Besar yang menunjukkan bahwa siswa ADHD di kelas III mengalami kesulitan mengikuti pembelajaran, cepat kehilangan fokus, serta cenderung

mengganggu konsentrasi teman sekelasnya ketika pembelajaran masih bersifat monoton.

Penanganan siswa ADHD memerlukan strategi pembelajaran yang mampu menyesuaikan kebutuhan mereka untuk bergerak, bereksplorasi, dan terlibat aktif dalam proses belajar (Magdalena et al., 2024). Salah satu strategi yang dinilai relevan adalah *Game Based Learning* (GBL), yaitu strategi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar mengajar untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Strategi ini dirancang dengan karakteristik berorientasi pada tujuan pembelajaran, memberikan umpan balik cepat, menumbuhkan motivasi intrinsik, serta menekankan interaktivitas dan keterlibatan multisensori (Kusfitriani, 2022).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa strategi *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan fokus, motivasi, dan keterlibatan belajar siswa ADHD karena mampu menyalurkan energi siswa secara positif dan terarah (Purnama et al., 2023). Selain itu, GBL juga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang memiliki

kecenderungan belajar melalui aktivitas bermain dan pengalaman langsung. Meskipun demikian, penerapan strategi pembelajaran IPAS yang secara khusus dirancang untuk menangani kebutuhan siswa ADHD belum diterapkan secara optimal di kelas III SD Negeri 1 Pagar Air Kabupaten Aceh Besar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji penerapan strategi *Game Based Learning* dalam pembelajaran IPAS pada siswa ADHD kelas III SD Negeri 1 Pagar Air Kabupaten Aceh Besar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam bagaimana penerapan strategi GBL dalam membantu meningkatkan keterlibatan belajar, fokus, serta pengelolaan perilaku siswa ADHD. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran IPAS yang lebih adaptif dan inklusif, serta menjadi rujukan pengembangan strategi pembelajaran bagi siswa ADHD di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis

penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena pembelajaran dan perilaku siswa ADHD dalam konteks alami kelas tanpa adanya perlakuan atau manipulasi variabel (Sugiyono, 2018). Jenis penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis dan faktual penerapan strategi *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran IPAS sesuai dengan kondisi nyata di lapangan (Sugiyono, 2023)

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Pagar Air Kabupaten Aceh Besar. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada adanya siswa dengan kebutuhan khusus *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) di kelas III serta relevansi konteks sekolah dengan fokus penelitian. Subjek penelitian terdiri atas satu orang guru kelas III dan 28 siswa kelas III, dengan 5 siswa di antaranya tergolong ADHD.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan strategi *Game Based*

Learning serta perilaku dan keterlibatan siswa ADHD selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan secara langsung di kelas menggunakan lembar observasi berbentuk daftar cek yang disusun berdasarkan indikator penerapan GBL dan aspek perilaku belajar siswa ADHD. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada guru kelas III untuk menggali informasi secara mendalam terkait pengalaman guru dalam menerapkan strategi GBL, respon siswa ADHD, serta upaya guru dalam mengelola perilaku siswa selama pembelajaran.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2018). Data hasil observasi dan wawancara diseleksi dan dipusatkan pada informasi yang relevan dengan tujuan penelitian, kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif. Penarikan kesimpulan dilakukan secara berulang dengan menelaah keterkaitan antar data hingga diperoleh pemaknaan yang konsisten. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi teknik dengan

membandingkan data hasil observasi dan wawancara.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Pagar Air Kabupaten Aceh Besar pada tanggal 18 dan 20 November 2025 melalui dua kali pertemuan pembelajaran IPAS materi bagian tubuh hewan dan fungsinya. Data penelitian diperoleh melalui observasi terhadap guru dan siswa ADHD selama pembelajaran berlangsung serta wawancara dengan guru kelas III.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran IPAS materi bagian tubuh hewan dan fungsinya pada siswa ADHD kelas III SD Negeri 1 Pagar Air Kabupaten Aceh Besar dilaksanakan secara terencana, bertahap, dan terstruktur. Pembelajaran berlangsung selama dua kali pertemuan dan mengikuti alur pembelajaran yang konsisten, mulai dari tahap perencanaan permainan, pengenalan konsep, penyampaian aturan, pelaksanaan permainan, penguatan pemahaman, hingga refleksi pembelajaran. Seluruh

tahapan tersebut saling berkaitan dan dirancang untuk menyesuaikan dengan karakteristik belajar siswa ADHD.

Pada tahap awal pembelajaran, guru melakukan perencanaan dengan memilih jenis permainan yang relevan dengan tujuan pembelajaran IPAS dan sesuai dengan kebutuhan siswa ADHD. Permainan yang digunakan meliputi *Animal Action Challenge*, *Animal Track*, *Battle Ship*, dan *Move & Match*. Pemilihan permainan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa ADHD membutuhkan aktivitas pembelajaran yang bervariasi, melibatkan gerak, menggunakan media visual, serta memungkinkan interaksi langsung antar siswa. Berdasarkan hasil observasi, perencanaan permainan yang matang membantu guru mengondisikan siswa agar lebih siap mengikuti pembelajaran sejak awal kegiatan.

Tahap berikutnya adalah pengenalan konsep materi bagian tubuh hewan dan fungsinya. Guru menyampaikan konsep awal dengan mengaitkan materi pada pengalaman nyata siswa, seperti mengamati hewan di lingkungan sekitar sekolah dan menirukan cara hewan bergerak. Penjelasan konsep tidak disampaikan

secara satu arah, melainkan dikombinasikan dengan tanya jawab dan peragaan sederhana. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada tahap ini siswa ADHD masih memperlihatkan perilaku khas seperti mudah terdistraksi, berpindah tempat duduk, dan berbicara di luar konteks. Namun demikian, perhatian siswa tetap dapat dipertahankan ketika penjelasan guru dikaitkan dengan aktivitas permainan yang akan segera dilakukan.

Sebelum permainan dimulai, guru menyampaikan aturan permainan secara jelas, rinci, dan berulang. Aturan mencakup tata cara bermain, pembagian kelompok, giliran bermain, serta konsekuensi jika melanggar aturan. Dalam pelaksanaannya, siswa ADHD ditempatkan pada posisi yang memudahkan guru untuk memberikan pendampingan dan pengawasan. Berdasarkan hasil observasi, kejelasan aturan membantu siswa ADHD memahami alur kegiatan dan mengurangi perilaku impulsif selama pembelajaran. Siswa terlihat lebih terarah dan mampu mengikuti instruksi meskipun masih memerlukan penguatan dari guru.

Tahap pelaksanaan permainan menjadi bagian yang paling menonjol dalam pembelajaran. Pada pertemuan pertama, siswa memainkan permainan *Animal Action Challenge*, di mana mereka diminta memperagakan gerakan hewan tertentu dan mengidentifikasi bagian tubuh yang digunakan serta fungsinya. Pada pertemuan kedua, permainan *Animal Track* digunakan untuk membantu siswa membedakan fungsi bagian tubuh hewan yang memiliki bentuk serupa namun fungsi berbeda. Hasil observasi menunjukkan bahwa selama permainan berlangsung, siswa ADHD tampak lebih fokus, aktif bergerak sesuai aturan, dan terlibat dalam diskusi kelompok. Aktivitas motorik siswa yang sebelumnya tidak terarah mulai tersalurkan melalui permainan yang terstruktur.

Setelah pelaksanaan permainan inti, guru melakukan penguatan dan perangkuman pengetahuan melalui permainan *Battle Ship* dan *Move & Match*. Pada permainan *Battle Ship*, siswa bekerja dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, disertai sistem poin

dan pemberian reward. Permainan ini menuntut konsentrasi, kerja sama, dan ketepatan dalam menjawab. Berdasarkan hasil observasi, *Battle Ship* menjadi permainan yang paling efektif dalam memusatkan perhatian siswa ADHD. Sementara itu, permainan *Move & Match* melibatkan aktivitas bergerak menuju area tertentu sesuai habitat hewan, yang membantu siswa mengaitkan konsep materi dengan gerakan dan visualisasi.

Tahap akhir pembelajaran diisi dengan kegiatan refleksi. Guru mengajak siswa untuk menyampaikan pendapat mengenai permainan yang telah dilakukan, materi yang dipelajari, serta pengalaman belajar yang dirasakan. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa ADHD memberikan respons positif terhadap pembelajaran berbasis permainan dan menyatakan bahwa kegiatan belajar terasa lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Melalui refleksi ini, guru juga memperoleh gambaran bahwa strategi GBL membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa

penerapan strategi *Game Based Learning* dalam pembelajaran IPAS mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa ADHD, membantu mengarahkan perilaku hiperaktif secara bertahap, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Seluruh tahapan pembelajaran dan permainan yang digunakan saling melengkapi dan berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih terstruktur, aktif, dan bermakna bagi siswa ADHD.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran IPAS pada siswa ADHD kelas III SD Negeri 1 Pagar Air Kabupaten Aceh Besar memberikan dampak positif terhadap keterlibatan belajar, pemahaman materi, serta pengelolaan perilaku siswa. Pembelajaran yang dirancang secara terstruktur dan bertahap memungkinkan siswa ADHD mengikuti proses belajar dengan lebih terarah, sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inklusif dan bermakna.

Pada tahap awal pembelajaran, siswa ADHD masih menunjukkan kesulitan dalam mempertahankan

perhatian, terutama ketika pembelajaran menuntut konsentrasi dan pemahaman verbal. Perilaku seperti berpindah tempat duduk, berbicara di luar konteks, dan mudah terdistraksi masih tampak pada fase ini. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat Wijaya dan Kurniawan, (2025) yang menyatakan bahwa siswa ADHD mengalami hambatan dalam mempertahankan perhatian pada aktivitas yang bersifat abstrak dan berlangsung dalam waktu yang relatif lama, terutama apabila pembelajaran tidak disertai stimulus yang menarik dan aktivitas yang bermakna

Namun, perhatian dan keterlibatan siswa ADHD mulai meningkat ketika pembelajaran dikaitkan dengan aktivitas permainan yang konkret dan interaktif. Penyajian materi yang dihubungkan dengan pengalaman nyata serta aktivitas bermain membuat siswa lebih mudah memahami konsep bagian tubuh hewan dan fungsinya. Temuan ini sejalan dengan pendapat Nurtika et al., (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan stimulus visual dan aktivitas bermakna mampu membantu siswa ADHD mempertahankan fokus dan

meningkatkan keterlibatan belajar secara lebih optimal.

Penyampaian aturan permainan secara jelas, tegas, dan berulang turut berperan penting dalam membantu siswa ADHD mengikuti alur pembelajaran. Kejelasan aturan dan struktur kegiatan memberikan batasan perilaku yang dapat diterima selama pembelajaran berlangsung. Hal ini mendukung temuan Ulfah, (2018) yang menyatakan bahwa siswa ADHD membutuhkan struktur pembelajaran yang konsisten dan aturan yang jelas agar mampu mengontrol perilaku impulsif dan mengikuti kegiatan belajar secara optimal.

Pelaksanaan permainan menjadi bagian pembelajaran yang menunjukkan dampak paling signifikan terhadap peningkatan fokus dan keterlibatan siswa ADHD. Aktivitas permainan yang melibatkan unsur gerak, tantangan, dan kerja kelompok mampu menyalurkan energi siswa ADHD secara positif dan terarah. Temuan ini sejalan dengan Maivina dan Mustika, (2025) yang menyatakan bahwa strategi *Game Based Learning* mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa melalui tujuan yang jelas, tantangan bertahap, serta

umpan balik langsung selama proses pembelajaran.

Selain meningkatkan perhatian, penerapan GBL juga berkontribusi pada pengelolaan perilaku hiperaktif dan impulsif siswa ADHD. Meskipun perilaku hiperaktif tidak sepenuhnya hilang, aktivitas motorik siswa menjadi lebih terkontrol dan tidak mengganggu jalannya pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Bastiyan et al., (2023) yang menyatakan bahwa permainan edukatif dapat membantu mengendalikan perilaku hiperaktif siswa ADHD dengan mengarahkan aktivitas motorik ke dalam kegiatan yang terstruktur dan bermakna.

Permainan *Battle Ship* menjadi aktivitas yang paling efektif dalam memusatkan perhatian siswa ADHD selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan media visual, sistem poin, tantangan yang bervariasi, serta pemberian reward terbukti mampu meningkatkan fokus dan motivasi siswa untuk terlibat secara aktif. Temuan ini sejalan dengan pendapat Adipat et al., (2021) yang menyatakan bahwa permainan edukatif yang dirancang secara terencana dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Strategi GBL juga memberikan dampak positif terhadap keterlibatan sosial siswa ADHD. Melalui kegiatan bermain secara berkelompok, siswa belajar bekerja sama, menunggu giliran, dan berinteraksi dengan teman sebaya secara lebih terarah. Hal ini sejalan dengan temuan Wakhaj dan Rofiah, (2018) yang menegaskan bahwa lingkungan belajar yang terstruktur dan mendukung interaksi sosial dapat membantu meningkatkan regulasi diri dan perilaku adaptif siswa ADHD. Selain itu, hasil penelitian Rona et al., (2024) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan sosial dan perilaku adaptif siswa ADHD dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Keberhasilan penerapan strategi GBL dalam penelitian ini tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru berperan aktif dalam merancang pembelajaran, memberikan pendampingan intensif, mengulang instruksi, serta memberikan umpan balik secara konsisten. Temuan ini sejalan dengan pendapat Silfia et al., (2025) yang menekankan bahwa keberhasilan strategi *Game Based Learning* sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam

mengelola kelas dan menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa strategi *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi gejala perilaku siswa ADHD. Temuan ini sejalan dengan penelitian Purworini et al., (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus membantu mengelola perilaku siswa ADHD di sekolah dasar.

Dengan demikian, penerapan strategi *Game Based Learning* yang dirancang secara terstruktur dan disertai pendampingan guru yang optimal terbukti mampu menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih kondusif, bermakna, dan adaptif bagi siswa ADHD. Strategi ini tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga berkontribusi terhadap pengelolaan perilaku dan peningkatan keterlibatan belajar siswa ADHD secara berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh melalui observasi pembelajaran serta wawancara dengan guru kelas, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran IPAS materi bagian tubuh hewan dan fungsinya pada siswa ADHD kelas III SD Negeri 1 Pagar Air Kabupaten Aceh Besar telah dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Strategi ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa ADHD, sekaligus membantu mengarahkan perilaku belajar mereka secara bertahap melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Aktivitas bermain memberikan ruang bagi siswa ADHD untuk menyalurkan energi secara positif dan terarah, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kondusif. Dari berbagai permainan yang diterapkan, permainan *Battle Ship* menjadi yang paling efektif dalam memusatkan perhatian siswa ADHD karena memiliki aturan yang jelas, tantangan yang bertahap, serta dukungan media visual yang menarik. Keberhasilan

penerapan strategi *Game Based Learning* juga sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam merancang pembelajaran secara terstruktur, memberikan pendampingan yang intensif, melakukan pengulangan instruksi, serta memberikan umpan balik yang konsisten selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, strategi *Game Based Learning* dapat direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran IPAS yang efektif untuk mendukung pemahaman materi, pengelolaan perilaku, dan peningkatan keterlibatan belajar siswa ADHD di sekolah dasar, dengan tetap memperhatikan pengelolaan waktu, kesiapan media pembelajaran, serta perlunya dukungan dan pengembangan lebih lanjut agar penerapannya dapat berjalan secara optimal dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542–552.

- <https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Bastiyani, E., Calistaputri, D. R., Mahendra S, M., & Agustina. (2023). Melatih Konsentrasi Dan Pengendalian Perilaku Anak Adhd Dengan Permainan Berbasis Edukasi. *Jurnal Serina Abdimas*, 1(2), 707–714.
<https://doi.org/10.24912/jsa.v1i2.25488>
- Kusfitriani, E. (2022). *Game Based Learning (GBL) Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelass 4 SD N Slembaran*.
- Magdalena, F., Mujtaba, I., & Damayanti, A. (2024). Penanganan Optimal untuk Anak dengan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) di KB-TK Lab School. *Universitas Muhammadiyah Jakarta*.
- Maivina, R., & Mustika, D. (2025). *Penerapan Model Game Based Learning (Gbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas V Di Sdn 008 Sukaraja Kuantan Singingi*. 11.
- Nurtika, A., Lestari, A., Samara, D., & Suparmi. (2024). Peranan Guru Dalam Penanganan Perilaku Anak Adhd-Add Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3.
- Purnama, A. V., Arafat, Y., & Hedayani, E. (2023). Pengaruh Metode Gamebasedlearning(Gbl) Terhadap Hasil Belajar Ipa Energi Alternatif Di Sd Negeri 02 Lahat. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3.
- Purworini, Widyaningrum, H. K., & Maruti, E. S. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Pada Anak Adhd Di Sdn Ngujung 2 Maospati Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Berbasis Permainan. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*.
- Rahmawati, A. D., Lisnawati, L., & Windari, A. R. (2024). Strategi Guru Dalam Menangani Anak Adhd (Attention Deficit Hiperactivity Disorder) Dalam Pembelajaran Di Kelas 2 Sd Negeri Kalicacing 02 Salatiga. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1.
<https://doi.org/10.47134/Pgsd.V1i3.317>
- Rizqi, A. M. (2024). Analisis Faktor Dan Dampak Perilaku Hiperaktif Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*.
<https://doi.org/10.55606/Khatulistiwa.V4i1.2723>
- Rona, K. I., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619.
<https://doi.org/10.32884/Ideas.V10i3.1640>
- Silfia, A., Ulfa, D., & Basir, A. (2025). Penerapan Strategi Game-

- Based Learning Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta Cv.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Ulfah, S. (2018). *Upaya Guru Kelas Dalam Menangani Siswa Attention Deficit Disorder With Hyperactive (Studi Kasus Di Sdn Kedungsumber Balongpanggang Gresik)*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Wakhaj, N. I. U., & Rofiah, N. H. (2018). Perilaku Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd) Dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus Peserta Didik) Di Kelas Iv Sd Negeri Gejayan. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 1(1), 64. <https://doi.org/10.12928/Fundadikdas.V1i1.71>
- Wijaya, D. S., & Kurniawan, Y. F. (2025). Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd) Pada Anak. *Jurnal Medika Utama*, 6.
- Wulandari, P., Hasim, W., & Ariefka, R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd. *Alacrity : Journal Of Education*, 488–496.
- <https://doi.org/10.52121/Alacrity.V5i1.640>