

# Jurnal Teropong Pendidikan

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Pelita Harapan

<https://doi.org/10.19166/jtp.v5i1.9517>

## Bermain Seru, Belajar Maksimal: Penerapan *Play-Based Learning* untuk Anak ADHD

**Devi Tiar Mauli<sup>a</sup>, Pieter Alexande<sup>b</sup>, Yanie Pattiasina<sup>c</sup>**

<sup>a</sup>BPK Penabur, Indonesia

<sup>b</sup>Universitas Pelita Harapan, Indonesia

<sup>c</sup>TKK Penabur, Indonesia

\*Corresponding author e-mail: [lexyberhitu@gmail.com](mailto:lexyberhitu@gmail.com)

### ARTICLE INFO

DOI:10.19166/jtp.v5i1.9517

Article history:

Received:

24 February 2025

Accepted:

20 May 2025

Available online:

31 May 2025

Keywords:

ADHD, *Play-Based Learning*, Anak Usia Dini

### ABSTRACT

*The study seeks to understand how enjoyable and meaningful learning can be applied to address the learning difficulties faced by children with ADHD. ADHD, or attention deficit hyperactivity disorder, is a neurodevelopmental disorder characterized by difficulty concentrating, impulsivity, and hyperactivity, which can significantly affect academic performance. Play-based learning is a promising pedagogical approach that can be adapted for children with ADHD. By engaging in playful activities, educators can introduce and guide meaningful learning experiences. This research aims to understand the implementation of play-based learning for children with ADHD. This qualitative descriptive study employed a literature review to explore existing research on this topic. The findings suggest that play-based learning can be beneficial for children with ADHD, contributing to improved focus, increased motivation, and enhanced social interaction skills. This is because play-based learning integrates seamlessly with other aspects of child development, creating a fun and meaningful educational experience that promotes efficient and effective teaching and learning.*

## PENDAHULUAN

Mengajarkan keterampilan kepada peserta didik berkebutuhan khusus lebih sulit dan perlu penjelasan yang lebih jelas dibandingkan siswa reguler, karena setiap anak menunjukkan masalah dan tingkat yang berbeda. Sari (2023) menyatakan ada sekitar sembilan puluh tiga juta hingga seratus lima puluh juta anak yang memiliki berbagai disabilitas di seluruh dunia. Pérez-Crespo *et al.* (2020) menekankan bahwa tujuh koma dua persen dari anak-anak ini diamati atau didiagnosis memiliki gangguan defisit hiperaktivitas (ADHD) dengan manifestasi yang menyertainya adalah rentang perhatian yang rendah, meningkatnya tingkat gangguan hiperaktif, dan inti yang jelas dari kekurangan pengendalian diri, kognisi, dan penyesuaian emosional. Anak-anak dengan ADHD cenderung mengalami depresi, kecemasan, dan perilaku mengganggu, serta memiliki prestasi sekolah yang lebih buruk karena mudah kehilangan fokus. Oleh karena itu, penting untuk memilih pedagogi yang tepat untuk mencapai hasil pendidikan berkualitas, dengan memberikan instruksi khusus yang sesuai dengan kebutuhan dan minat belajar mereka.

Menurut Madjid *et al.* (2024) guru di TKIT Ummul Mu'minin Makassar menerapkan strategi pembelajaran yang berfokus pada penciptaan kesiapan belajar, pemberian tugas dan penguatan, pengamatan perilaku anak, serta pemberian kesempatan untuk latihan mandiri guna memaksimalkan hasil belajar anak. Izzatunnisa *et al.* (2024) pemilihan strategi pembelajaran yang tepat sangat penting untuk memastikan bahwa siswa dapat belajar secara optimal. Sebagai sarana utama dalam menyampaikan materi, strategi pembelajaran perlu dirancang agar menarik, bervariasi, dan mudah dipahami. Tanpa strategi yang efektif, proses pembelajaran dapat menjadi kurang efisien, yang pada akhirnya dapat menghambat perkembangan pengetahuan dan keterampilan siswa.

Pembelajaran berbasis permainan (*play-based learning*) adalah aspek penting dari pendidikan anak usia dini yang menyediakan cara yang bermakna dan menyenangkan bagi anak untuk belajar dan menjelajahi dunia. Hal ini didukung oleh penelitian Wahjusaputri *et al.* (2024) dimana penerapan *play-based learning* ini mampu memengaruhi aspek kognitif, literasi, dan psikomotorik anak. Melalui pembelajaran berbasis permainan ini anak tidak hanya belajar mengenai konsep saja melainkan turut mengembangkan kemampuan keterampilan sosialnya yaitu kerja sama, berbagi, dan *problem solving* (Ningsih *et al.*, 2025).

Pembelajaran berbasis permainan ini dapat meningkatkan kemampuan kosakata dan berbicara serta mendengar. Selain itu para siswa juga mampu meningkatkan kerja samanya dan juga termotivasi untuk memahami materi dan unggul dalam pembelajaran (Tarigan *et al.*, 2021).

Permainan merupakan cara yang efektif untuk melibatkan anak-anak prasekolah, terutama mereka yang mengalami *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD). Pembelajaran berbasis permainan (*play-based learning*) memanfaatkan keingintahuan dan antusiasme alami anak, mengubah energi dan minat mereka menjadi pengalaman belajar yang berharga. Hal ini bermanfaat bagi anak-anak dengan ADHD, karena memungkinkan lebih banyak gerakan, keterlibatan interaktif, dan aktivitas langsung, yang merupakan kunci untuk mempertahankan perhatian dan fokus mereka.

Anak-anak dengan ADHD memerlukan kondisi lingkungan belajar yang terstruktur serta konsisten dalam mendukung prosesnya ketika belajar (Tarigan *et al.*, 2021). Selain itu, anak-anak dengan ADHD mungkin memandang kesulitan berinteraksi mereka sebagai sesuatu yang eksternal dan di luar kendali mereka, yang menunjukkan bahwa anak-anak dengan ADHD memiliki defisit keterampilan, bukan pengetahuan. Oleh karena itu, intervensi mungkin lebih efektif ketika anak-anak didukung untuk melakukan keterampilan tersebut dalam lingkungan sosial yang terjadi secara alami dan ketika aspek-aspek kognisi sosial menjadi sasaran.

Suatu sistem pendidikan haruslah disesuaikan dengan subjek pendidikan yang menjadi

fokus pendidikan, yang dalam hal ini adalah anak usia dini. Menurut Fadillah *et al.* (2024) anak memiliki kebutuhan yang perlu disesuaikan seperti bermain, bergerak, rasa ingin tahu dan lain-lain. Melihat kenyataan bahwa hakikat anak adalah makhluk yang senang bermain, maka pendidikan melalui metode bermain sambil belajar adalah salah satu alternatif terbaik yang dapat ditempuh dalam pendidikan anak usia dini. *Play-based learning* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai metode belajar. Dalam *play-based learning*, memiliki kontribusi terhadap kehidupan sosial anak. Dengan *play-based learning* ini anak tidak hanya belajar mengenai konsep pendidikan akademik tetapi juga kemampuan untuk kerja sama, mengelola emosi, dan menyelesaikan konflik.

## TINJAUAN PUSTAKA

### *Play Based Learning (PBL)*

*Play-based learning* adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang menempatkan anak sebagai pusat perhatian, dengan penekanan pada pengembangan menyeluruh mencakup aspek akademik, sosial-emosional, serta minat dan bakat mereka (Taylor & Boyer, 2020). Menurut Wahjusaputri *et al.* (2024) PBL didefinisikan sebagai pembelajaran yang berfokus pada pengalaman bermain anak-anak, dengan peran aktif dari anak dan pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang bermakna. Pendekatan ini menekankan pentingnya integrasi antara bermain dan tujuan pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal.

### *Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)*

ADHD adalah gangguan yang ditandai dengan perilaku yang secara konsisten menunjukkan satu atau lebih gejala dalam jangka waktu tertentu, seperti: (1) kurangnya konsentrasi, (2) tingkat aktivitas fisik yang berlebihan (hiperaktif), dan (3) perilaku impulsif. ADHD merupakan gangguan jangka panjang (kronis) yang dapat muncul sejak masa kanak-kanak dan terus berlanjut hingga dewasa. Sedangkan menurut Rosyad & Tarihoran (2022) ADHD adalah gangguan perilaku yang berasal dari faktor neurobiologis ini ditandai oleh masalah kurangnya perhatian (inatensi) yang muncul secara tidak sesuai dengan tahap perkembangan individu, bersifat menetap (kronis), dan dalam beberapa kasus juga disertai dengan gejala hiperaktivitas.

## METODE

Penelitian pada jurnal ini merupakan studi literatur dengan mengumpulkan dan menganalisis sebelas artikel ilmiah dari berbagai sumber, baik jurnal internasional maupun nasional. Penelitian kepustakaan merupakan suatu kegiatan penelitian yang dilakukan dengan menghimpun informasi dan data dari berbagai sumber yang tersedia di perpustakaan, seperti buku referensi, hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan, artikel, catatan, serta jurnal ilmiah yang berkaitan dengan topik permasalahan. Proses ini dilakukan secara terstruktur dengan tujuan mengumpulkan, menganalisis, dan menyimpulkan data menggunakan metode atau teknik tertentu untuk menemukan jawaban atas permasalahan yang sedang diteliti (Sari & Asmendri, 2020). Artikel ilmiah yang digunakan berasal dari jurnal, prosiding, dan naskah repositori dengan kurun waktu delapan tahun terakhir (2016-2024). Fokus penelitian adalah pada penerapan pembelajaran (*play based learning*) dan dampaknya terhadap hasil belajar anak dengan diagnosa ADHD. Data dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi dan hasil yang relevan dari literatur yang ada.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tabel 1 disajikan data dari beberapa sumber sekunder yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran berbasis permainan untuk membantu anak dengan gangguan ADHD. Selanjutnya, data berupa kalimat yang akan menghasilkan penarikan kesimpulan akan dijelaskan dan disajikan dalam bentuk analisis literatur.

**Tabel 1.** Tabel Analisis Sumber Sekunder

Artikel	Penulis	Judul Artikel/Jurnal	Umur	Tujuan Penelitian	Hasil
[1]	Winarsunu <i>et al.</i> (2022)	<i>Attention Improvement through Play Puzzle Therapy to Promote Self-Regulation in Children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)</i>	Tujuh sampai sebelas tahun	<i>Self-regulation</i>	Terapi bermain <i>puzzle</i> memberikan efek positif peningkatan perhatian terhadap regulasi diri pada anak ADHD.
[2]	Naria & Mariyati (2024)	<i>Improving Concentration in ADHD Children with Bowling Game</i>	Enam tahun	Konsentrasi anak	Permainan bowling dapat direkomendasikan untuk mengatasi hambatan konsentrasi pada anak ADHD kategori ringan.
[3]	Puspitosari (2022)	<i>Play therapy untuk meningkatkan atensi pada anak ADHD</i>	Tujuh tahun	Konsentrasi anak	<i>Play therapy</i> dengan menggunakan permainan <i>beat the clock</i> dapat meningkatkan konsentrasi pada anak ADHD.
[4]	Purworini <i>et al.</i> (2024)	Peningkatan Motivasi Belajar pada Anak ADHD di SDN Ngujung 2 Maospati dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Berbasis Permainan	Tujuh tahun	Motivasi Belajar	Pembelajaran berbasis bermain memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar anak ADHD.
[5]	Bayani <i>et al.</i> (2022)	<i>Dramatic Play Self-Help Skills Training for Learners With Attention Deficit Hyperactivity Disorders</i>		<i>Self-Help Skills</i>	Keterampilan hidup anak dengan ADHD meningkat dengan signifikan lewat strategi bermain peran.
[6]	Miklas (2020)	<i>Attention-Deficit Hyperactivity Disorder and Play-Based Full-Day Kindergarten: Educator Perceptions</i>	Tiga sampai enam tahun	Efektivitas <i>Play-Based Full Day Kindergarten</i> bagi anak dengan ADHD	<i>Play-based FDK</i> terbukti dapat meningkatkan sikap positif, keterampilan sosial emosional

					dan kontrol diri.
[7]	Silitonga <i>et al.</i> (2023)	Teknologi <i>Game</i> untuk Pembelajaran bagi Anak dengan ADHD: Tinjauan Literatur	Tiga sampai dua belas tahun	Memetakan penggunaan teknologi <i>game</i> di bidang pembelajaran bagi anak dengan ADHD dan mengidentifikasi peta jalan penelitian di masa depan	Penggunaan teknologi <i>game</i> untuk meningkatkan atensi pada anak dengan ADHD terbukti relevan serta dapat menjadi pilihan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan fokus dan membantu proses belajar anak dengan ADHD.
[8]	Sari & Marlina (2021)	Efektivitas Bermain <i>Lotto</i> untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar bagi Anak ADHD	Sebelas tahun	Konsentrasi Anak	Permainan <i>Lotto</i> terbukti efektif meningkatkan fokus anak karena melibatkan indera pendengaran dan penglihatan.
[9]	Nurlela & Kristiana (2025)	<i>Learning Design Based on Educational Game Guessing Words: Increasing Concentration in Attention Deficit Hyperactivity Disorder Children</i>		Konsentrasi Anak	Permainan dengan menggunakan tebak gambar terbukti dapat meningkatkan konsentrasi bagi anak dengan ADHD.
[10]	Naufal <i>et al.</i> (2023)	Pengaplikasian Permainan <i>Busy Board</i> untuk Melatih Fokus Anak ADHD Di PAUD Inklusi Harapan Bunda Wita	Empat sampai empat belas tahun	Menstimulasi berbagai macam indera anak seperti Indera peraba, penglihatan, pendengaran, dan proprioseptif	Penggunaan busy board untuk anak ADHD belum dapat berpengaruh dalam peningkatan fokus belajar anak.
[11]	Febrianti <i>et al.</i> (2025)	Pendampingan Permainan Motorik Untuk Anak ADHD		Meningkatkan keterampilan motorik anak	Permainan menyusun balok berbasis teknik PAR dapat meningkatkan kemampuan motorik anak ADHD secara efektif.

Berdasarkan data pada tabel di atas, berikut ini merupakan rangkuman dari literatur yang telah diperoleh:

1. Pada jurnal nomor 1, penelitian yang dilakukan melibatkan dua belas anak dengan ADHD sebagai responden, dimana enam anak sebagai kelompok eksperimen, dan enam lainnya

sebagai kelompok kontrol. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat dan mengobservasi perubahan dari subjek penelitian melalui intervensi yaitu *play therapy* menggunakan *puzzle*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa enam anak dengan ADHD yang menjadi kelompok eksperimen mengindikasikan efek positif pada untuk mengontrol dirinya (*self-regulation*). Penelitian ini juga menunjukkan faktor lain yang turut mendukung perkembangan kemampuan *self-regulation* pada anak dengan gangguan ADHD, yaitu pengasuhan dari orang tua.

2. Pada jurnal nomor 2, penelitian dilakukan kepada seorang anak TK B yang berusia enam tahun. Anak tersebut didiagnosa memiliki gangguan ADHD sejak usia lima tahun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengobservasi efektivitas penggunaan permainan *bowling* untuk meningkatkan konsentrasi anak dengan gangguan ADHD ringan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *bowling* terbukti efektif dapat meningkatkan konsentrasi anak dengan gangguan ADHD. Hal ini disebabkan karena keberhasilan anak dalam menjatuhkan pin membuat anak senang dan terdorong untuk menjatuhkan lebih banyak pin. Hal ini membuat anak dapat lebih berkonsentrasi untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan kepadanya.
3. Pada jurnal nomor 3, penelitian dilakukan kepada seorang anak laki-laki berusia tujuh tahun yang terpaut usia lima belas tahun dengan kakaknya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan fokus dan konsentrasi anak ini karena didapati fakta bahwa anak ini mengalami kesulitan untuk konsentrasi di kelas yang ditunjukkan dengan berlari di dalam kelas, dan tidak dapat fokus pada pelajaran membaca dan menulis. Namun pada saat pelajaran Matematika, anak ini menunjukkan kemampuan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Oleh sebab itu, intervensi dilakukan untuk dapat meningkatkan fokusnya melalui metode *play therapy* yaitu menyusun menara dengan mengadaptasi permainan *beat the clock*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa setelah dilakukan intervensi, rentang konsentrasi anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan.
4. Pada jurnal nomor 4, penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas dua dengan gangguan ADHD di salah satu SD Negeri di Jawa Timur. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi pembelajaran apa yang tepat untuk dapat meningkatkan motivasi belajar bagi siswa dengan gangguan ADHD. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang efektif meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*), pemberian umpan balik yang positif, dan penerapan pembelajaran berbasis bermain, seperti bermain peran, bermain simulasi, permainan edukatif, dan permainan kooperatif.
5. Pada jurnal nomor 5, penelitian dilakukan kepada enam belas anak dengan ADHD. Sebelum dilakukan intervensi, enam belas siswa tersebut menunjukkan kesulitan untuk menunjukkan keterampilan hidup, seperti mencuci tangan, menyikat gigi, dan menggunakan toilet. Setelah dilakukan intervensi dengan strategi bermain peran, siswa menunjukkan perubahan yang signifikan dalam peningkatan keterampilan hidup.
6. Pada jurnal nomor 6, penelitian dilakukan kepada sembilan guru di Ontario, Kanada yang menerapkan *play-based full day kindergarten* (FDK) untuk membantu anak dengan ADHD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *play-based* FDK terbukti memberikan dampak positif pada sikap anak yang mengalami kesulitan dalam hal keterampilan sosial. Para guru (khususnya yang telah mendapatkan pelatihan mengenai FDK) menyatakan bahwa FDK memberikan dampak pada peningkatan keterampilan sosial dan kontrol diri.
7. Pada jurnal nomor 7, penelitian dilakukan untuk mengembangkan aplikasi permainan edukasi untuk membantu anak dengan ADHD mengenal huruf dan angka sehingga diharapkan dapat juga meningkatkan minat belajar, pemahaman, dan daya ingat siswa terhadap huruf dan angka. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukasi



- yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap angka dan huruf. Selain itu, minat siswa juga meningkat karena kegiatan pembelajaran menarik bagi siswa.
8. Pada jurnal nomor 8, penelitian dilakukan dengan meninjau sebanyak tiga puluh artikel yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi *game* untuk melihat bagaimana dampak terhadap anak dengan ADHD. Sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa teknologi *game* terbukti efektif meningkatkan fokus dan membantu proses belajar. Adapun genre *game* yang paling banyak digunakan untuk meningkatkan fokus anak adalah *game* dengan genre *puzzle*. Penggunaan *game* dengan genre *puzzle* terbukti dapat membantu anak mengingat bentuk dan warna, sehingga menarik perhatian dan membantu anak menjadi lebih konsentrasi.
  9. Pada jurnal nomor 9, penelitian dilakukan terhadap dua puluh sembilan anak dengan rentang usia lima sampai sebelas tahun yang mengalami kesulitan bersosialisasi dengan teman. Penelitian dilaksanakan selama sepuluh minggu. Dalam penerapan intervensi, orang tua juga terlibat selama proses berlangsung di klinik. Hal ini bertujuan agar penerapan juga dapat dilakukan di rumah dan agar anak merasa nyaman untuk melakukan interaksi dengan terapis. Dalam penelitian ini, diciptakan kondisi dimana anak dengan ADHD berinteraksi dengan anak lain yang juga memiliki gangguan ADHD bersama dengan terapis dan orang tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan intervensi berbasis permainan efektif meningkatkan keterampilan sosial anak dengan ADHD.
  10. Pada jurnal nomor 10, penelitian dilakukan kepada seorang anak berusia sebelas tahun yang mengalami kesulitan konsentrasi. Penggunaan permainan *Lotto* dipakai karena melibatkan indera pendengaran dan penglihatan, selain itu siswa juga dilatih untuk menggunakan memorinya dalam menyelesaikan permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Lotto* terbukti dapat meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa yang ditunjukkan dengan durasi konsentrasi yang meningkat.
  11. Pada jurnal nomor 11, penelitian dengan pendekatan kualitatif studi kasus dilakukan penelitian terhadap siswa yang memiliki ADHD di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Misbahul Fata, Probolinggo yang mengalami kesulitan untuk fokus. Adapun strategi yang dipakai adalah dengan permainan tebak gambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi ini tepat untuk meningkatkan konsentrasi bagi siswa dengan ADHD di sekolah tersebut.

Jumlah literatur yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak sebelas jurnal ilmiah, yang terdiri dari jurnal nasional sebanyak delapan jurnal dan jurnal internasional sebanyak tiga jurnal. Dari sebelas jurnal yang dikumpulkan, terdapat lima jurnal menyatakan bahwa penerapan *play-based learning* efektif meningkatkan kemampuan siswa dengan ADHD untuk fokus dan berkonsentrasi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar penerapan *play-based learning* bertujuan untuk meningkatkan fokus anak dengan ADHD. Pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk membantu anak dengan ADHD meningkatkan kemampuan konsentrasinya, sebab melalui permainan kegiatan yang dilakukan anak menyenangkan, selain itu dalam permainan biasanya terdapat tantangan yang berusaha diselesaikan oleh anak. Hal ini kemudian secara otomatis membuat anak menjadi lebih fokus, sehingga rentang konsentrasinya kemudian menjadi meningkat. Hal ini merupakan tujuan utama penerapan intervensi bagi anak dengan ADHD, yaitu meningkatkan fokusnya.

Selain untuk meningkatkan fokus anak, penerapan pembelajaran berbasis permainan juga terbukti efektif meningkatkan keterampilan anak untuk mengontrol dirinya. Hal ini ditunjukkan oleh jurnal [1], [6], dan [9]. Salah satu kendala yang dialami oleh anak dengan ADHD adalah kesulitan untuk mengontrol dirinya. Hal ini kemudian memberikan pengaruh pada interaksi sosialnya dengan orang yang ada di sekitarnya. Penerapan *play-based learning* dapat membantu anak untuk mengontrol dirinya dan mengembangkan keterampilan sosialnya. Hal ini sangat bermanfaat untuk anak dengan ADHD yang memiliki kebutuhan untuk

berinteraksi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya.

Dari artikel yang terkumpul, dua jurnal menyatakan *play-based learning* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak [4] dan [8]. Penerapan pembelajaran berbasis permainan membuat anak dengan ADHD termotivasi untuk dapat menyelesaikan tantangan yang diberikan. Hal ini membuat kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan bagi anak. Terbangunnya motivasi dalam diri anak kemudian dapat membantu anak memahami pelajaran yang diberikan kepadanya. Hal ini selaras dengan penelitian [7], dimana dalam rangka membantu anak memahami huruf dan angka, digunakan pendekatan berbasis permainan.

Selain beberapa tujuan di atas, penerapan *play-based learning* juga efektif untuk membantu anak memahami tugas dan tanggung jawabnya. Dalam hal ini, jurnal [5] menunjukkan bahwa anak lebih mudah untuk memahami keterampilan hidup dasar yang berkaitan dengan kebersihan diri. Hal ini kemudian berpengaruh pada peningkatan kemandirian anak dan kepekaan anak mengenai kebersihan dirinya.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis artikel jurnal ilmiah mengenai penerapan pembelajaran *play-based learning* untuk anak dengan ADHD, penelitian menunjukkan bahwa *play-based learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan fokus dan konsentrasi anak dengan ADHD. Anak dengan ADHD dapat lebih termotivasi untuk berkonsentrasi melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan menantang. Sebagai saran untuk meningkatkan penerapan *play-based learning* bagi anak dengan ADHD, peneliti menyadari perlu adanya integrasi pembelajaran berbasis permainan ke dalam kurikulum sekolah dan pelatihan khusus bagi guru untuk memperlengkapi keterampilan dalam metode pembelajaran *play-based learning*. Serta pentingnya peran aktif orang tua dalam mendukung pembelajaran anak di rumah yang menyenangkan. Kolaborasi antara pendidik dan orang tua juga menjadi bagian yang sangat penting untuk mencapai hasil yang optimal.

## REFERENSI

- Bayani, O. C., Paredes, R. G., Safred, A. D., Jr, R. A. A., Manalastas, R. D. C., & Tenerife, J. L. (2022). Dramatic play self-help skills training for learners with attention deficit hyperactivity disorders. *Journal of Positive School Psychology*, 6(6), 2991–3000. <https://www.journalppw.com/index.php/jpsp/article/view/7753>
- Fadillah, A., Andraini, S., Irawan, C., Tanjung, S. Z., & Susanti, S. (2024). Peningkatan kemampuan dalam penyesuaian diri anak di lingkungan Taman Kanak-Kanak Bunda Kartika Deli Serdang, Sumatera Utara. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 3(3), 68–79. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2244>
- Febrianti, R., Kusuma, D. A., Ustaddy, K., & Putra, I. H. S. (2025). Pendampingan permainan motorik untuk anak ADHD. *Proficio*, 6(2), 327–332. <https://doi.org/10.36728/jpf.v6i2.4710>
- Izzatunnisa, I., Amini, A., Adha, C., Nasution, S. F., & Fathoni, M. (2024). Pentingnya strategi pembelajaran efektif yang berpusat pada siswa Sekolah Dasar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.539>
- Madjid, N., Romba, S. S., & Latief, F. (2024). Strategi guru dalam mendidik anak berkebutuhan khusus di TKIT Ummul Mu'minin Makassar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 317–329. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.23067>



- Miklas, E. (2020). *Attention-deficit hyperactivity disorder and play-based full-day kindergarten: Educator perceptions*. Canada: University of Windsor.
- Naria, D., & Mariyati, I. L. (2024). Improving concentration in ADHD children with bowling game. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(2), 109–126. <https://doi.org/10.17509/cd.v15i2.71379>
- Naufal, A. F., Sulistiowati, N. T., Hasanah, U., Prasajo, W. P. J., Utami, A. R., Marasabessy, M. R. I., & Pristianto, A. (2023). Pengaplikasian permainan busy board untuk melatih fokus anak ADHD di PAUD inklusi Harapan Bunda Wita. *Jurnal Pustaka Mitra: Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat*, 3(6), 238–242. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v3i6.620>
- Ningsih, J., Nur, K., Fadilah, N., & Hidayah, R. (2025). Analisis keterampilan mengadakan variasi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran pada anak usia dini. *Inovasi Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 2(1), 95–112. <https://doi.org/10.61132/inpaud.v2i1.86>
- Nurlela, N., & Kristiana, D. (2025). Penerapan play based learning dalam menstimulasi keterampilan sosial anak usia dini di Pocenter. *Indopedia: Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan*, 3(1), 44–50. <https://indopediajurnal.my.id/index.php/jurnal/article/view/426>
- Pérez-Crespo, L., Canals-Sans, J., Suades-González, E., & Guxens, M. (2020). Temporal trends and geographical variability of the prevalence and incidence of attention-deficit/hyperactivity disorder diagnoses among children in Catalonia, Spain. *Scientific Reports*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.1038/s41598-020-63342-8>
- Purworini, P., Maruti, E. S., & Widyaningrum, H. K. (2024). Peningkatan motivasi belajar pada anak ADHD di SDN Ngujung 2 Maospati dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis permainan. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 124–132. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/5449>
- Puspitosari, A. (2022). Play therapy modified ludo games decreasing hyperactivity, impulsivity, and inattention in children with attention deficit and hyperactivity disorder. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 7(1), 49–57. <https://doi.org/10.37341/jkf.v0i0.330>
- Rosyad, A., & Tarihoran, N. A. (2022). Model dan strategi pembelajaran anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder). *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(3), 591–600. <https://doi.org/10.53625/jirk.v2i3.3114>
- Sari, L. M., & Marlina, M. (2021). Efektivitas bermain lotto untuk meningkatkan konsentrasi belajar bagi anak ADHD. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 310–316. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.665>
- Sari, M. (2023). Perbedaan tingkat stres antara orang tua anak disabilitas tunggal dengan orang tua anak disabilitas ganda Di SLB ABC Wathaniyah Arjawinangun. *Jurnal Kesmas Indonesia*. 15(2), 217–228. <https://doi.org/10.20884/1.ki.2023.15.2.8754>
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian kepustakaan (library research) dalam penelitian pendidikan IPA. *Natural Science: Jurnal penelitian bidang IPA dan pendidikan IPA*, 6(1), 41–53. <https://doi.org/10.15548/nsc.v6i1.1555>
- Silitonga, K., Sibagariang, R. U., & Herlina, E. S. (2023). Pola asuh orang tua dalam penanganan ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) pada anak usia dini.

*Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3), 11345–11356.  
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/344>

- Tarigan, K. E., Ginting, F. Y. A., & Sitohang, C. A. R. (2021). Pembelajaran bahasa Inggris anak berkebutuhan khusus dengan menggunakan permainan bingo di yayasan SLB Markus Medan. *Indonesian Collaboration Journal of Community Services*, 1(3), 67–76. <https://doi.org/10.53067/icjcs.v1i3.10>
- Taylor, M. E., & Boyer, W. (2020). Play-based learning: Evidence-based research to improve children's learning experiences in the Kindergarten Classroom. *Early Childhood Education Journal*, 48(2), 127–133. <https://doi.org/10.1007/s10643-019-00989-7>
- 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>
- Winarsunu, T., Hanapi, T. N., & Fasikhah, S. S. (2022). Attention improvement through play puzzle therapy to promote self-regulation in children with attention deficit hyperactivity disorder (ADHD). *Journal Education Health and Communication Psychology*, 11, 818–832. <https://doi.org/10.12928/jehcp.v11i4.23477>