

Perancangan Board Game Sebagai Media Deteksi Dini Gejala ADHD pada Anak Usia 10-12 Tahun

Yohana Eka Putri*, T. Arie Setiawan Prasida, Jasson Prestiliano

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana
Jl. Dr. O. Notohamidjodjo Blotongan, Sidorejo, Kota Salatiga 50715, INDONESIA

Article Info:

Submitted: October 13, 2023

Reviewed: December 24, 2023

Accepted: January 30, 2024

Corresponding Author:

Yohana Eka Putri

Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Teknologi Informasi,
Universitas Kristen Satya Wacana,
INDONESIA

Email: hanaputri854@gmail.com

Abstrak

Kesehatan mental merupakan kesehatan dari seseorang yang mencakup baik segi fisik dan keadaan psikis. Namun tidak semua orang sehat keadaan psikisnya, yang dapat disebut juga dengan *mental illness*. *Mental illness* pun beraneka macam, salah satunya adalah ADHD atau *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*. Kurangnya media dalam deteksi ADHD ini menjadi masalah utamanya. Di Indonesia, media yang digunakan untuk mendeteksi ADHD hanyalah melalui kuesioner dan juga literatur. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk merancang media interaktif seperti *board game* untuk membantu proses deteksi ADHD pada anak dengan cara yang seru dan menyenangkan. Metode penelitian secara kuantitatif dan kualitatif atau *mixed-methods* serta strategi penelitian *cyclic* digunakan dalam penelitian ini. Dari hasil penelitian ini, anak-anak sangat menyukai tahapan tes yang sudah dikemas dalam pos yang terdapat dalam *board game* serta psikolog menyebutkan bahwa *board game* ini sudah dapat digunakan sebagai media deteksi ADHD pada anak.

Kata kunci: *board game*, ADHD, deteksi.

Abstract

Mental health is an individual's well-being in both physical and psychological aspects. However, not everyone has good psychological well-being, which is referred to as mental illness. Mental illnesses come in various forms, ADHD, or attention deficit hyperactivity disorder is one of them. The lack of availability of means to detect ADHD is a significant issue. In Indonesia, the only tools used for ADHD detection are questionnaires and literature. Therefore, this research aims to design interactive media, such as a board game, to make the ADHD detection process enjoyable for children. This research employs both quantitative and qualitative methods, a mixed-method approach, with a cyclic research strategy. The result shows that children greatly enjoy the testing stages presented in the board game, and psychologists suggest that it can be used as a means of ADHD detection in children.

Keywords: *board game*, ADHD, detection.

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Pendahuluan

Kesehatan mental merupakan kesehatan yang mencakup keadaan seseorang baik dari segi fisik maupun keadaan psikis. Kesehatan mental juga meliputi upaya seseorang dalam mengatasi stress, pengambilan keputusan, kondisi suasana hati, serta ketidakmampuan seseorang dalam memposisikan diri (Diana, 2019). Hal ini yang membuat kondisi mental setiap orang akan jelas berbeda, terdapat kondisi mental seseorang yang sedang baik, namun di sisi lain juga terdapat seseorang dalam kondisi mental yang tidak baik, dalam artian gangguan mental atau disebut juga dengan *mental illness*. *Mental illness* ini dapat menyerang siapapun baik dari usia anak-anak hingga usia dewasa.

Pada anak usia dini terdapat penyakit mental yang dapat mempengaruhi perkembangan anak, diantaranya adalah ADHD atau *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*. Menurut Ibu Krismi Diah Ambarwati, M.Psi., ADHD dapat menyerang

anak dari usia dini hingga usia 12 tahun. Dalam DSM V pun menyebutkan bahwa prevalensi anak ADHD terutama anak dengan usia 12 tahun berkisar antara 3-7%. Menurut Hayati dan Apsari (2019) kasus ADHD di Indonesia tergolong cukup tinggi dengan jumlah 26,4% serta diperkuat oleh informasi Badan Pusat Statistik Nasional tahun 2007 yang menyebutkan bahwa dari jumlah 82 juta populasi anak di Indonesia, satu diantara lima anak dan remaja berusia dibawah 18 tahun mengidap gangguan kesehatan jiwa dengan 16 juta diantaranya mengidap penyakit mental yang termasuk ADHD. Data lain juga menyebutkan bahwa pada tahun 2009 anak usia sekolah dengan gangguan ADHD diperkirakan sekitar 4-12 % dengan perbandingan laki-laki dan perempuan sebesar 4 : 1 sampai dengan 9 : 1, dan diagnosis hingga usia remaja ditetapkan dengan angka 30 % - 80 %, usia dewasa sebesar 65 %, serta anak yang mengalami ADHD sebagian berusia 6 hingga 13 tahun dan itu mencapai 26,2 (Alif, 2022).

ADHD disebut juga dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* yang dalam Bahasa Indonesia diartikan dengan Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif (GPPH) (Nabila, 2022). ADHD adalah gangguan mental yang dapat menyerang anak hingga usia 12 tahun yang ditandai dengan pola perilaku yang menunjukkan perbedaan, gangguan pemusatan perhatian, perasaan gelisah, hingga hiperaktivitas dan perilaku impulsif (Rahadian, 2021). Menurut Ibu Krismi Diah Ambarwati, M.Psi., dalam wawancaranya menyebutkan bahwa anak dengan gangguan ADHD cenderung kesulitan untuk memusatkan perhatian atau fokus terhadap suatu hal, anak tersebut juga akan kesulitan dalam mempelajari sesuatu. Tidak seperti anak seusianya yang sudah dapat memahami, dan dapat fokus mempelajari hal tertentu. Sedangkan menurut Mirnawati dan Amka (2019) tanda-tanda anak dengan gangguan ADHD ada 3 diantaranya inatensi atau kesulitan dalam pemusatan perhatian, hiperaktif, dan *impulsive*. DSM V menyebutkan anak dengan gangguan ADHD mengalami kesulitan dalam perkembangan dirinya.

Saat ini, di Indonesia terdapat suatu komunitas yang memfasilitasi penderita dengan gangguan ADHD, maupun pendamping baik orangtua maupun guru dari penderita ADHD. Komunitas ini adalah Komunitas Teman ADHD atau yang dikenal dengan KITA. Komunitas ini memfasilitasi anggotanya dengan memberikan psikoedukasi dalam mengoptimalkan perkembangan anak, serta memberikan kesadaran dan pemahaman kepada masyarakat mengenai gangguan ADHD. Untuk media deteksi sendiri hingga saat ini masih berupa buku dan juga komunikasi 2 arah dengan pihak profesional. Penggunaan media yang interaktif seperti *board game* masih belum diadakan, padahal dengan adanya media yang interaktif seperti *board game* dapat membantu dalam deteksi dini gejala ADHD dengan cara yang menyenangkan untuk ditujukan pada anak. Adanya interaksi antar satu pemain dengan pemain lainnya diharapkan dapat membuat tiap anak berlatih bermain dan belajar bersama. Menurut Ibu Susan selaku pengurus komunitas KITA, penggunaan media *board game* dirasa sangat cocok untuk anak-anak penderita ADHD, karena deteksi gejala ADHD bisa menjadi lebih menyenangkan. Diharapkan semakin banyak media yang digunakan, maka akan mempengaruhi pemahaman anak serta pendamping mengenai gejala ADHD.

Berdasar masalah yang ada yaitu kurangnya media deteksi ADHD bagi anak-anak, *board game* dirasa menjadi media yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut karena didalam *board game* pasti terjalin suatu aksi dan interaksi antar pemain yang dapat menciptakan aktivitas interaktif serta penyampaian materi pun akan menyenangkan. Saat ini, media deteksi ADHD yang dilakukan pihak profesional diantaranya *screening*, *screening* merupakan pemeriksaan penunjang dan ketika *screening* menunjukkan adanya kemungkinan ADHD, maka tahap selanjutnya dilakukan wawancara oleh pihak profesional tersebut, maka dari itu adanya media deteksi yang baru seperti *board game* tentu bisa digunakan, ujar Dr. Andrew Handi Sp.KJ.

Board game merupakan media permainan yang dimainkan diatas meja, yang disebut juga dengan *tabletop games*. Menurut perusahaan *publisher board game* di Indonesia, Manikmaya, *board game* merupakan permainan yang didalamnya terdapat aturan permainan serta dilengkapi berbagai komponen seperti token, pion, atau bidak yang dapat digerakkan diatas papan. Baik jenis *board game* serta aturan yang ada pun sangat beragam dan akan selalu berkembang. Bahkan tidak sedikit *mobile game* sekarang yang menggunakan konsep dasar *board game* (Allez, 2016)

Penelitian pertama yang dijadikan referensi bagi penulis mengenai perancangan media bagi ADHD ditulis oleh Nur Alliyah dengan judul Penggunaan Permainan Edukatif *Puzzle* Gambar Untuk Peningkatan Kemampuan Konsentrasi Anak ADHD Di SPLB-C YPLB Cipaganti (2014). Pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa permainan edukatif seperti *puzzle* ilustrasi dapat berperan dalam meningkatkan tingkat konsentrasi pada anak yang menderita ADHD. Dijelaskan juga setelah beberapa kali bermain, konsentrasi anak tersebut semakin meningkat. Hal ini menjadi bukti bahwa media interaktif seperti *board game* dapat digunakan sebagai media untuk membantu kondisi ADHD.

Penelitian selanjutnya mengenai media interaktif bagi penderita ADHD yang ditulis oleh Natasha Ng dengan judul Perancangan Buku Interaktif Sebagai Media Pendukung Terapi Anak-Anak ADHD Usia 6-8 Tahun (2016) dituliskan bahwa hingga sekarang masih kurang produk maupun media yang dikhususkan bagi penyandang ADHD. Selain itu, menurut para ahli, origami dapat membantu melatih daya fokus bagi penyandang ADHD, sehingga pada perancangan ini dibentuklah buku interaktif yang memanfaatkan origami.

Pada perancangan kali ini bukan berfokus pada terapi seperti untuk menambah daya fokus penderita, namun perancangan ini bertujuan untuk membantu deteksi dini gejala ADHD pada anak usia 10-12 tahun melalui cara yang menyenangkan.

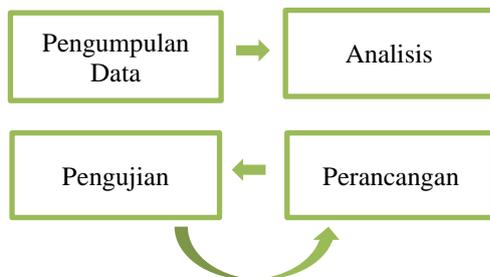
Untuk mencapai hal tersebut, akan dilakukan perancangan *board game* deteksi dini untuk memudahkan orangtua, guru, maupun ahli dalam mendeteksi gejala ADHD pada anak. Penelitian ini akan berfokus pada *gameplay* serta gabungan beberapa mekanik seperti *story telling*, *dexterity*, *decision making*, dan juga *memory*. Gabungan mekanik ini akan digunakan pada *board game*, sehingga nantinya akan terkemas suatu permainan yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Alasan pemilihan mekanik diatas adalah untuk mengajak anak-anak belajar mengikuti alur cerita sembari mengikuti aksi yang telah disediakan, seperti mengumpulkan kartu situasi yang ada, melakukan aksi kecepatan, dan lain sebagainya, sehingga akan menjadi sebuah permainan yang seru dan tidak membosankan.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini digunakan metode *mixed method* dengan tahapan *cyclic strategy*. *Mixed method* yaitu suatu metode dengan penggabungan pendekatan kualitatif serta kuantitatif. Kedua pendekatan ini digabungkan agar tercipta suatu pemahaman yang lebih lengkap terhadap fenomena yang terjadi (Iwan, 2023).

Pendekatan kualitatif merupakan penelitian yang menekankan kondisi natural (Muhammad, 2021), sedangkan pendekatan kuantitatif menurut Denok dan Sidik (2021) merupakan penelitian yang valid serta diukur dengan analisis statistik yang sesuai sehingga tidak menyimpang dengan keadaan sesungguhnya.

Pengambilan data pada penelitian ini dilaksanakan menggunakan tahapan *cyclic strategy*. *Cyclic strategy* atau yang sering disebut dengan strategi berputar adalah tahapan perancangan yang dalam satu tahapannya dapat dilakukan pengulangan, serta saat suatu tahapannya menerima *feedback* atau umpan balik. Berikut tahapan *cyclic strategy* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan alur penelitian

Tahap pertama pengumpulan data digunakan untuk memperoleh informasi bagi perancangan konsep *board game*. Pengumpulan data yang diperoleh berupa hasil dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat dari hasil wawancara dengan Ibu Krismi Diah Ambarwati, M.Psi., selaku dosen pada Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW). Hasil wawancara dengan Ibu Krismi menghasilkan kesimpulan bahwa saat ini belum ada media interaktif yang digunakan sebagai media deteksi dini khususnya bagi kondisi ADHD pada anak. Hal ini dibuktikan dengan media deteksi yang ada saat ini hanya sebatas wawancara dengan anak dan melalui buku. Beliau juga menyampaikan bahwa dengan kurangnya media deteksi yang khusus bagi anak membuat anak mudah bosan bahkan sulit untuk di tes dengan media deteksi yang lama. Beliau menambahkan bahwa media interaktif seperti *board game* dirasa cocok untuk dimanfaatkan sebagai informal *test* atau sebagai media untuk mendeteksi gejala ADHD pada anak.

Data kedua diperoleh dari pembagian kuesioner kepada 40 siswa SD Kutowinangun 08 Salatiga yaitu siswa kelas 5 dan 6 yang mana berusia 10-12 tahun. Data yang dibagi berisikan pertanyaan mengenai *board game* yang dikumpulkan untuk menyesuaikan *board game* yang akan dirancang sesuai dengan minat siswa SD.

Pendapat siswa diukur dengan menggunakan skala Likert agar dapat mengukur pendapat siswa dengan skala terendahnya yaitu angka satu yang memiliki arti sangat tidak setuju, sedangkan skala tertinggi yaitu angka lima atau sangat setuju. Oleh karena itu dengan pertanyaan seputar minat siswa dengan *board game* bertema petualangan, memperoleh hasil 93% siswa sangat setuju. Selain itu, kuesioner tersebut mendapatkan data bahwa 93.5% siswa sangat setuju jika *board game* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran khususnya mengenai deteksi ADHD.

Hasil pengumpulan data yang sudah ada kemudian masuk pada tahap analisis agar terancang *board game* yang tepat. Baik data kualitatif maupun kuantitatif menghasilkan beberapa data yang mendukung perancangan ini yaitu, *board game* harus menarik, *board game* harus terdapat simulasi kegiatan berpetualangan, namun harus tetap mudah dimainkan oleh anak-anak.

Pembahasan

Pertama dilakukan wawancara dengan pakar yaitu psikolog anak, Ibu Krismi Diah Ambarwati, M.Psi, untuk mengetahui kondisi psikolog anak dengan gangguan ADHD dan kondisi psikolog anak yang normal atau tanpa gangguan. Selain itu,

data lain diperoleh dari wawancara oleh pengurus komunitas ADHD atau KITA yaitu Ibu Susan untuk mengetahui media yang terdapat pada komunitas dan juga beberapa kegiatan yang dilakukan anak dengan gangguan ADHD. Wawancara lain juga dilakukan yaitu dengan pakar psikolog klinis Dr. Andrew Handi Sp.KJ. Ditambahkan juga data yang berasal dari kuesioner mengenai *board game* yang dibagikan kepada siswa SD untuk melihat apakah media *board game* ini sudah cocok dan tema yang dipilih pun disukai.

Berdasarkan data awal yang diperoleh dari wawancara oleh Ibu Krismi Diah Ambarwati, M.Psi, diketahui bahwa tanda-tanda ADHD dapat dilihat pada anak hingga usia maksimal 12 tahun. Hal tersebut karena dipengaruhi masa perkembangan anak. Selain itu, anak yang mengidap ADHD, perilakunya akan berbeda dengan anak yang normal. Hal tersebut dilihat dari pengambilan keputusannya, tingkat emosi, daya fokus, dan juga daya ingat. Diketahui juga bahwa belum ada media seperti *board game* yang digunakan untuk deteksi gejala ADHD.

Data kedua berupa wawancara dengan pengurus komunitas ADHD atau KITA yaitu Ibu Susan. Wawancara ini menghasilkan data bahwa hingga sekarang belum ada media seperti *board game* yang digunakan untuk pengidap ADHD. Kegiatan yang terdapat dalam komunitas pun masih seperti seminar dan pendekatan melalui obrolan.

Data ketiga berupa kuesioner yang dibagikan kepada 40 siswa SD Kutowinangun 08 Salatiga untuk memperoleh data guna perancangan *board game*. Berdasarkan data tersebut, didapatkan hasil jika sebagian besar siswa menyukai *board game* dengan tema petualangan dengan aksi didalamnya, dan juga sebagian besar siswa setuju jika *board game* dapat dijadikan media pembelajaran yang mengasyikan.

Perancangan

Dalam proses perancangan suatu *board game*, diperlukan sebagian proses yang harus dilakukan. Proses tersebut diantaranya:

Concepting Phase

Dalam tahap ini penulis membuat konsep berdasar data awal yang sebelumnya telah dianalisis. Selanjutnya akan diproses menjadi pesan penting yang disampaikan kepada pemain. Konsep tersebut mencakup tujuan permainan, latar (*setting*) utama permainan, serta cerita permainan. Beberapa elemen yang mendasari konsep ini akan disempurnakan pada fase berikutnya (Allez, 2016).

Permainan ini bertujuan agar pemain diminta untuk berpetualang menyelesaikan misi tiap pos yang telah disediakan. Pada pos tersebutlah yang nantinya digunakan untuk mendeteksi gejala ADHD.

Konsep latar permainan yang dipilih yaitu hutan. Pemilihan latar hutan ini dikarenakan tema yang diambil yaitu petualangan, selain itu, suasana petualangan juga akan didukung dengan ilustrasi seperti sungai, semak-semak, sehingga semuanya akan berkesinambungan.

Mekanik yang digunakan ialah *cooperative play* atau kerja sama dan juga *competitive play*. *Cooperative play* akan ditunjukkan pada pemain saat menyusuri *map*, para pemain akan bekerja sama untuk menentukan membuka *map*, memulai untuk berpetualang, atau menukarkan bahan makanan. *Competitive play* akan ditunjukkan pada tiap pos yang ada. Antar pemain akan saling berlomba untuk mendapatkan poin yang tinggi.

Pada konsep dasar cerita, para pemain diceritakan menjadi petualang yang berusaha menemukan kunang-kunang langka yang terdapat di suatu hutan. Untuk menemukan kunang-kunang tersebut, pemain akan melewati beberapa pos rintangan.

Selanjutnya, konsep yang ada akan melalui proses uji coba guna melihat kesesuaiannya dengan permainan, jika konsep tidak sesuai, maka tahap ini akan kembali dilakukan hingga konsep permainan sesuai dengan tujuan penelitian.

Design Phase

Dalam tahap ini, konsep yang telah ditentukan selanjutnya diolah pada proses penyesuaian ilustrasi dan mekanik. Seperti pembuatan gambar, ikon, dan tata letak akan dilakukan pada tahap ini. Contoh ilustrasi bahan makanan dan tas dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3.

Pada tahap ini juga dilakukan proses *balancing*, yaitu proses penyeimbangan agar permainan yang dirancang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Setelah ilustrasi utama dirasa layak, selanjutnya dibuat beberapa *prototype*. Contoh *prototype* dapat dilihat pada Gambar 4.

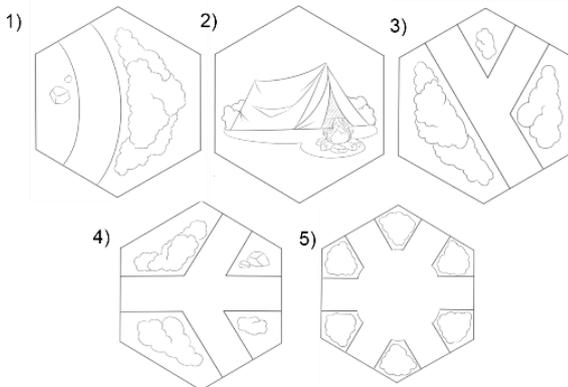
Prototype merupakan dimana *board game* dikatakan layak untuk proses uji coba oleh pemain. *Prototype* yang telah dibuat selanjutnya akan digunakan untuk *playtest*. Apabila *prototype* masih belum maksimal, maka tahap ini akan diulang.



Gambar 2. Contoh sketsa proses, dan pewarnaan bahan makanan daging



Gambar 3. Contoh sketsa proses, dan pewarnaan tas perbekalan



Gambar 4. Layout prototype map (papan permainan)

Development Phase

Prototype board game yang sudah baik akan kembali disempurnakan dan dikembangkan. Pada tahap ini, baik penyempurnaan maupun pengembangan terhadap ilustrasi atau *gameplay board game* dapat dilakukan. Penambahan elemen seperti kartu, konten baru, hingga kemasan dilakukan pada tahap ini. *Final design board game* terdapat dalam tahap ini.

Setelah melalui berbagai tahapan yang telah disebutkan diatas, maka *board game* selesai dibuat dengan judul “A Forest Journey”, pemberian judul ini memberikan konsep dimana para pemain akan melakukan petualangan di hutan. Contoh *final design* pada kartu *event* dapat dilihat pada Gambar 5, contoh *final design* kartu hewan dapat dilihat pada Gambar 6, sedangkan hasil akhir *map* permainan dapat dilihat pada Gambar 7, dan hasil akhir kelengkapan komponen permainan dapat dilihat pada Gambar 8, sementara hasil akhir cetak *board game* dapat dilihat pada Gambar 9.



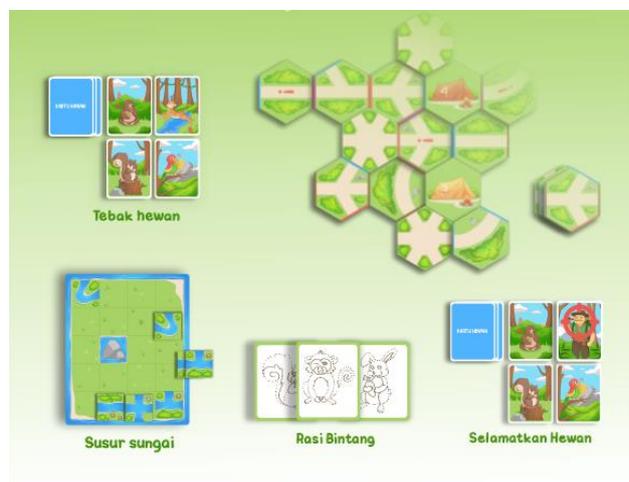
Gambar 5. Hasil akhir kartu event dan kartu belakang Event A Forest Journey



Gambar 6. Hasil akhir kartu hewan dan kartu belakang hewan *A Forest Journey*



Gambar 7. Hasil akhir *Map A Forest Journey*



Gambar 8. Hasil akhir komponen *A Forest Journey*



Gambar 9. Hasil akhir *Board Game A Forest Journey* yang telah dicetak

Pengujian

Selesaiannya perancangan, selanjutnya dilakukan tahap pengujian. Sebelum pengujian dilakukan kepada siswa, terlebih dahulu dilakukan pengujian kepada ahli desain *Board Game* di Indonesia yaitu Bapak Hery Prasetya selaku *game designer* dan juga psikolog yaitu Ibu Krismi Diah Ambarwati, M.Psi. Setelah pengujian dilakukan oleh Bapak Hery Prasetya dan Ibu Krismi Diah Ambarwati, M.Psi. didapatkan hasil bahwa *board game A Forest Journey* dapat digunakan sebagai media deteksi dini gejala ADHD yang sangat cocok untuk anak-anak dilihat dari ilustrasinya juga yang sudah tepat bagi anak usia 10-12 tahun. Selain itu, menurut Bapak Hery Prasetya, *gameplay* yang digunakan pun sudah sesuai untuk target,

apalagi pada pos susur sungai, *making decisionnya* sangat terlihat dan adanya kerja sama disana juga sudah sangat tepat. Pengujian bersama Bapak Hery Prasetya dapat dilihat pada Gambar 10, sementara pengujian bersama Ibu Krismi Diah Ambarwati, M.Psi. dapat dilihat pada Gambar 11.

Setelah itu, tahap pengujian akan dilaksanakan dalam bentuk *playtest* kepada 40 siswa-siswi SD Kutowinangun 08 Salatiga. Pengujian ini guna mendapatkan hasil data kuantitatif mengenai keberhasilan penelitian.



Gambar 10. Pengujian bersama Bapak Hery Prasetya



Gambar 11. Pengujian bersama Ibu Krismi Diah Ambarwati, M.Psi.

Selanjutnya, pengujian *board game* "A Forest Journey" akan dilakukan kepada 30 siswa SD Kutowinangun 08 Salatiga secara *playtest*. Data dari pengujian yang didapatkan yaitu melalui kuesioner dengan menggunakan skala Likert. Skala Likert menurut Sugiyono (2014) merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok mengenai fenomena sosial (Nurul, 2021). Hasil pengujian yang didapat, kemudian diolah menggunakan skala Likert agar persentase pendapat siswa dari hasil pengujian *board game* "A Forest Journey" dapat diketahui. Hasil pengujian *board game* oleh siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil kuesioner

Pertanyaan	Kategori Game			
	SS	S	TS	STS
<i>Rulebook</i> (panduan cara bermain) mudah dipahami	60%	40%	0%	0%
Adanya interaksi antar pemain saat bermain	67%	33%	0%	0%
Kamu mudah dan cepat untuk menyusun <i>set up</i> permainan	50%	43%	0%	7%
Apakah kamu ingin memainkan <i>board game</i> ini lagi?	73%	17%	10%	0%
Apakah kamu ingin menyarankan teman untuk bermain <i>board game</i> ini ?	67%	23%	10%	0%
Permainan pos 1 sangat seru dimainkan	83%	10%	0%	7%
Permainan pos 2 sangat seru dimainkan	63%	13%	23%	0%
Permainan pos 3 sangat seru dimainkan	67%	20%	0%	13%
Permainan pos 4 sangat seru dimainkan	60%	17%	17%	7%
Setelah bermain <i>board game A Forest Journey</i> , kamu membutuhkan waktu yang lama saat memainkan permainan-permainan yang ada dalam <i>board game</i>	10%	13%	17%	60%
Setelah bermain <i>board game A Forest Journey</i> , kamu merasa kesulitan untuk mengikuti instruksi saat bermain	13%	0%	27%	60%
Setelah bermain <i>board game A Forest Journey</i> , kamu merasa kesulitan untuk fokus mengikuti permainan saat bermain	17%	7%	10%	67%
Setelah bermain <i>board game A Forest Journey</i> , kamu merasa gelisah saat temanmu menyelesaikan salah satu permainan terlebih dahulu	7%	23%	17%	53%

Ket : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS)

Evaluasi pada siswa menunjukkan bahwa 60% siswa sangat setuju jika *rulebook* pada *board game* mudah dipahami. 67% siswa pun sangat setuju jika terdapat interaksi pada *board game A Journey Forest*. Mengenai tingkat fokus siswa, terdapat 17% siswa merasa kurang fokus saat bermain, dan 7% siswa juga merasa gelisah saat melihat temannya sudah menyelesaikan salah satu permainan terlebih dahulu. Mengenai waktu permainan, 60% siswa sangat tidak setuju jika permainan ini memerlukan waktu yang lama.

Melalui hasil pengujian *board game A Forest Journey* yang ditujukan pada 30 siswa SD Kutowinangun 08 berhasil membuktikan bahwa dari 30 siswa terdapat 5 siswa merasa kesulitan untuk fokus dalam permainan. Saat pengujian berlangsung pun, peneliti mengamati bahwa terdapat siswa yang tidak bisa fokus saat memainkan *board game*, walaupun teman-temannya sudah membantunya untuk fokus terhadap permainan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa *board game A Forest Journey* berhasil mendeteksi tanda-tanda dari ADHD, yang salah satunya adalah daya fokus. Pengujian *board game* pada siswa dapat dilihat pada Gambar 12 dan Gambar 13.



Gambar 12. Pengujian board game bersama siswa SD Kutowinangun 08 Salatiga

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dihasilkan beberapa kesimpulan. *Board game A Forest Journey* merupakan media baru untuk membantu deteksi gejala ADHD yang ditunjukkan bagi anak-anak. Melalui *board game* ini, tahapan tes untuk menemukan gejala ADHD dikemas dengan baik dalam tiap pos yang dapat dimainkan oleh anak dengan seru dan menyenangkan.

Board game A Forest Journey dapat dimainkan baik pada keluarga (dengan orangtua sebagai pendamping), sekolah (dengan guru sebagai pendamping), komunitas ADHD, serta digunakan oleh psikolog untuk membantu deteksi gejala ADHD pada pasien anak. Namun jika menemukan tanda-tanda yang menuju pada ADHD, pendamping dapat membawa anak ke psikolog, karena *board game* ini hanya sebagai media pendeteksi, bukan untuk mendiagnosis bahwa anak ini pasti terkena ADHD.

Selain itu, *board game A Forest Journey* juga mendapatkan respon baik dari sejumlah pihak yaitu oleh siswa dan psikolog sekolah SD Kutowinangun 08 Salatiga, serta Ibu Krismi Diah Ambarwati, M.Psi, selaku dosen psikolog Universitas Kristen Satya Wacana yang menyatakan bahwa *board game* ini sudah tepat dari cara bermain yang dapat memicu gejala ADHD sehingga *board game* layak digunakan sebagai media deteksi ADHD pada anak.

Daftar Pustaka

- Alif, R.P. (2022). *Dampak ADHD yang tidak terdiagnosis terhadap proses belajar*. Retrieved 10 Agustus 2023 from <https://kumparan.com/putri-ramadhani-alif/dampak-adhd-yang-tidak-terdiagnosis-terhadap-proses-belajar-1zNghSyFIFG/4>.
- Alliyah, N. (2014). *Penggunaan permainan edukatif puzzle gambar untuk peningkatan kemampuan konsentrasi anak ADHD di SPLB-C YPLB Cipaganti*. Universitas Pendidikan Indonesia. <http://repository.upi.edu>.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Edition (DSM-V)*. Washington: American Psychiatric Publishing.
- Fadli, M.R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, 21(1), 34.
- Fakhriyani, D.V. (2019). *Kesehatan mental*. CV Duta Media. Jawa Timur.
- Gunawan, L. (2021). Komunikasi interpersonal pada anak dengan gangguan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). *Jurnal Psiko Edukasi*, 19(1), 2-4.
- Hayati, D. L., & Apsari, N. C. (2019). Pelayanan khusus bagi anak dengan Attention Deficit Hiperactivity Disorder (ADHD) di Sekolah Inklusif. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 108-122.
- Hidayah, N. (2021). *Pengaruh disiplin kerja terhadap kepuasan kerja karyawan produksi (Studi pada UD. Dua Putra Sumobito)*. STIE PGRI Dewantara Jombang. <http://repository.stiedewantara.ac.id/>.
- Kurniawan, R., Sanjaya, R. B. Y., & Rakhmawati, R. (2021). Teknologi game untuk pembelajaran bagi anak dengan ADHD tinjauan literatur. *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi*, 10(4), 1.
- Mirawati, M., & Amka, A. (2019). *Pendidikan anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder)*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Narayana, I.P.A. (2017). Film dokumenter Tok Lait Kancing: Sebuah warisan karakter budaya bangsa. *Jurnal Undhiksa*, 6(1), 86.
- Natasha, Ng., Bangsa, P. G., & Christianna, A. (2016). Perancangan buku interaktif sebagai media pendukung terapi anak-anak ADHD usia 6-8 tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna Universitas Kristen Petra*, 1(8), 1-3.
- Priadana, S., & Denok, S. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books.
- Rahmani, S. N. M., Kusumawicitra, T., & Karyani, U. (2022). Studi kasus anak dengan gangguan ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) yang sedang menjalani terapi di pusat layanan disabilitas. *Jurnal Seminar Nasional Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*, 1(1), 2-3.
- Setiawan, I. (2023). *Kualitatif, kuantitatif, dan metode gabungan*. Widuri. Retrieved 23 September 2023 from <https://widuri.ac.id/kualitatif-kuantitatif-dan-metode-gabungan/>.
- Tangidy, A., & Setiawan, T.A. (2016). Toleransi melalui model budaya pela gandong menggunakan media board game untuk mahasiswa. *Sabda*, 11(2), 4-7.