

Pengaplikasian Permainan *Busy Board* untuk Melatih Fokus Anak ADHD Di PAUD Inklusi Harapan Bunda Wita

Adnan Faris Naufal¹, Nabilah Tri Sulistiwati², Uswatun Hasanah³, Wildan Prima Jalu Prasajo⁴, Atika Rianti Utami⁵, Mahdi Ramadhani Idris Marasabessy⁶, Arif Pristianto⁷

Program Studi Fisioterapi, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta
¹afn77@ums.ac.id

Abstract

One of the neurobiological disorders that commonly occurs in children, which can hinder their ability to maintain focus during the learning period, is Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). This condition causes sufferers to tend to be hyperactive, impulsive, and have difficulty concentrating. According to experts, around 3 in 100 children aged 4-14 years experience symptoms of ADHD. One of the programs that will be provided is the application of the Busy Board game, which is an educational game that can train focus for ADHD children, teach children to solve problems and improve their ability to carry out daily activities, such as tying shoelaces, buttoning clothes and opening locks, besides the aim This game can also stimulate various children's senses such as touch, sight, hearing and proprioception. The community physiotherapy group will provide education and examples of games that can stimulate children's fine motor skills to teachers at the Bunda Wita Harapan Inclusion PAUD. From the activities that have been carried out, we have experienced several obstacles. Based on the discussions that had been held, some information was obtained regarding the condition of ADHD children who were still receiving inappropriate financial treatment, especially when the children were at home. Therefore, we also need support from the child's environment to optimize the programs we provide. This lack of consistency occurs because some parents lack understanding of the correct treatment for ADHD children. Keywords: ADHD, Hyperactive, Busy Board

Abstrak

Salah satu gangguan neurobiologis yang umum terjadi pada anak-anak, yang dapat menghambat kemampuan mereka untuk mempertahankan fokus selama periode belajar yaitu Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). Kondisi ini menyebabkan penderitanya cenderung hiperaktif, impulsif, dan sulit memusatkan perhatian. Menurut para ahli sekitar 3 dari 100 anak berusia 4-14 tahun mengalami gejala ADHD. Salah satu program yang akan diberikan berupa pengaplikasian permainan Busy Board yaitu permainan edukatif yang dapat melatih fokus pada anak ADHD, mengajarkan anak dalam memecahkan masalah dan meningkatkan kemampuan melakukan kegiatan sehari-hari, seperti mengikat tali sepatu, mengancingkan baju dan membuka kunci, selain itu tujuan permainan ini juga dapat menstimulasi berbagai macam indera anak seperti Indera peraba, penglihatan, pendengaran, dan proprioseptif. Kelompok fisioterapi komunitas akan memberikan edukasi serta contoh permainan yang dapat menstimulasi motorik halus anak kepada para guru di PAUD Inklusi Harapan Bunda Wita. Dari kegiatan yang sudah dilakukan ada beberapa kendala yang kami alami. Berdasarkan diskusi yang telah dilakukan, didapatkan beberapa informasi mengenai kondisi anak-anak ADHD yang masih mendapatkan treatment uang kurang tepat, khususnya saat anak sudah berada di rumah. Oleh karena itu, kami juga membutuhkan dukungan dari lingkungan anak tersebut guna mengoptimalkan program yang kami berikan. Kurangnya konsistensi tersebut terjadi karena kurangnya pemahaman oleh beberapa orang tua terhadap treatment yang benar pada anak ADHD.

Kata kunci: Anak Berkebutuhan Khusus, ADHD, Hiperaktif, *Busy Board*,

1. Pendahuluan

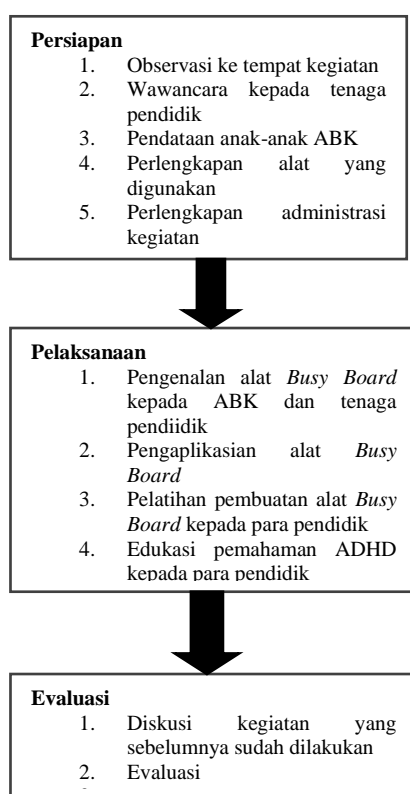
Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) yaitu anak dengan kelainan yang menyimpang dari kondisi anak normal lainnya baik dari segi fisik, sosial, intelektual maupun mental dan emosional, hal ini bisa menjadi hambatan dalam berinteraksi, dalam artian anak berkebutuhan khusus membutuhkan ilmu pendidikan yang setara dengan kebutuhan dari hambatan yang dialami masing-masing anak yang bersifat individu. Secara pendidikan membutuhkan penanganan yang spesifik berbeda dengan anak normal pada umumnya, yang mana anak berkebutuhan khusus mempunyai hambatan dalam masa perkembangan dan belajarnya [1]. Perkembangan peserta didik anak berkebutuhan khusus dari tahun ke tahun semakin meningkat, dari data Kementerian Sosial Republik Indonesia tahun 2008, keseluruhan anak berkebutuhan khusus mencapai 1.544.184 anak, di perkirakan pada sensus nasional tahun 2010 persentase anak berkebutuhan khusus mencapai 21% dari jumlah ABK di berbagai kekurangan/kecacatan 330.764 anak. Berdasarkan data tersebut sekitar 245.027 (74,08%) anak berkebutuhan khusus belum mendapatkan pelayanan pendidikan di seluruh penjuru Indonesia [2].

Anak berkebutuhan khusus memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang setara dengan anak normal pada umumnya, dan tentu saja hal itu tidak mudah bagi penderita apalagi bagi guru pendidik, seperti yang kita tahu anak berkebutuhan khusus memiliki kemampuan yang menyimpang tidak seperti anak normal pada umumnya [3]. Seperti halnya ADHD sering ditemui di lingkungan sekolah yang merupakan anak dengan gangguan hiperaktif atau gangguan mental. ADHD atau *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* lebih dikenal dengan istilah hiperaktif. ADHD adalah gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak yang dapat berlangsung hingga dewasa [4]. ADHD adalah kelainan yang sangat diwariskan, meskipun secara genetik juga merupakan kelainan yang sangat kompleks. Pemodelan pada anak kembar menunjukkan bahwa faktor genetik yang berkontribusi terhadap ADHD bervariasi sepanjang masa hidup, yang berarti bahwa hanya ada sebagian tumpang tindih antara faktor genetik yang mempengaruhi timbulnya ADHD dan faktor yang bertanggung jawab atas menetapnya gangguan tersebut hingga dewasa [5]. Kondisi ini menyebabkan penderitanya cenderung hiperaktif, impulsif, dan sulit memusatkan perhatian.

Beberapa komplikasi yang dapat terjadi pada penderita ADHD adalah adanya gangguan dalam belajar sehingga mengganggu prestasi akademis, meningkatnya kejadian kecelakaan seperti trauma kepala atau patah tulang, rasa kepercayaan diri yang rendah, dan sulit berinteraksi dengan orang lain. Menurut para ahli sekitar 3 dari 100 anak berusia 4-14 tahun mengalami gejala ADHD. ADHD bisa memicu anak tidak memiliki teman, sering membuat onar di sekolah atau di rumah. Perkembangan motorik seorang anak jelas sangat penting bagi perkembangan seorang anak, namun kebanyakan anak mempunyai hambatan khusus bagi perkembangan motorik halus. Berdasarkan hal tersebut diperlukan rangsangan pembelajaran motorik halus [6]. Penerapan konsep inklusi berkaitan langsung dengan anak yang mempunyai hambatan perkembangan dan keterbatasan seperti anak berkebutuhan khusus meliputi tunanetra, *speech delay*, gangguan perilaku, kesulitan belajar, kesulitan berkonsentrasi, dan anak dengan gangguan kesehatan [7].

2. Metode Pengabdian Masyarakat

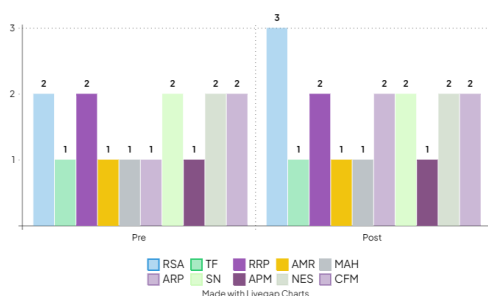
Pada pelaksanaan program kegiatan komunitas yang dilaksanakan di PAUD Inklusi Harapan Bunda Wita yang terletak di Ngadirejo, Kec. Kartasura, Kab. Sukoharjo, Jawa Tengah diawali dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi kegiatan yang dilakukan kurang lebih 1 bulan dan didapatkan hasil berupa permasalahan pola mengajar pada anak ADHD. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara sebelumnya didapatkan anak berkebutuhan khusus di sekolah ini memiliki permasalahan yang berbeda setiap individunya. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian Masyarakat ini kurang lebih 10 anak dengan rentang usia 3-5 tahun yang ada di PAUD Inklusi Harapan Bunda Wita. Setelah mendapatkan data permasalahan yang ada, kegiatan ini dimulai dengan berdiskusi dengan dosen pembimbing, mempersiapkan materi yang akan disampaikan, peralatan yang akan digunakan. Setelah mendapatkan waktu yang tepat, kegiatan komunitas diadakan dengan pengaplikasian permainan motorik halus menggunakan media *Busy Board*. Keesokan harinya dilakukan edukasi terkait ADHD serta cara pembuatan permainan motorik *Busy Board* kepada para guru PAUD Inklusi Harapan Bunda Wita.



Gambar 1. Alur kegiatan

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil kegiatan pengaplikasian permainan *Busy Board* di PAUD Inklusi Harapan Bunda Wita, beberapa anak ADHD memiliki ketertarikan terhadap hal baru, terbukti dengan keantusiasannya mereka ketika pertama kali memainkan permainan *Busy Board* tersebut. Namun untuk peningkatan fokus anak ADHD belum mendapatkan hasil yang signifikan. Dalam penelitian [8] bermain permainan edukatif dapat meningkatkan konsentrasi anak. Aplikasi permainan ini sangat mendukung perkembangan koordinasi motorik dan pengenalan objek pada anak [9]. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya hasil penelitian [10] bahwa alat permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak.



Gambar 2. Grafik fokus anak



Gambar 3. Pengaplikasian permainan *Busy Board*

Adapun beberapa kendala yang kami alami seperti terbatasnya ketersediaan *Busy Board* yang membuat kami harus melakukan program secara bergantian dan kesulitan kami dalam mengatur anak-anak ADHD untuk berinteraksi dan menjalankan program yang kami berikan. Berdasarkan diskusi yang telah dilakukan, kami mendapatkan beberapa informasi mengenai kondisi anak yang di lapangan. Informasi tersebut menjelaskan bahwa masih ditemui treatment terhadap anak-anak ADHD yang belum konsisten khususnya ketika anak sudah berada di rumah. Tiga faktor utama yang mempengaruhi pembelajaran motorik adalah kondisi lingkungan, proses kognitif, dan organisasi gerak [11]. Oleh karena itu, kami juga membutuhkan dukungan dari lingkungan anak tersebut guna mengoptimalkan program yang kami berikan. Kurangnya konsistensi tersebut terjadi karena kurangnya pemahaman oleh beberapa orang tua terhadap treatment yang benar pada anak ADHD.



Gambar 4. Pelatihan dan edukasi kepada para tenaga pendidik

Pembahasan selanjutnya mencakup aspek positif dari integrasi *Busy Board* dalam pengajaran. *Busy Board* merupakan alat yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak dengan ADHD. Hal ini juga dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, di mana kebutuhan individu

setiap anak dapat diperhatikan dengan lebih baik. Pengembangan alat permainan edukatif *Busy Board* yang tepat sangat valid dan praktis sehingga dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran keterampilan motorik halus [12]. Faktor eksternal juga berpengaruh untuk tumbuh kembang anak, hal ini berperan penting untuk orang tua, guru, maupun lingkungan sekitar [13]. Salah satu hal yang penting adalah melatih fokus anak [14]. Pendampingan juga diperlukan, sehingga dapat memantau tumbuh kembang anak [15]. Hal tersebut berguna untuk membantu tumbuh kembang anak dan memberikan lingkungan tumbuh kembang yg optimal untuk anak [16]. Selanjutnya tim juga memberikan edukasi mengenai ADHD kepada tenaga pendidik, dengan pemaparan sebagai berikut.

Tabel 1. Pemaparan materi terkait ADHD

No.	Tema Pemaparan	Pemaparan
1.	Definisi dan karakteristik ADHD	Menjelaskan bahwa ADHD adalah gangguan yang memengaruhi kemampuan anak untuk mempertahankan fokus, mengendalikan impuls, dan mengelola tingkat aktivitas fisik.
2.	Tanda dan gejala	Memberikan daftar gejala umum ADHD, termasuk kesulitan berkonsentrasi, impulsivitas, dan hiperaktivitas, serta menekankan bahwa setiap anak mungkin menunjukkan gejala dengan intensitas yang berbeda.
3.	Pentingnya penilaian profesional	Menjelaskan bahwa diagnosis ADHD harus dilakukan oleh profesional kesehatan.
4.	Dukungan individual	Menjelaskan pentingnya untuk memberikan dukungan dan pengelolaan yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak.
5.	Strategi pengelolaan kelas	Diskusi strategi pengelolaan kelas yang dapat membantu anak dengan ADHD,
6.	Fleksibilitas dalam pendekatan pembelajaran	Menyarankan fleksibilitas dalam metode pengajaran untuk mengakomodasi gaya belajar beragam dan mempertimbangkan kebutuhan anak-anak dengan ADHD.
7.	Kolaborasi dengan orang tua dan profesional kesehatan	Menekankan pentingnya berkomunikasi dengan orang tua dan bekerja sama dengan profesional kesehatan untuk memastikan bahwa strategi pengelolaan yang efektif digunakan di rumah dan di sekolah.
8.	Mengurangi stimulasi berlebihan	Menganjurkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang tenang dan terstruktur,

serta menghindari distraksi berlebihan dan menciptakan zona fokus.

Dengan pemahaman yang diperluas tentang gangguan ini, tenaga pendidik dapat lebih responsif terhadap kebutuhan individual setiap anak, meminimalkan stigma, memaksimalkan potensi belajar mereka dan meningkatkan pemahaman tenaga pendidik terhadap karakteristik, tantangan, dan strategi pendekatan terhadap anak-anak dengan ADHD di lingkungan pendidikan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan *Busy Board* untuk anak ADHD belum dapat berpengaruh dalam peningkatan fokus belajar anak. Hal ini dikarenakan penggunaan permainan *Busy Board* ini tidak dilakukan secara rutin di sekolah maupun di rumah. Selain itu, faktor lain yang berpengaruh bagi keberhasilan metode ini yaitu cara asuh orang tua dengan anak ADHD yang belum tepat.

Dengan penggunaan permainan motorik *Busy Board* secara rutin, diharapkan dapat membantu anak ADHD meningkatkan fokus belajar, merangsang motorik halus pada anak, serta melatih kemandirian anak. Tim juga berharap agar semua guru dan orang tua dapat menerapkan penggunaan permainan *Busy Board* ini di segala situasi untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Ucapan Terimakasih

Kami menyadari bahwa tulisan ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu kami ucapkan terima kasih kepada:

1. Universitas Muhammadiyah Surakarta
2. Kepala Program Studi Fisioterapi Universitas Muhammadiyah Surakarta dan Dosen pembimbing
3. Kepala Yayasan dan Kepala Sekolah PAUD Inklusi Harapan Bunda Wita

Daftar Rujukan

- [1] F. A. Setiawati and N. Nai'mah, "Mengenal Konsep-Konsep Anak Berkebutuhan Khusus Dalam PAUD," *Sell. J. Progr. Stud. PGRA*, vol. 6, no. 2, pp. 193–208, 2020, doi: <https://doi.org/10.29062/seling.v6i2.635>.
- [2] Y. Firdaus, "Studi Deskriptif Peran Guru Pendidik Khusus Dalam Implementasi Program Kebutuhan Khusus Bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus Di SDN Wonokusumo 1 Surabaya," *J. Pendidik. Khusus*, vol. 9, no. 1, pp. 1–10, 2016, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/17513>.

- [3] A. Riadin, M. Misyanto, and D. S. Usop, "Karakteristik Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar Negeri (Inklusi) Di Kota Palangka Raya," *Anterior J.*, vol. 17, no. 1, pp. 22–27, Dec. 2017, doi: 10.33084/anterior.v17i1.17.
- [4] E. F. Kurniawan and D. Komalasari, "Pengaruh Media Busy Board Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun," *J. PG PAUD*, vol. 8, no. 1, pp. 1–4, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/27681>.
- [5] B. Franke, "ADHD across the lifespan—IMpACT on genetics of adult ADHD," *Am. J. Med. Genet. Part B Neuropsychiatr. Genet.*, vol. 168, no. 6, pp. 403–405, Sep. 2015, doi: 10.1002/ajmg.b.32342.
- [6] G. F. F. Syawalia, T. Rahman, and R. Giyartini, "Studi Literatur: Media Pembelajaran Yang Digunakan Untuk Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun," *PAUDIA J. Penelit. Dalam Bid. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 11, no. 2, pp. 510–521, 2022, doi: <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.11919>.
- [7] D. Mastuti, "Kesiapan Taman Kanak-Kanak dalam Penyelenggaraan Kelas Inklusi Dilihat Program Kegiatan Pembelajaran," *BELIA Early Child. Educ. Pap.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–8, 2014, doi: <https://doi.org/10.15294/belia.v3i1.3274>.
- [8] L. M. Sari and M. Marlina, "Efektivitas Bermain Lotto untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Bagi Anak ADHD," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 1, pp. 310–316, Dec. 2020, doi: 10.31004/basicedu.v5i1.665.
- [9] A. F. Naufal *et al.*, "Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Gejala Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)," *FISIO MU Physiother. Evidences*, vol. 4, no. 2, pp. 152–160, Jun. 2023, doi: 10.23917/fisiomu.v4i2.22133.
- [10] A. S. Alifia, W. Palupi, and J. Jumiati, "Alat Permainan Edukatif Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun," *Kumara Cendekia*, vol. 10, no. 2, p. 130, Aug. 2022, doi: 10.20961/kc.v10i2.58600.
- [11] T. Jarus, "Motor Learning and Occupational Therapy: The Organization of Practice," *Am. J. Occup. Ther.*, vol. 48, no. 9, pp. 810–816, Sep. 1994, doi: 10.5014/ajot.48.9.810.
- [12] N. Yuliasari, S. Sumarni, and R. Rukiyah, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Busy Board Untuk Motorik Halus Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak," *Tumbuh Kembang Kaji. Teor. dan Pembelajaran PAUD*, vol. 7, no. 1, pp. 87–96, Jun. 2020, doi: 10.36706/jtk.v7i1.11552.
- [13] S. Divinubun, S. Mahaly, and J. Jumail, "Pelatihan Penggunaan DCM (Daftar Cek Masalah) Bagi Guru Bimbingan Konseling Dalam Mengidentifikasi Masalah Siswa," *J. Pustaka Mitra*, vol. 1, no. 1, pp. 19–23, 2021, [Online]. Available: <https://pustakagalerimandiri.co.id/jurnalpgm/index.php/pustakamitra/article/view/15>.
- [14] R. H. Magh'firoh, B. Adiwena, S. A. Bentri, A. Bangsawan, and B. R. Noviadji, "Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Berhitung Siswa TK Melalui Jigsaw Puzzle," *J. Pustaka Mitra (Pusat Akses Kaji. Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, vol. 3, no. 3, pp. 110–116, May 2023, doi: 10.55382/jurnalpustakamitra.v3i3.406.
- [15] M. T. G. Putri, F. Iswari, and W. Nuriyanti, "Pelatihan Pembuatan Boneka Tangan Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Di TK IT Namira Bogor," *J. Pustaka Mitra*, vol. 2, no. 1, pp. 34–39, 2022, doi: <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v2i1>.
- [16] I. A. Badri *et al.*, "Deteksi Dini Tumbuh Kembang Pada Anak di Wilayah Puskesmas Sungai Panas Kota Batam Tahun 2022," *J. Pustaka Mitra*, vol. 2, no. 2, pp. 80–83, 2022, doi: <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v2i2>.
