

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PAHUKOKA (PANCING HURUF DAN KATA) UNTUK PENGENALAN HURUF DAN KATA PADA ANAK ADHD KELAS I SD**

Kristiani Olivia Rasi
Universitas Sanata Dharma
2020

Anak ADHD berbeda dari anak pada umumnya. Mereka mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian. Anak ADHD membutuhkan strategi belajar yang tepat untuk membantu mereka dalam belajar. Salah satu strategi belajar yang sesuai adalah kegiatan menarik dalam belajar melalui sebuah permainan. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media Permainan *Pahukoka* (pancing huruf dan kosa kata) untuk pengenalan huruf dan kata pada anak ADHD Kelas I SD. Produk yang dihasilkan adalah media permainan *Pahukoka*, buku panduan, dan video *tutorial* penggunaan media.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan melaksanakan enam dari sepuluh langkah menurut Borg dan Gall, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, dan (6) uji coba produk. Dikarenakan adanya pandemi *COVID-19*, penelitian ini berhenti pada langkah kelima yaitu revisi desain.

Permainan *Pahukoka* memiliki kualitas sangat baik. Kualitas diketahui dari hasil validasi produk oleh ahli media Montessori dan guru kelas I. Hasil rerata penilaian produk media permainan *Pahukoka* adalah 3,88, rerata produk buku panduan adalah 3,75, dan rerata produk video *tutorial* adalah 3,9. Ketiga hasil rerata penilaian ini memiliki kriteria produk yang sangat baik.

Kata kunci: penelitian dan pengembangan, media pembelajaran, strategi pembelajaran, permainan, bahasa Indonesia, dan anak ADHD.

ABSTRACT***THE DEVELOPMENT OF PAHUKOKA (LETTER AND WORD FISHING) GAME FOR THE WORD AND LETTER FAMILIARIZATION OF A FIRST GRADE ADHD STUDENT***

***Kristiani Olivia Rasi
University of Sanata Dharma
2020***

Children with ADHD generally differ from other children. They have certain difficulty in centering their focus. Hence, they need an appropriate learning strategy to assist them in their learning. One of the learning strategies considered relevant is an engaging activity through the instructional game. This study aims to develop Pahukoka (letter and word fishing) game as a media for the word and letter familiarization of a first grade ADHD student. The designed products of the study are an instructional media called Pahukoka game, a manual, and a tutorial video on using the media.

The type of research employed in the study is the research and development (R & D). Whereas the procedure of the research applied six of ten steps proposed by Borg and Gall such as (1) potential and problem, (2) data collection, (3) product design, (4) validation, (5) revision, and (6) product experimentation. Due to the pandemic of COVID-19, the research culminated on the fifth step namely design revision.

Pahukoka game bears an outstanding quality. Such quality was derived from the validation of the product by the Montessori media expert and the homeroom teacher of the first graders. The median value of the product evaluation of Pahukoka game is 3,88, the manual 3,75 and tutorial video 3,9. The result of the three median values signifies the criterion of an exceptional product.

Key words: research and development, instructional media, learning strategy, game, Indonesian language and children with ADHD