

Perancangan Board Game Sebagai Deteksi Dini Gejala *Attention Deficit Hyperactive Disorder* (ADHD) Pada Murid TK Eka Dharma Surabaya

Designing A Board Game For Early Detection Of Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) Symptoms Among Kindergarten Students At Eka Dharma Surabaya

Rr Andyna Putri Felisha¹, Wike Herawaty², Yulianti Kuswandari³, Dorta Simamora⁴

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Corresponding Author:

felishaandyn777@gmail.com¹,

wikeherawaty@uwks.ac.id²,

yuli.kuswandari@gmail.com³,

dortasimamora@uwks.ac.id⁴

ARTICLE HISTORY

Received [14 Juli 2026]

Revised [15 September 2026]

Accepted [18 September 2026]

Kata Kunci :

ADHD, Anak Usia Dini, Board Game.

Keywords :

ADHD, Board Game, Early Childhood.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

ADHD pada anak usia dini perlu dikenali sejak awal karena dapat mengganggu perhatian, kontrol perilaku, interaksi sosial, dan kesiapan belajar. Metode: Penelitian observasional cross-sectional ini dilakukan di TK Eka Dharma Surabaya pada Januari-Februari 2025 terhadap 30 murid yang memperoleh persetujuan orang tua/wali. Anak memainkan board game potong-tempel, perilakunya diamati menggunakan tabel pendamping yang dimodifikasi dari GPPH, sedangkan guru mengisi SNAP-IV. Data dianalisis secara deskriptif dan diuji menggunakan Chi-square/Fisher Exact Test. Hasil dan Pembahasan: Hasil board game didominasi kategori sedang (70,0%), disusul tinggi (26,7%) dan rendah (3,3%). Hasil board game berhubungan signifikan dengan gejala kurang perhatian ($p=0,033$) dan hiperaktif/impulsif ($p=0,033$), tetapi tidak berhubungan dengan oposisi/pembangkangan ($p=0,117$). Kesimpulan: Pendamping Board Game (GPPH) berpotensi sebagai skrining awal ADHD pada domain kurang perhatian dan hiperaktif/impulsif, namun perlu validasi lanjutan.

ABSTRACT

ADHD in early childhood should be recognized early because it may affect attention, behavioral control, social interaction, and learning readiness. Method: This observational cross-sectional study was conducted at Eka Dharma Kindergarten Surabaya in January-February 2025 involving 30 students with parental consent. Children completed a cut-and-paste board game, their behavior was observed using a companion table modified from GPPH, and teachers completed the SNAP-IV. Data were analyzed descriptively and tested using Chi-square/Fisher Exact Test. Result and Discussion: Board game results were mostly moderate (70.0%), followed by high (26.7%) and low (3.3%). Board game results were significantly associated with inattention ($p=0.033$) and hyperactive/impulsive symptoms ($p=0.033$), but not with oppositional/defiant symptoms ($p=0.117$). Conclusion: The Board Game Companion (GPPH) may serve as an initial ADHD screening medium for inattention and hyperactive/impulsive domains, but further validation is required.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan periode perkembangan yang sangat menentukan kesiapan anak dalam memasuki proses belajar, membentuk perilaku sosial, serta mengembangkan kemampuan dasar dalam mengelola perhatian, aktivitas, dan respons terhadap lingkungan. Pada usia taman kanak-kanak, anak berada dalam fase perkembangan yang dinamis, ditandai dengan meningkatnya kemampuan bahasa, kemandirian, interaksi sosial, pemahaman terhadap aturan, serta kemampuan menggunakan simbol, gambar, dan permainan sebagai bagian dari proses belajar. Perkembangan tersebut menjadi fondasi penting bagi anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah, mengikuti instruksi guru, berinteraksi dengan teman sebaya, dan menyelesaikan aktivitas pembelajaran secara bertahap (Ulfah, 2023; Hodge, 2018; Ginsburg, 2020; Karpov, 2020). Oleh karena itu, masa usia dini sering dipandang sebagai fase perkembangan cepat yang membutuhkan perhatian khusus, sebab gangguan perilaku yang muncul secara berulang dapat memengaruhi kesiapan belajar dan kemampuan adaptasi anak di lingkungan pendidikan.

Pada tahap ini, perilaku anak memang masih sangat dipengaruhi oleh proses kematangan usia, pola asuh, lingkungan sekolah, serta pengalaman sosial yang diperoleh sehari-hari. Namun, tidak semua kesulitan dalam mengikuti aturan, mempertahankan perhatian, atau mengendalikan aktivitas dapat dianggap sebagai perilaku wajar perkembangan. Apabila perilaku tersebut muncul secara menetap, berulang, dan mengganggu aktivitas belajar maupun hubungan sosial, maka kondisi

tersebut perlu dikenali secara lebih hati-hati. Pengenalan awal terhadap gangguan perilaku pada anak usia dini menjadi penting agar guru dan orang tua tidak terlambat memberikan dukungan, pendampingan, maupun rujukan apabila anak membutuhkan pemeriksaan lebih lanjut.

Salah satu masalah perkembangan yang membutuhkan perhatian pada anak usia dini adalah Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). ADHD merupakan gangguan perkembangan saraf yang berkaitan dengan kesulitan mempertahankan perhatian, perilaku hiperaktif, impulsivitas, serta hambatan dalam mengikuti instruksi atau menyelesaikan aktivitas secara konsisten. Dalam konteks pembelajaran di kelas, anak dengan kecenderungan ADHD dapat menunjukkan perilaku seperti sulit duduk tenang, mudah terdistraksi oleh suara atau aktivitas di sekitar, sering berpindah dari satu kegiatan ke kegiatan lain, kurang mampu menunggu giliran, serta membutuhkan pengulangan instruksi yang lebih intensif dari guru (Setiawan, 2021; Wakhaj et al., 2018). Gejala tersebut dapat tampak sederhana, tetapi jika berlangsung terus-menerus dapat mengganggu proses belajar, keterlibatan anak dalam kegiatan kelas, dan hubungan sosial dengan teman sebaya.

Dampak ADHD pada anak usia dini tidak hanya berkaitan dengan aspek akademik, tetapi juga menyangkut kemampuan anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan sosial di sekolah. Anak yang sulit mempertahankan fokus dapat mengalami hambatan dalam menyelesaikan tugas sederhana, seperti mendengarkan instruksi, mengikuti urutan kegiatan, atau menyelesaikan permainan terstruktur. Sementara itu, perilaku hiperaktif dan impulsif dapat memengaruhi interaksi anak dengan lingkungan, misalnya anak menjadi sering menyela, bergerak berlebihan, atau tidak sabar menunggu giliran. Kondisi ini dapat menimbulkan kesalahpahaman apabila guru atau orang tua hanya memandangnya sebagai kenakalan biasa, tanpa mempertimbangkan kemungkinan adanya gejala perkembangan yang perlu diamati lebih lanjut.

Deteksi dini ADHD menjadi penting karena diagnosis klinis tidak dapat dilakukan hanya berdasarkan satu kali pengamatan atau satu jenis aktivitas. Diagnosis ADHD membutuhkan penilaian profesional yang komprehensif, observasi perilaku dalam berbagai situasi, serta pemantauan dalam jangka waktu tertentu (Pramudito, 2020). Dengan demikian, sekolah dan orang tua memerlukan alat bantu sederhana yang dapat digunakan sebagai tahap awal untuk mengenali tanda-tanda perilaku yang mengarah pada ADHD. Alat bantu tersebut tidak dimaksudkan untuk menggantikan diagnosis tenaga profesional, melainkan sebagai media skrining awal agar anak yang menunjukkan risiko dapat diarahkan untuk memperoleh pemeriksaan lanjutan secara tepat.

Salah satu instrumen yang banyak digunakan dalam penilaian gejala ADHD adalah SNAP-IV, yaitu skala penilaian yang dapat diisi oleh guru maupun orang tua berdasarkan pengamatan terhadap perilaku anak. Instrumen ini membantu mengidentifikasi domain gejala seperti kurang perhatian, hiperaktif/impulsif, serta oposisi atau pembangkangan (Swanson, 2001). Meskipun demikian, penggunaan SNAP-IV tetap bergantung pada kemampuan pengamat dalam mengenali perilaku anak sehari-hari. Selain itu, penilaian berbasis kuesioner belum selalu terintegrasi dengan aktivitas bermain yang bersifat alami bagi anak usia dini. Padahal, anak usia taman kanak-kanak lebih mudah menunjukkan respons, perhatian, kemampuan mengikuti aturan, dan pengendalian diri melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Aktivitas bermain dapat menjadi pintu masuk yang relevan untuk mengamati perilaku anak karena permainan menghadirkan situasi yang mengandung aturan, giliran, tuntutan fokus, pengambilan keputusan, serta kontrol motorik. Melalui permainan, anak dapat diamati secara lebih natural ketika berusaha memahami instruksi, menyelesaikan tugas, merespons hambatan, menunggu giliran, serta berinteraksi dengan orang lain. Dalam konteks ini, board game dapat digunakan sebagai media bermain terstruktur yang memungkinkan pengamatan terhadap beberapa aspek perilaku secara langsung. Board game tidak hanya menghadirkan unsur hiburan, tetapi juga menuntut anak untuk berkonsentrasi, mengikuti alur kegiatan, mengendalikan gerakan, dan menyelesaikan tugas sesuai aturan yang diberikan (Huizinga, 2019; Sudarsono & Haryono, 2022).

Penggunaan board game dalam penelitian ini menjadi relevan karena kegiatan yang dirancang di dalamnya melibatkan aktivitas potong, susun, dan tempel. Aktivitas tersebut menuntut koordinasi motorik halus, konsentrasi, ketelitian, serta kemampuan mengikuti petunjuk secara bertahap. Melalui kegiatan tersebut, perilaku anak dapat diamati, misalnya apakah anak mampu mempertahankan perhatian, menyelesaikan tugas sampai tuntas, tidak mudah terganggu, tidak bergerak berlebihan, dan mampu mengikuti instruksi permainan. Aktivitas potong-tempel juga sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini karena bersifat konkret, visual, dan melibatkan keterampilan motorik halus yang umum digunakan dalam kegiatan taman kanak-kanak (Fitriani, 2023; Pratama, 2021). Dengan demikian, board game dapat menjadi media yang tidak hanya edukatif, tetapi juga berpotensi membantu pengamatan awal terhadap gejala perilaku tertentu.

Gap penelitian terlihat pada masih terbatasnya media skrining awal ADHD yang memadukan observasi bermain dengan instrumen pembanding terstruktur, khususnya pada tingkat taman kanak-

kanak. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa board game memiliki peluang sebagai media edukatif dan observasional, namun penerapannya secara spesifik untuk deteksi dini gejala ADHD pada murid TK masih memerlukan pengujian yang sesuai dengan konteks perkembangan anak usia dini. Selain itu, masih diperlukan kajian yang melihat apakah hasil observasi melalui aktivitas bermain dapat menunjukkan kesesuaian dengan instrumen yang telah digunakan dalam penilaian gejala ADHD, seperti SNAP-IV. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar penting untuk mengembangkan dan menguji media board game sebagai alat bantu skrining awal di lingkungan sekolah.

Kebaruan penelitian ini terletak pada perancangan Pendamping Board Game yang dikaitkan dengan indikator GPPH dan kemudian dibandingkan dengan penilaian SNAP-IV. Pendamping Board Game dirancang untuk mengamati perilaku anak selama bermain, terutama perilaku yang berkaitan dengan perhatian, hiperaktivitas, impulsivitas, kemampuan mengikuti instruksi, serta respons terhadap aturan permainan. Hasil pengamatan tersebut kemudian dibandingkan dengan domain dalam SNAP-IV, yaitu kurang perhatian, hiperaktif/impulsif, serta oposisi/pembangkangan. Dengan pendekatan ini, penelitian tidak hanya menilai board game sebagai media bermain, tetapi juga melihat potensinya sebagai media skrining awal yang dapat membantu guru dan orang tua mengenali tanda-tanda ADHD secara lebih mudah dan kontekstual.

METODE PENELITIAN

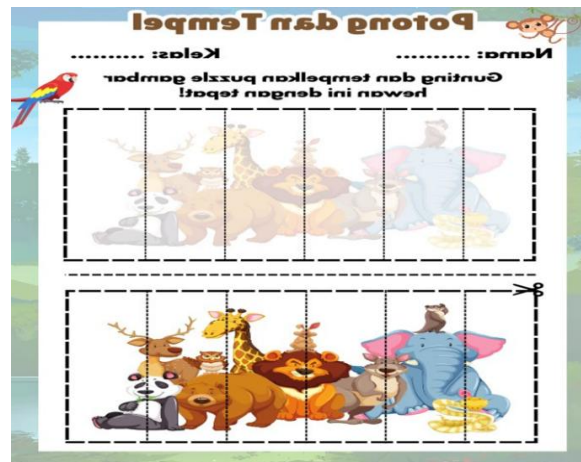
Penelitian ini merupakan penelitian observasional dengan pendekatan *cross-sectional*. Penelitian dilaksanakan di TK Eka Dharma Surabaya pada Januari sampai Februari 2025. Desain ini digunakan untuk menggambarkan hasil pengamatan board game dan membandingkannya dengan penilaian SNAP-IV pada waktu pengumpulan data yang sama.

Populasi penelitian adalah seluruh murid aktif TK Eka Dharma Surabaya tahun ajaran 2024-2025 yang berjumlah 30 anak. Sampel penelitian mencakup seluruh murid yang memenuhi kriteria inklusi, yaitu tercatat sebagai murid TK Eka Dharma dan memperoleh persetujuan orang tua/wali melalui informed consent. Kriteria eksklusi meliputi anak yang telah didiagnosis ADHD, bukan murid TK Eka Dharma tahun ajaran 2024-2025, atau tidak memperoleh persetujuan orang tua/wali.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah hasil Pendamping Board Game, yaitu permainan potong-tempel yang dirancang untuk memunculkan situasi observasi perhatian, pengendalian gerak, kepatuhan terhadap aturan, interaksi sosial, dan keterampilan motorik halus. Variabel terikat adalah gejala ADHD yang dinilai melalui domain kurang perhatian, hiperaktif/impulsif, dan oposisi/pembangkangan berdasarkan SNAP-IV. Hasil board game dikategorikan menjadi rendah, sedang, dan tinggi. Kategori rendah menunjukkan kemungkinan kesulitan perhatian dan kontrol perilaku yang lebih nyata; kategori sedang menunjukkan adanya beberapa masalah perhatian atau hiperaktivitas namun belum cukup untuk diagnosis; sedangkan kategori tinggi menunjukkan fungsi bermain yang relatif baik tanpa gejala bermakna.

Pengumpulan data dilakukan setelah orang tua/wali menyetujui informed consent. Anak memainkan board game selama kurang lebih 15-20 menit dengan aktivitas menggunting, menyusun, dan menempel gambar. Selama permainan berlangsung, perilaku anak diamati menggunakan tabel pendamping board game yang dimodifikasi dari formulir GPPH. Pada saat yang sama, guru mengisi SNAP-IV berdasarkan pengamatan perilaku keseharian anak di kelas. Penggunaan dua sumber observasi ini dimaksudkan untuk membandingkan perilaku yang tampak dalam situasi bermain terstruktur dengan penilaian perilaku yang lebih luas di lingkungan kelas.

Instrumen penelitian meliputi board game, alat tulis, gunting, lem, tabel pendamping board game, informed consent, dan SNAP-IV. SNAP-IV 26 butir mencakup domain kurang perhatian, hiperaktif/impulsif, dan oposisi/pembangkangan dengan skor 0 sampai 3 sesuai frekuensi gejala (Swanson, 2001). Data ditabulasi menggunakan Microsoft Excel dan dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan distribusi frekuensi. Hubungan antara hasil board game dengan kategori SNAP-IV dianalisis menggunakan Chi-square atau Fisher Exact Test sesuai karakteristik sel, dengan tingkat signifikansi $p < 0,05$.



Gambar 1. Rancangan board game potong dan tempel

HASIL

Karakteristik responden dan hasil observasi board game disajikan secara ringkas untuk menunjukkan gambaran umum sampel penelitian. Sebanyak 30 murid TK Eka Dharma Surabaya terlibat dalam penelitian ini. Distribusi jenis kelamin menunjukkan bahwa responden laki-laki lebih banyak daripada perempuan.

Tabel 1. Distribusi frekuensi anak berdasarkan jenis kelamin

Jenis kelamin	n	%
Laki-laki	18	60,0
Perempuan	12	40,0
Total	30	100,0

Sumber: Data primer diolah, 2025

Hasil board game menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori sedang. Kategori ini menggambarkan adanya beberapa masalah perhatian atau hiperaktivitas yang tampak dalam situasi bermain, tetapi belum cukup untuk menyimpulkan ADHD secara definitif. Hanya satu anak yang berada pada kategori rendah, sedangkan delapan anak berada pada kategori tinggi.

Tabel 2. Distribusi frekuensi anak berdasarkan hasil board game

Hasil board game	n	%
Rendah (10-16)	1	3,3
Sedang (17-23)	21	70,0
Tinggi (24-30)	8	26,7
Total	30	100,0

Sumber: Data primer diolah, 2025

Analisis berdasarkan jenis kelamin memperlihatkan bahwa hasil board game kategori sedang ditemukan pada mayoritas anak laki-laki maupun perempuan. Uji Chi-square memperoleh nilai $p=0,597$, sehingga tidak terdapat hubungan signifikan antara jenis kelamin dan hasil board game pada responden penelitian ini.

Tabel 3. Hasil board game ADHD menurut jenis kelamin

Jenis kelamin	Rendah n (%)	Sedang n (%)	Tinggi n (%)	Total n (%)	p-value
Laki-laki	1 (5,6)	13 (72,2)	4 (22,2)	18 (100,0)	0,597
Perempuan	0 (0,0)	8 (66,7)	4 (33,3)	12 (100,0)	
Total	1	21	8	30	

Sumber: Data primer diolah, 2025

Hubungan antara hasil board game dan domain kurang perhatian berdasarkan SNAP-IV menunjukkan pola yang bermakna. Satu anak pada kategori board game rendah berada pada kategori gejala kurang perhatian sedang, sedangkan seluruh anak pada kategori sedang dan tinggi berada pada kategori tidak signifikan secara klinis. Fisher Exact Test menunjukkan $p=0,033$.

Tabel 4. Hubungan hasil board game dengan subset kurang perhatian berdasarkan SNAP-IV

Hasil board game	Tidak signifikan	Gejala ringan	Gejala sedang	Gejala parah	Total
Rendah	0	0	1	0	1
Sedang	21	0	0	0	21
Tinggi	8	0	0	0	8
Total	29	0	1	0	30

Sumber: Data primer diolah, 2025; Fisher Exact Test $p=0,033$

Pola serupa ditemukan pada domain hiperaktif/impulsif. Anak dengan kategori board game rendah berada pada kategori gejala hiperaktif/impulsif ringan, sedangkan seluruh anak pada kategori sedang dan tinggi berada pada kategori gejala tidak signifikan secara klinis. Fisher Exact Test menunjukkan $p=0,033$, sehingga hasil board game berhubungan signifikan dengan gejala hiperaktif/impulsif berdasarkan SNAP-IV.

Tabel 5. Hubungan hasil board game dengan subset hiperaktif/impulsif berdasarkan SNAP-IV

Hasil board game	Tidak signifikan	Gejala ringan	Gejala sedang	Gejala parah	Total
Rendah	0	1	0	0	1
Sedang	21	0	0	0	21
Tinggi	8	0	0	0	8
Total	29	1	0	0	30

Sumber: Data primer diolah, 2025; Fisher Exact Test $p=0,033$

Berbeda dengan dua domain sebelumnya, hasil board game tidak menunjukkan hubungan signifikan dengan domain oposisi/pembangkangan. Sebanyak empat anak berada pada kategori gejala oposisi/pembangkangan ringan, yang terdiri atas satu anak kategori board game rendah dan tiga anak kategori board game sedang. Fisher Exact Test menunjukkan $p=0,117$.

Tabel 6. Hubungan hasil board game dengan subset oposisi/pembangkangan berdasarkan SNAP-IV

Hasil board game	Tidak signifikan	Gejala ringan	Gejala sedang	Gejala parah	Total
Rendah	0	1	0	0	1
Sedang	18	3	0	0	21
Tinggi	8	0	0	0	8
Total	26	4	0	0	30

Sumber: Data primer diolah, 2025; Fisher Exact Test $p=0,117$

PEMBAHASAN

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa mayoritas anak berada pada kategori board game sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian anak memperlihatkan variasi perilaku perhatian dan aktivitas motorik saat berhadapan dengan tugas bermain yang terstruktur. Kategori sedang tidak dapat dimaknai sebagai diagnosis ADHD, tetapi penting sebagai sinyal observasional bahwa beberapa anak membutuhkan pemantauan perilaku secara lebih cermat dalam kegiatan kelas. Dalam perkembangan anak usia dini, variasi kemampuan fokus, mengikuti instruksi, menunggu giliran, dan menyelesaikan tugas masih dipengaruhi oleh kematangan kognitif, sosial, serta pengalaman belajar (Ulfah, 2023; Siti et al., 2024).

Tidak ditemukannya hubungan signifikan antara jenis kelamin dan hasil board game menunjukkan bahwa media ini tidak menampilkan perbedaan skor yang bermakna antara anak laki-laki dan perempuan pada sampel kecil penelitian. Walaupun literatur sering menempatkan anak laki-laki sebagai kelompok yang lebih sering tampak dengan gejala hiperaktif, data penelitian ini belum cukup untuk mendukung perbedaan tersebut. Kondisi ini dapat dipengaruhi oleh jumlah sampel yang terbatas, distribusi kategori yang tidak seimbang, serta karakter board game yang lebih menilai respons situasional anak daripada riwayat perilaku yang menetap.

Temuan utama penelitian terletak pada hubungan signifikan antara hasil board game dengan gejala kurang perhatian berdasarkan SNAP-IV. Aktivitas potong-tempel menuntut anak untuk mendengarkan arahan, mempertahankan fokus pada gambar, mengontrol gangguan eksternal, menggunting sesuai garis, menyusun potongan, dan menempelkan gambar pada tempat yang tepat. Rangkaian aktivitas tersebut sangat dekat dengan indikator kurang perhatian, seperti mudah terdistraksi, tidak menuntaskan instruksi, atau kesulitan mempertahankan perhatian (Swanson, 2001). Oleh karena itu, kesesuaian antara hasil board game rendah dan gejala kurang perhatian sedang merupakan temuan yang logis.

Board game juga berhubungan signifikan dengan gejala hiperaktif/impulsif. Dalam permainan terstruktur, perilaku seperti bergerak terlalu banyak, sering berdiri, sulit menunggu giliran, tergesa-gesa dalam menyelesaikan tugas, atau tidak mampu mengikuti ritme kegiatan dapat lebih mudah diamati. Board game menyediakan batas aturan dan urutan aktivitas sehingga gejala pengendalian diri dapat muncul dalam bentuk perilaku yang dapat dicatat. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa permainan papan dapat melatih sekaligus memperlihatkan kemampuan kognitif, motorik, pemecahan masalah, dan kontrol diri anak (Huizinga, 2019; Sudarsono & Haryono, 2022).

Dari sisi pembelajaran anak usia dini, aktivitas potong-tempel bukan hanya permainan, tetapi juga situasi yang memadukan motorik halus, perhatian visual, koordinasi tangan-mata, dan pemahaman instruksi. Anak yang mampu menyelesaikan tugas dengan baik umumnya menunjukkan kemampuan mengatur perilaku sesuai tujuan kegiatan. Sebaliknya, anak yang mengalami kesulitan signifikan selama aktivitas dapat membutuhkan pemeriksaan lanjutan untuk memastikan apakah perilaku tersebut bersifat situasional atau menetap di berbagai konteks. Keterampilan motorik dan konsentrasi pada aktivitas semacam ini telah dikaitkan dengan kesiapan anak dalam mengikuti pembelajaran (Fitriani, 2023; Pratama, 2021).

Tidak adanya hubungan signifikan antara board game dan domain oposisi/pembangkangan perlu ditafsirkan secara hati-hati. Gejala oposisi/pembangkangan berhubungan dengan pola membantah, menolak aturan, mudah marah, sengaja mengganggu, atau menyalahkan orang lain. Perilaku tersebut tidak selalu muncul dalam satu sesi permainan yang menyenangkan, terutama ketika anak berada di bawah pengamatan orang dewasa dan menghadapi aktivitas baru. Dengan demikian, board game potong-tempel lebih sensitif terhadap perilaku perhatian dan aktivitas motorik daripada perilaku oposisi yang membutuhkan pengamatan interaksi sosial lebih lama.

Hasil ini menegaskan bahwa domain ADHD tidak dapat disederhanakan menjadi satu indikator tunggal. Kurang perhatian dan hiperaktif/impulsif dapat lebih mudah diamati melalui tugas yang menuntut fokus dan pengendalian gerak, sedangkan oposisi/pembangkangan membutuhkan konteks relasional seperti respons terhadap teguran, konflik, penolakan, atau frustrasi berulang. Pada anak usia dini, perilaku tersebut juga dipengaruhi oleh perkembangan moral, regulasi emosi, dan pola interaksi dengan orang dewasa (Nucci, 2016; Karpov, 2020). Karena itu, indikator board game pada domain oposisi perlu diperluas agar mampu menangkap respons anak terhadap batasan, koreksi, dan kerja sama.

Kebaruan logis penelitian ini adalah pemanfaatan board game sebagai media skrining awal berbasis aktivitas, bukan sekadar kuesioner pasif. Pendamping Board Game menghubungkan observasi langsung dengan indikator perilaku yang relevan bagi guru dan orang tua. Pendekatan ini dapat membantu sekolah memperoleh gambaran awal mengenai anak yang membutuhkan perhatian lanjutan, terutama ketika anak menunjukkan kesulitan fokus atau pengendalian aktivitas dalam permainan. Namun, media ini tidak boleh diposisikan sebagai alat diagnosis karena diagnosis ADHD membutuhkan asesmen profesional, riwayat perkembangan, pemeriksaan kondisi lain, dan konsistensi gejala lintas situasi (Pramudito, 2020; Hidayati, 2021).

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah bahwa guru taman kanak-kanak dapat memanfaatkan aktivitas bermain terstruktur sebagai sarana observasi awal, selama indikator penilaian dibuat jelas dan digunakan secara konsisten. Orang tua juga dapat dilibatkan melalui pengisian instrumen seperti SNAP-IV untuk memperkuat informasi dari rumah dan sekolah. Keterpaduan observasi guru, orang tua, dan tenaga kesehatan menjadi penting karena faktor genetik, lingkungan, serta dukungan layanan kesehatan berperan dalam perkembangan dan penanganan ADHD (Setiawan, 2021; Hidayati, 2021).

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Jumlah responden hanya 30 anak dari satu taman kanak-kanak sehingga generalisasi hasil masih terbatas. Penilaian board game dilakukan dalam satu sesi sehingga belum menggambarkan stabilitas perilaku anak dari waktu ke waktu. Instrumen pendamping board game juga merupakan modifikasi dari indikator GPPH sehingga masih memerlukan uji validitas, reliabilitas, dan kesesuaian antarpenilai. Selain itu, SNAP-IV berfungsi sebagai instrumen penilaian perilaku oleh guru dan bukan diagnosis klinis. Keterbatasan tersebut menjadi dasar perlunya penelitian lanjutan dengan sampel lebih besar dan konfirmasi oleh tenaga profesional.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, Pendamping Board Game (GPPH) memiliki hubungan yang signifikan dengan gejala kurang perhatian berdasarkan instrumen SNAP-IV, dibuktikan melalui Fisher's Exact Test dengan nilai $p = 0,033$. Hasil ini menunjukkan bahwa observasi menggunakan Pendamping Board Game (GPPH) sesuai dengan penilaian SNAP-IV dalam mengidentifikasi gejala kurang perhatian pada anak. Pendamping Board Game (GPPH) juga berhubungan signifikan dengan gejala hiperaktif/impulsif dengan nilai $p = 0,033$, sehingga dapat dikatakan sejalan dengan SNAP-IV dalam mengidentifikasi gejala tersebut.

Namun, pada domain oposisi/pembangkangan tidak ditemukan hubungan yang signifikan antara Pendamping Board Game (GPPH) dan SNAP-IV, dengan nilai $p = 0,117$. Hal ini menunjukkan bahwa Pendamping Board Game (GPPH) belum mampu mengidentifikasi gejala oposisi/pembangkangan secara bermakna. Secara keseluruhan, Pendamping Board Game (GPPH) berpotensi digunakan sebagai alat skrining awal gejala ADHD, khususnya pada domain kurang perhatian dan hiperaktif/impulsif. Meskipun demikian, penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar, data yang lebih beragam, serta pengembangan indikator observasi tetap diperlukan agar kemampuan skrining, terutama pada domain oposisi/pembangkangan, dapat dievaluasi secara lebih komprehensif.

Sekolah dan tenaga pendidik dapat memanfaatkan Pendamping Board Game (GPPH) sebagai media skrining awal untuk membantu mengidentifikasi gejala kurang perhatian dan hiperaktif/impulsif pada anak usia taman kanak-kanak. Selain itu, pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengenali tanda-tanda awal ADHD perlu ditingkatkan agar anak yang berisiko dapat segera memperoleh rujukan untuk pemeriksaan lebih lanjut. Orang tua diharapkan lebih peka terhadap perilaku anak yang mengarah pada gejala ADHD serta berperan aktif dalam proses deteksi dini, salah satunya melalui pengisian instrumen seperti SNAP-IV. Orang tua juga disarankan untuk berkonsultasi dengan tenaga kesehatan apabila anak menunjukkan gejala kurang perhatian, hiperaktif, atau impulsif yang menetap dan mengganggu aktivitas sehari-hari.

Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan jumlah sampel yang lebih besar dan melibatkan responden dari beberapa taman kanak-kanak agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih baik. Selain itu, indikator pada Pendamping Board Game (GPPH) perlu dikembangkan, terutama untuk mendeteksi gejala oposisi/pembangkangan, sehingga kemampuan skrining menjadi lebih optimal. Penelitian mendatang juga dapat menambahkan instrumen pembandingan atau konfirmasi diagnosis oleh tenaga profesional untuk meningkatkan validitas hasil penelitian. Layanan kesehatan atau pemerintah perlu menyediakan layanan rujukan tumbuh kembang anak yang mudah diakses, khususnya bagi anak usia dini yang menunjukkan risiko gangguan perilaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriani, R. (2023). Dampak sinar biru gadget bagi mata pada anak sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 408-415.
- Ginsburg, H. P. (2020). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*.
- Hidayati, A. (2021). Terapi ADHD: Pendekatan farmakologis dan non-farmakologis. *Jurnal Kesehatan Mental*, 9(1), 35-44.
- Hodge, A. (2018). Kemandirian anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 50-58.
- Huizinga, J. (2019). The role of board games in child development: An overview. *Journal of Play in Adulthood*, 3(1), 28-34.
- Karpov, Y. (2020). Perkembangan sosial anak. *International Journal of Child Development and Mental Health*, 8(3), 45-52.
- Nucci, L. (2016). Perkembangan moral anak. *Child Development Perspectives*, 10(4), 245-249.

- Pramudito, G. (2020). Diagnostik ADHD: Tinjauan literatur. *Jurnal Anak Sehat*, 5(3), 75-80.
- Pratama, R. (2021). Hubungan pola asuh orang tua dengan perkembangan sosial dan emosional anak usia dini. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 6(1), 264-271.
- Setiawan, J. (2021). Patofisiologi ADHD. *Jurnal Psikologi dan Kesehatan*, 8(2), 112-120.
- Siti, A., Nurul, H., & Lestari, D. (2024). Perkembangan peserta didik anak usia dini 2-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 15-25.
- Sudarsono, S. E., & Haryono, P. (2022). Penggunaan board game sebagai media pembelajaran kreatif pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 15-25.
- Suryana, D. (2022). Bahaya radiasi sinar biru pada perkembangan anak. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(3), 853-862.
- Swanson, J. M. (2001). SNAP-IV 26-item teacher and parent rating scale. University of California, Irvine.
- Ulfah, N. (2023). Menelaah perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Almutaja: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 12-20.
- Wakhaj, N., Umratun, N., & 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), 64-73.
- Whitehurst, G. J. (2021). *Early childhood language development: Research and practice*. Guilford Press.
- Yohana, E. P., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2024). Perancangan board game untuk anak usia dini.