



## Perancangan Board Game sebagai Media Edukasi Bicara Siswa Berkebutuhan Khusus "Speech Delay"

Cristi Tesalonika<sup>1</sup>, T. Arie Setiawan Prasida<sup>2</sup>, Jasson Prestiliano<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

E-mail: [tesalonika.ct@gmail.com](mailto:tesalonika.ct@gmail.com), [arie.prasida@uksw.edu](mailto:arie.prasida@uksw.edu), [jasson.prestiliano@uksw.edu](mailto:jasson.prestiliano@uksw.edu)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-05-22 Revised: 2023-06-15 Published: 2023-07-07  <b>Keywords:</b> <i>Child;</i> <i>Special Needs;</i> <i>Education;</i> <i>Talk;</i> <i>Speech Delay;</i> <i>Board Game.</i>	Humans are one of God's most perfect creations. Children are also a gift from God that is given to every parent. Children can be born in normal conditions or with special needs, one of which is "Speech Delay". Every child has the same right to get an education. Speech delay is a disorder of speech difficulties in children. This study aims to design a board game as a media for speaking education for speech delay children. Descriptive method, qualitative approach, implementation of Single Subject Research (SSR) and a linear strategy are used in this study. The results of this study are that children with Speech Delay, get a good stimulus from the Board Game media, so that the Board Game designed for speaking education media is considered very effective and fun.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-05-22 Direvisi: 2023-06-15 Dipublikasi: 2023-07-07  <b>Kata kunci:</b> <i>Anak;</i> <i>Berkebutuhan Khusus;</i> <i>Edukasi;</i> <i>Bicara;</i> <i>Speech Delay;</i> <i>Board Game.</i>	Manusia adalah salah satu ciptaan Tuhan yang paling sempurna. Anak juga adalah anugerah dari Tuhan yang diberikan kepada setiap orang tua. Anak dapat terlahir dalam kondisi yang normal maupun berkebutuhan khusus, salah satunya adalah "Speech Delay". Setiap anak memiliki hak yang sama dalam mendapatkan pendidikan. Speech delay merupakan suatu gangguan kesulitan bicara pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk merancang Board Game sebagai media edukasi bicara untuk anak Speech delay. Metode deskriptif, pendekatan kualitatif, pengimplementasian Single Subject Research (SSR) dan dengan strategi linear digunakan dalam penelitian ini. Hasil dari penelitian ini bahwa anak Speech Delay, mendapatkan stimulus dengan baik dari media Board Game, sehingga Board Game yang dirancang untuk media edukasi bicara dinilai sangat efektif dan menyenangkan.

### I. PENDAHULUAN

Manusia merupakan salah satu ciptaan Tuhan Yang Maha Esa dengan kategori paling sempurna. Anak juga merupakan anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa yang diberikan kepada setiap para orang tua. Dimana peran orang tua untuk senantiasa merawat, menjaga, dan mendidik, baik yang terlahir normal, maupun yang terlahir tidak sempurna (secara fisik maupun mental). Anak yang terlahir tidak sempurna atau disebut sebagai anak berkebutuhan khusus, tidak mengenal latar belakang, baik dari keluarga kaya, maupun keluarga miskin. Demikian juga terkait hak untuk mendapatkan pendidikan, dimana setiap anak yang terlahir normal maupun anak berkebutuhan khusus memiliki hak yang sama, dalam mendapatkan pendidikan atau ilmu (Novarida, 2020). Karena pendidikan adalah hak asasi yang paling mendasar bagi setiap manusia tidak terkecuali bagi anak yang terlahir normal, maupun anak berkebutuhan khusus.

Sekolah reguler dan sekolah inklusi merupakan tempat dimana para siswa normal dan siswa berkebutuhan khusus menimba ilmu dan mendapatkan hak dalam mendapatkan ilmu dari

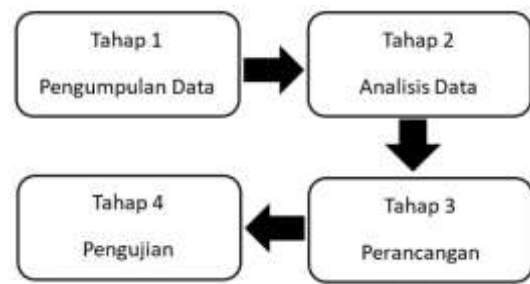
semua guru. Dari hal ini, guru sangat bertanggung jawab penuh terhadap proses pelaksanaan pembelajaran di kelas, serta juga memiliki kemampuan dalam menghadapi berbagai hal dari setiap perbedaan siswa. Salah satu contoh perbedaannya, seperti siswa *Speech Delay*. *Speech delay* merupakan suatu gangguan kesulitan bicara terhadap anak-anak (Julia K, 2022). Berbicara adalah salah satu aspek penting untuk berkomunikasi dengan mengeluarkan bunyi atau suara, seperti berbicara di dalam kelas, di dalam proses belajar mengajar, berbicara siswa dengan siswa, maupun siswa dengan guru, sehingga pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan efektif. Siswa yang mengalami *Speech Delay* sangat berisiko mengalami kesulitan belajar dan akan menyebabkan pencapaian akademik berkurang, baik secara menyeluruh atau akan berlanjut sampai usia dewasa muda, dan jika tidak ditangani secara cepat dan tepat, maka siswa akan mengalami masalah perilaku dan penyesuaian psikososial (Asrini, 2018).

Edukasi merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan, baik secara formal maupun non formal, dengan tujuan untuk mendidik,

memberikan ilmu pengetahuan, serta mengembangkan potensi diri, yang terdapat di dalam diri setiap umat manusia. Edukasi dapat mencakup berbagai macam aspek, baik aspek sosial, aspek olahraga, aspek pendidikan, dan aspek lainnya. Hal ini termasuk edukasi bicara pada siswa berkebutuhan khusus *Speech Delay*. Edukasi bicara dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, termasuk pada proses bermain dengan menggunakan *Board Game*. *Board Game* merupakan media interaktif yang memerlukan interaksi antar pemain, dimana dapat dimainkan oleh 2 pemain atau lebih, diatas papan permainan, dengan desain yang menarik (Sellya, 2020). Hal ini menjadi pilihan yang tepat, untuk menjadikan Board Game sebagai media edukasi bicara untuk siswa *Speech Delay*.

## II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode deskriptif, dengan pendekatan kualitatif dan pengimplementasian secara khusus pada satu subjek atau biasa disebut dengan *Single Subject Research* (SSR). Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data, dengan menyajikan, menganalisis dan menginterpretasikannya (Narbuko, 2015). Pendekatan kualitatif dilakukan karena penelitian ini didasarkan pada suatu fenomena sosial dan masalah manusia (Noor, 2009), dan tidak ada tolak ukur yang pasti dalam penelitian serta melakukan pendekatan untuk mengetahui fakta yang terjadi dilapangan secara lebih mendalam, dimana data tidak hanya sebagai fakta di lapangan, tetapi juga membantu dalam hal perancangan serta pengujian *Board Game*. Strategi yang digunakan adalah *linear*, yaitu menerapkan urutan logis secara sederhana dan relatif, untuk dapat dipahami komponennya dan sesuai pada tipe perancangan yang telah berulang kali dilaksanakan, yang nantinya suatu tahap dimulai setelah tahap yang sebelumnya diselesaikan, dan demikian seterusnya (Lubis, 2007). Alur penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian

### A. Pengumpulan Data

Tahap 1 pada Pengumpulan Data bertujuan untuk melakukan perancangan *Board Game* sebagai media edukasi bicara pada siswa *Speech Delay*. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara yang pertama kepada ahli Psikologi Anak di Salatiga, menyatakan bahwa masalah *Speech Delay* yang terjadi pada anak sangat banyak dan semakin bertambah ketika masa Covid-19. *Speech Delay* yang dialami pada anak juga beragam faktor. Seperti faktor Internal contohnya bawaan lahir, dimana hal ini terjadinya karena stimulus pada saat didalam kandungan kurang diperhatikan atau karena faktor genetik. Kemudian faktor eksternal contohnya ketika anak sedang dalam perkembangan bicara, orang tua kurang menstimulasi dengan baik, seperti mengizinkan untuk bermain gawai, menonton televisi dengan tidak mengenal batas waktu, dan aktivitas lainnya yang dilakukan hanya satu arah saja. Pada aktivitas terapi untuk anak *Speech Delay* yang sampai saat ini dilakukan di klinik juga menggunakan media umum seperti buku cerita, permainan puzzle, permainan ular tangga, permainan lego, dan media lainnya. Kemudian dari penggunaan media pada umumnya juga memerlukan waktu yang cukup lama dan kadang kalanya media di kombinasi, supaya dapat menghasilkan, hasil terapi yang efektif.

Wawancara kedua dilakukan kepada orang tua yang memiliki anak *Speech Delay*, dimana mengatakan bahwa selama dirumah orang tua kesulitan dalam melakukan terapi secara mandiri, hal ini disebabkan karena tidak mengetahui bagaimana cara melakukan terapi secara mandiri, dan tidak memiliki media khusus sebagai pendukung proses terapi, sehingga yang seharusnya anak mendapatkan stimulasi tambahan di rumah menjadi terhambat. Dari aktivitas yang dilakukan oleh orang tua untuk menstimulus anaknya, hanya dari buku cerita, mendongeng, mengajak bicara dengan konsep mengajukan per-

tanyaan, dan aktivitas lainnya. Orang tua juga ingin melakukan terapi secara mandiri, ketika ada media yang bisa dan mudah digunakan secara berkala dan menghasilkan dampak yang efektif.

Wawancara ketiga dilakukan kepada guru sekolah dasar di Salatiga, yang menyatakan bahwa para guru belum bisa melakukan terapi disekolah untuk siswa *Speech Delay*, karena tidak ada media yang mendukung proses terapi dan para guru hanya bisa melakukan stimulasi dengan media dan aktivitas yang seadanya, seperti mengajak bermain bola, membacakan buku dongeng, mengajak bicara, mengajak membuat kreasi, dan hal lainnya. Pada saat proses belajar mengajar dikelas para guru juga tidak bisa secara rutin untuk memberikan stimulasi atau membantu dalam proses belajar mengajar secara privat atau intens, sehingga para guru meminta kepada Psikologi Anak yang berada disekolah untuk membantu menghandle siswa *Speech Delay*. Dari segi lainnya, para guru juga masih merasa kesulitan ketika mengajak berkomunikasi dengan siswa *Speech Delay*, sehingga sering kali mendapatkan kesalahpahaman dan para guru cukup membutuhkan waktu yang lama untuk mengenal dan memahami bahasa yang disampaikan oleh siswa *Speech delay*.

## B. Analisis Data

Tahap ke dua dalam analisa data, dimana semua data yang sudah terkumpul dianalisis untuk membuat konsep *Board Game* yang sesuai dengan kebutuhan perancangan *Board Game* yang ingin dirancang dan menjadi pertimbangan kualitas media edukasi, yaitu edukasi bicara yang nantinya akan dibuat dengan menarik dan dapat memberikan pemahaman yang tepat dan juga mudah dimengerti. Semua hasil data yang diperoleh dirancang terlebih dahulu dengan *mind map*, dimana bertujuan untuk dapat menentukan mekanik *Board Game* yang sesuai dengan topik permasalahan. Media edukasi yang ingin dirancang juga harus menarik sehingga media edukasi bicara yang ingin dirancang ini, dapat mudah diterapkan atau dilakukan bersama keluarga, guru, ahli Psikologi Anak, dan pihak lainnya. Dari data yang telah dikumpulkan dapat disimpulkan, bahwa *Board Game* dapat menjadi media edukasi bicara yang menarik dan efektif, melihat dari media umum yang sudah biasa. Media *Board Game* ini juga dapat menjadi salah satu media trobosan yang

berfokus pada media edukasi bicara. *Board Game* untuk media edukasi bicara terdapat interaksi ketika bermain dan dengan adanya visual yang mendukung, dapat membuat orang tua dan guru, bisa memainkan secara bersama, serta tujuan *Board Game* yang dirancang untuk menjadi media edukasi bicara, dapat menghasilkan hasil yang efektif dan pola bicara anak dapat berkembang dengan baik.

## C. Perancangan

Pada tahap ketiga ini, dimana proses perancangan *Board Game* yang dilakukan meliputi beberapa fase. Perancangan dilakukan berdasarkan Game Design Process dari Kummara. Game Design Process dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Game Design Process (Kummara, 2013)

Pada tahap *Concepting Phase*, akan dilakukan pembuatan konsep, dimana data-data yang sudah dianalisis akan diolah dan disederhanakan menjadi pesan-pesan penting yang akan disampaikan kepada pemain selama permainan berlangsung. Konsep yang dipakai dan disederhanakan meliputi, tujuan permainan, latar (setting) utama permainan, mekanik permainan, aturan dasar permainan, serta cerita permainan. Konsep ini didasari oleh elemen-elemen dasar perancangan game yang kemudian akan dikembangkan dan disempurnakan pada fase berikutnya (Duke, 1980). Tujuan dari *Board Game* yang dibuat adalah berfokus dengan memberi edukasi bicara, yang terdapat pada kartu hewan, dan kartu kata. Dengan *Board Game* ini juga pemain dapat mengetahui bagaimana cara untuk melakukan aksi dalam menjalankan pion diatas papan poin. *Board Game* akan menggunakan sistem poin di mana pemain yang lebih dahulu mendapatkan 4 poin, maka pemain tersebut menjadi pemenangnya.

*Prototype* dibuat menggunakan kertas HVS dan di gambar menggunakan spidol. Gambar dibuat simple dan jelas agar pemain bisa dengan mudah memahami isi kartu dari *prototype* yang dirancang. *Prototype* lalu diperbaiki jika sudah melewati *playtest*.

Pada tahap *playtest* dilakukan untuk mencari kekurangan dalam *prototype* yang dirancang, agar menghasilkan *Board Game* yang berhasil dengan tujuan sebagai media edukasi bicara terhadap siswa *Speech Delay*. Untuk tahap *Design Phase* ini konsep yang sudah ditentukan dan dipakai akan masuk kedalam tahap membuat ilustrasi berupa gambar, ikon, tata letak gambar, dan ilustrasinya dengan tujuan untuk dapat menyampaikan isi konten-konten (Allez dan T. Arie, 2016). Proses ini dibutuhkan agar pemain bisa memahami semua komponen dari *Board Game* sehingga memudahkan pemain dalam bermain. Setelah itu dilanjutkan dengan tahap *prototyping*. Di tahap ini, *prototype* yang dibuat akan dimainkan oleh ahli Psikologi Anak, ahli *Game Design*, ahli Pendidikan Inklusi, guru, siswa *Speech Delay*. Tahapan dari *Design Phase* dan *prototyping* dapat dilihat pada Gambar 3.



**Gambar 3.** *Design Phase* dan *prototyping*

Setelah itu dilanjutkan dengan *Development Phase*, dimana *prototype* yang sudah melalui tahap *playtest* beberapa kali, maka dikembangkan dan juga disempurnakan lagi desainnya. Ilustrasi yang dibuat disesuaikan juga dengan tema agar pesan dalam permainan bisa tersampaikan dengan lebih baik dan menarik. *Rulebook* atau panduan cara bermain dan kemasan juga didesain sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan. Setelah desain sudah selesai, maka *Board Game* sudah siap untuk masuk ke tahap pengujian. *Board Game* yang sudah dirancang berisi tentang hewan dan nama-nama hewan. Fokus dari *Board Game* ini adalah siswa

*Speech Delay* dapat berbicara atau mengucapkan dengan cepat kartu hewan maupun kartu kata. Hal ini disampaikan agar perkembangan bicara siswa *Speech Delay*, dapat berkembang dengan baik. Bentuk hasil jadi kartu hewan dan kartu kata, dapat dilihat pada Gambar 4.



**Gambar 4.** *Design Phase* dan *prototyping*

Lalu pada *Board Game* ini, juga tersedia papan poin. Papan poin ini sebagai aksi yang harus dilakukan oleh pemain yang berhasil menepuk kartu hewan atau kartu kata dengan cepat dan tepat. Papan poin dapat dilihat pada Gambar 5.



**Gambar 5.** Papan Poin

Disertai juga pion karakter yang digunakan untuk pemain menjalankan aksinya. Pion karakter terdapat pada Gambar 6.



**Gambar 6.** Pion Karakter

*Board Game* ini juga menyediakan *Rulebook* sebagai panduan cara bermain, serta panduan orang tua agar orang tua, ahli Psikologi Anak, guru dan pihak lainnya, bisa menstimulasi secara khusus kepada siswa atau anak *Speech Delay*. *Rulebook* dan juga



panduan orang tua bisa dilihat pada Gambar 7 dan Gambar 8.

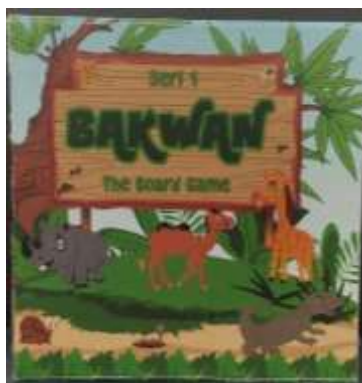


Gambar 7. Rulebook (Panduan Bermain)



Gambar 8. Panduan Orang Tua

Hasil akhir produk *Board Game* sebagai media edukasi bicara untuk siswa *Speech Delay*, terdiri dari kemasan. Kemasan adalah bahan yang digunakan untuk melindungi produk, agar produk dapat terjaga dengan baik. Dalam hal ini, kemasan *Board Game* memiliki fungsi yang sama, dapat dilihat pada Gambar 9 dan Gambar 10.



Gambar 9. Kemasan Tampak Depan



Gambar 10. Kemasan Tampak Belakang

Terdapat fungsi lainnya yang digunakan untuk meletakkan gawai atau handphone, karena saat memainkan *Board Game*, setiap gawai wajib untuk diletakkan didalam kemasan yang sudah disediakan. Gawai dapat mengganggu selama proses bermain dengan menggunakan media edukasi ini. Penggunaan gawai sekecil apapun, dapat mengganggu konsentrasi siswa. Sehingga bukan hanya gawai milik pemain saja yang tidak digunakan, gawai milik orang tua, guru, dan pendamping sebaiknya tidak gunakan selama proses bermain menggunakan *Board Game* ini. Ilustrasi mengenai informasi "Letakkan Gawai Kamu Disini" dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Kemasan Bagian Dalam

Selanjutnya, terdiri dari papan poin. Papan poin digunakan oleh pemain sebagai tempat aksi untuk mendapatkan poin. Jadi setiap pemain akan berjalan sesuai jalur untuk mendapatkan poin yang bernilai 4. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Papan Poin

Kemudian, terdiri dari kartu hewan dan kartu kata. Kartu ini adalah kartu yang harus ditebak oleh setiap pemain secara bergantian, dapat dilihat pada Gambar 13 dan bentuk secara keseluruhan dari hasil akhir *Board Game* sebagai media edukasi bicara ini. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 13. Hasil akhir kartu Hewan dan kartu Kata



**Gambar 14.** Hasil akhir *Board Game* secara keseluruhan

#### D. Pengujian

Pada tahap ke 4 ini, dimana pengujian pertama dilakukan kepada ahli Psikologi Anak di Salatiga. Berdasarkan pengujian dan wawancara kepada Psikologi Anak tersebut, dimana mendapatkan hasil, bahwa *Board Game* menarik dan efektif jika digunakan sebagai media edukasi bicara untuk anak *Speech Delay*, karna isi konten dan semua komponen didalamnya dinilai sudah sesuai untuk anak *Speech Delay* dan dari segi gambar atau desain dan segi pewarnaan juga sudah sesuai. Hanya saja, karena *Board Game* sebagai media baru untuk edukasi bicara, maka cara bermainnya, perlu dilakukan secara bertahap, dan juga dilihat tingkat kemampuan anak *Speech Delay* tersebut. Kemudian *Board Game* dinilai bisa digunakan untuk anak *Speech Delay* dalam berinteraksi sosial dengan temannya yang non*Speech Delay*, dan perlu juga dilakukan secara bertahap. Pengujian kepada ahli Psikologi Anak di Salatiga, dapat dilihat pada Gambar 15.



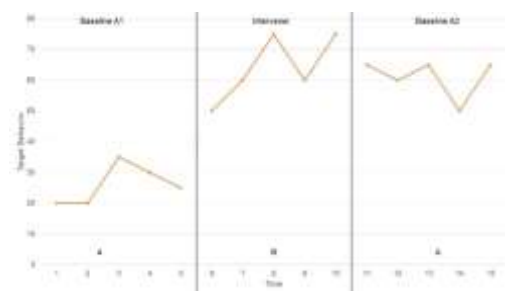
**Gambar 15.** Pengujian kepada ahli Psikologi Anak

Pengujian ke dua dilakukan kepada siswa *Speech Delay*. Berdasarkan hasil pengujian dengan pengimplementasian menggunakan *Single Subject Research (SSR)*, dimana mendapatkan hasil, bahwa *Board Game* efektif menjadi media edukasi bicara untuk siswa

*Speech Delay* dan untuk memberikan stimulus secara berkala dengan waktu yang konsisten. Seperti yang terdapat pada Gambar 16, adanya *Single Subject Research (SSR)* dengan model desain ABA untuk mengetahui hasil *Board Game* yang dirancang untuk siswa *Speech Delay* menghasilkan hasil yang efektif atau tidak. Berawal dari A, sebagai Baseline A1, menunjukkan bahwa siswa tersebut sedang berada di kondisi kontrol atau sedang dalam pemantauan observasi. Dari tahap Baseline A1 ini dilakukan selama 2 minggu dengan 5 kali pertemuan, dengan tujuan agar dapat mengetahui tingkat kemampuan siswa *Speech Delay* dalam berbicara. Jika pada proses Baseline A1 sudah selesai, maka tahapan selanjutnya ke Intervensi.

Pada tahap Intervensi, siswa diberikan *treatment* dengan cara mengenalkan dan menghafalkan secara bertahap selama 2 minggu, tentang apa saja kartu hewan dan kartu kata yang terdapat pada setiap kartu. Dilanjutkan dengan mengenalkan, mengingat dan menghafalkan fungsi dari setiap komponen pion karakter dan papan poin. Tahap selanjutnya siswa diminta untuk mendengarkan guru, ketika membacakan aturan cara bermain, panduan orang tua, dan siswa dapat bermain bersama. Pada tahap Intervensi ini, dilakukan selama 2 minggu dengan 5 kali pertemuan. Terlihat bahwa selama siswa di Intervensi, menunjukkan bahwa siswa tersebut mengalami peningkatan dalam bicaranya.

Pada tahap terakhir, siswa dilihat kembali perkembangan bicaranya pada Baseline A2 dan dapat dilihat pada Gambar 16 bahwa ketika siswa sudah tidak lagi diberikan *treatment*, akan tetapi siswa tetap menunjukkan kestabilannya. Dari hasil grafik *Single Subject Research (SSR)* menunjukkan bahwa penggunaan *Board Game* sangat efektif sebagai media edukasi bicara untuk siswa *Speech Delay*.



**Gambar 16.** Grafik hasil SSR

Siswa *Speech Delay* sangat antusias ketika bermain menggunakan *Board Game* ini. Ketertarikan siswa muncul ketika melihat komponen awal, karena selama ini belum pernah melihat permainan dengan jenis *Board Game* ini. Selama permainan berlangsung, siswa sangat tertarik memperhatikan gambar-gambar hewan pada kartu. Siswa juga tertarik pada pion karakter, dimana siswa sampai menentukan sendiri karakter favoritnya. Siswa berkebutuhan khusus yang biasanya tidak mampu untuk fokus dengan waktu yang lama, dengan menggunakan *Board Game* ini, siswa sangat fokus bermain, bahkan sampai tidak memperhatikan waktu. Siswa juga sangat menjaga dan memperhatikan *Board Game* ini, agar tidak rusak atau kotor. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat menyukai *Board Game* ini. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 17.



**Gambar 17.** Pengujian kepada siswa *Speech Delay*

Pada pengujian ketiga dilakukan kepada guru sekolah dasar di Salatiga. Berdasarkan pengujian dan wawancara kepada guru sekolah dasar di Salatiga mendapatkan hasil bahwa produk *Board Game* yang dihasilkan sangat menarik dan bisa digunakan sebagai media edukasi bicara untuk siswa *Speech Delay*, karena *Board Game*nya sangat interaktif, sehingga bisa melatih siswa *Speech Delay* dalam bicaranya. Selain itu *Board Game* yang dirancang dinilai sebagai media baru yang bisa masuk kedalam ranah media edukasi bicara yang efektif untuk siswa *Speech Delay*. Hal ini membuat para guru, ingin menggunakannya saat proses belajar mengajar dikelas secara terus menerus, supaya cepat berdampak pada perkembangan bicara siswa *Speech Delay*. Pengujian ketiga kepada guru dapat dilihat pada Gambar 18.



**Gambar 18.** Pengujian kepada Guru

Pada pengujian keempat dilakukan kepada orang tua. Berdasarkan pengujian dan juga wawancara kepada orang tua, mendapatkan hasil bahwa produk *Board Game* sangat menarik, dimana selain anak dapat teredukasi bicaranya, anak dapat mengenal dengan berbagai macam hewan-hewan, serta anak dapat lebih fokus. *Board Game* dinilai juga efektif jika digunakan untuk membantu orang tua dalam menstimulus anak secara mandiri dirumah, sehingga dapat meminimalisir pengeluaran terhadap biaya terapi ke tempat klinik terapi anak, serta orang tua dapat lebih mudah untuk memberikan stimulus karena ada panduan bermain dan panduan orang tua yang mudah dimengerti. Kemudian *Board Game* ini dinilai dapat mengalihkan kebiasaan anak terhadap gawai, sehingga anak yang memiliki latar belakang *Speech Delay* faktor eksternal yaitu terlalu sering bermain gawai, dapat diedukasi atau diterapi pola bicaranya dengan mengalihkan gawai ke *Board Game* ini. Hanya saja penggunaan *Board Game* ini harus rutin atau dimainkan secara berkala, agar hasil yang diinginkan atau yang diharapkan terlihat.

Pada pengujian kelima dilakukan kepada ahli *Game Design*. Berdasarkan pengujian dan wawancara kepada ahli *Game Design*, mendapatkan hasil bahwa produk *Board Game* dari segi cara bermain dan edukasi yang ingin disampaikan sudah cocok, seperti setiap pemain harus berbicara dalam mengucapkan hewan yang ditampilkan, dan mengucapkan kata yang berisikan hewan yang ditampilkan. *Board Game* ini juga dinilai bisa melatih motorik anak dan bicara anak bisa berkembang. Waktu permainannya juga dinilai sudah pas untuk anak-anak, tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lama, serta kemasannya yang sudah sesuai dengan anak berkebutuhan khusus, dan *Board Game* dinilai memiliki *replayability* yang bagus, persaingan dan konfrontasi antar pemain ketika bermain *Board Game* ini bisa menjadi daya tarik



tersendiri untuk meningkatkan replayability-nya. Pengujian kepada ahli *Game Design* bisa dilihat pada Gambar 19.



**Gambar 19.** Pengujian kepada ahli *Game Design*

Pada pengujian keenam dilakukan kepada ahli Pendidikan Inklusi di Salatiga. Berdasarkan pengujian dan wawancara kepada ahli Pendidikan Inklusi di Salatiga mendapatkan hasil bahwa produk *Board Game* ini dinilai sangat *eye catching*, baik dari segi kemasan, komponen didalam *Board Game*, warna, dan semua desain. *Board Game* ini juga dinilai efektif untuk sebagai media edukasi bicara, selain itu bisa menjadi media terapi, serta bisa menjadi media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam segi literasi. Hanya saja *Board Game* ini dinilai harus digunakan oleh tangan-tangan yang serius dan berniat ingin membantu anak *Speech Delay* atau anak normal lainnya dengan teliti dan sabar. Karena jika hanya asal digunakan maka tujuan dari *Board Game* ini diciptakan tidak dapat tersampaikan dengan baik.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menghasilkan produk *Board Game* sebagai media edukasi bicara untuk mengembangkan pola bicara atau kosa kata pada siswa *Speech Delay*. Perancangan *Board Game* dilakukan dengan lima fase yaitu 1) *Concepting Phase*; 2) *playtest*; 3) *Design Phase*; 4) *prototyping*; 5) *playtest*, dan; 5) *Development Phase*. Dari hasil pengujian *Board Game* merupakan sebuah inovasi media edukasi bicara dan diketahui bahwa penggunaan *Board Game* efektif sebagai media edukasi bicara siswa *Speech Delay*. Selain efektif *Board Game* yang dihasilkan juga menarik dan dapat dengan mudah menarik perhatian para siswa. *Board Game* ini mendapatkan tanggapan positif dari beberapa ahli saat pengujian, dan dari siswa serta guru. Siswa *Speech Delay* jadi terstimulus dengan

baik dan pola bicaranya sudah berkembang dengan baik. Semua pihak yang memainkan *Board Game* ini merasakan bahwa *Board Game* selain mengedukasi juga menyenangkan untuk dimainkan, bahkan ingin memainkannya lagi bersama teman lain, guru, dan orang tua. *Board Game* ini bisa digunakan di sekolah untuk membantu siswa *Speech Delay* selama proses belajar mengajar, dirumah untuk menambahkan stimulus pada anak, dan ditempat klinik terapi anak untuk menjadi media baru dalam menerapi bicara.

### IV. SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

*Board Game* sebagai media edukasi bicara ini, menjadi trobosan baru bagi beberapa pihak, salah satunya pada pihak ahli Psikologi Anak, karena dengan adanya *Board Game* ini, akan dapat membantu Psikologi Anak dalam proses terapi. Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa *Board Game* efektif sebagai media edukasi bicara untuk siswa *Speech Delay*.

#### B. Saran

Bagi siswa normal maupun siswa *Speech Delay*, kiranya penelitian ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya dan semakin bertambah banyak jumlah siswa *Speech Delay* untuk dapat berkembang dalam pola bicaranya.

Bagi guru, kiranya penelitian ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik disekolah dan dapat membantu memberikan stimulus yang baik untuk siswa *Speech Delay*.

Bagi orang tua, kiranya penelitian ini dapat dimanfaatkan dengan baik untuk membantu menstimulus anak, supaya perkembangan bicara anak cepat berkembang dengan baik sesuai dengan perkembangan usianya.

### DAFTAR RUJUKAN

- Julia K., 2022. Delayed Speech or Language Development. Website: <https://kidshealth.org/en/parents/not-talk.html>. Diakses 14 Mei.
- Kaninta, Asrini 2018. Karakteristik Dan Faktor Risiko Keterlambatan Bicara Dan Bahasa Pada Anak 24-36 Bulan. Universitas Brawijaya Malang.
- Manurung, Novarida. 2020. Strategi Pembelajaran Guru Dalam Menangani Siswa *Speech Delay*. 3 (1).



- Narbuko, Cholid & Achmadi, Abu. (2015). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Tangidy, Allez., Setiawan, Arie. 2016. Toleransi Melalui Model Budaya Pela Gandong Menggunakan Media Board Game untuk Mahasiswa. *Sabda*. 11 (2).
- Shafariya, Sellya. 2020. Perancangan Board Game Sebagai Media Bantu Edukasi Untuk Anak Usia 4 -5 Tahun. 2 (1).
- Sarwono, J., & H. Lubis. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.