

ABSTRAK

Bermain *game* adalah salah satu hal yang digemari oleh setiap anak-anak, termasuk anak berkebutuhan khusus. Anak yang memiliki keterbatasan membutuhkan *assistive technology* atau teknologi bantu dalam meningkatkan produktifitasnya. *Mobile game* merupakan salah satu *assistive technology*. *Assistive technology* dapat membantu anak dengan gangguan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* atau disingkat dengan ADHD. ADHD disebabkan oleh berbagai faktor seperti genetika atau pengaruh lingkungan. *Mobile game* lebih mudah bagi anak ADHD untuk dilakukan dalam kesehariannya, dibandingkan dengan metode konvensional, dimana seorang pengajar memberikan materi dan anak berusaha memahami materi dengan memperhatikan. Anak ADHD rata-rata memiliki gejala *dyspraxia* yang berpengaruh terhadap rangsangan motorik halus. *Dyspraxia* mengakibatkan anak tidak dapat mengatur motorik halus.

Dibutuhkan alat bantu berupa *game* yang bersifat edukasi yang dapat membantu anak dalam melatih motorik halus. *Game* ADHIKIDS FIMO dapat membantu anak ADHD dalam melatih motorik halus. *Game* ADHIKIDS FIMO menggunakan teknologi HTML5 dimana merupakan teknologi baru yang bersifat interaktif. Pengembangan perangkat lunak pada penelitian kali ini menggunakan metode *Agile Development*. Terdapat 3 permainan di dalam ADHIKIDS FIMO yaitu *dot pattern*, *writing* dan *coloring* yang disusun ke dalam 3 *level*. *Game* ini ditujukan pada anak usia 5 tahun keatas atau untuk anak lima tahun kebawah dimana harus dibimbing penuh oleh orang tua, guru dan terapis dalam melakukan permainan. Permainan ini dapat diimplementasikan pada anak dengan karakteristik ADHD dengan bantuan pendamping.

Kata kunci: ADHD, motorik halus, *Assistive technology*, HTML5, *mobile game*.