

ABSTRAK

Anak-anak dengan ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) sering mengalami kesulitan untuk fokus dan mengenal warna dasar, yang berdampak pada kemampuan mereka untuk belajar. Studi kasus di SLB-C YPLB Cipaganti menunjukkan bahwa media pembelajaran yang tersedia masih kurang mampu memenuhi kebutuhan anak dengan ADHD, terutama untuk meningkatkan konsentrasi dan pengenalan warna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuat alat permainan edukatif lotto warna yang lebih menyenangkan dan interaktif sebagai media pembelajaran. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan studi kasus, kemudian data diolah menggunakan pendekatan induktif. Metode SCAMPER digunakan sebagai perancangan konsep. Proses perancangan dimulai dengan pembuatan konsep, sketsa desain, prototipe, validasi oleh ahli, dan uji coba langsung dengan anak-anak ADHD di SLB-C YPLB Cipaganti. Perancangan dilakukan melalui penggalian data lapangan, termasuk observasi dan wawancara. Hasil menunjukkan bahwa, melalui aktivitas mencocokkan yang menyenangkan, permainan lotto warna dapat membantu anak meningkatkan fokus dan kemampuan mengenal warna. Penggunaan warna yang cerah dan kontras tinggi terbukti menarik perhatian anak, dan bentuk dan ukuran produk dirancang agar sesuai dengan kemampuan motorik anak. Selain itu, metode bermain interaktif membuat anak lebih termotivasi dan lebih mampu bertahan dalam aktivitas belajar. Diharapkan produk ini akan menjadi alternatif alat permainan edukatif untuk memenuhi kebutuhan anak dengan ADHD dan dapat digunakan secara lebih luas di sekolah luar biasa.

Kata Kunci: ADHD, Lotto warna, Fokus, Pengenalan warna, SLB-C