

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam Rancang Bangun Game Edukasi untuk Anak Autis dengan Level yang Disesuaikan dengan Tingkat Autis Anak menggunakan Sistem Pakar, maka dapat disimpulkan dalam beberapa hal sebagai berikut:

- a) Perancangan dan pembangunan game edukasi untuk anak autis, dengan level yang disesuaikan dengan tingkat autis anak menggunakan sistem pakar, menerapkan metode *forward chaining*, dengan metode penelitian *Research and Development (R&D)*, dan menggunakan model pengembangan multimedia DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*)
- b) Akurasi sistem pakar dalam mendeteksi tingkat autis anak berdasarkan kognitifnya dapat dilihat pada Tabel 4.1.13. Kesesuaian antara informasi dari guru dengan hasil yang diperoleh dari sistem pakar semuanya sesuai, maka dapat disimpulkan bahwa Rancang Bangun Game Edukasi untuk Anak Autis dengan Level yang Disesuaikan dengan Tingkat Autis Anak menggunakan Sistem Pakar cukup akurat dalam mendeteksi tingkat autis anak berdasarkan kognitifnya, sehingga anak autis dapat bermain dan belajar sesuai dengan kemampuannya. Selain akurasi sistem pakar dalam mendeteksi tingkat autis anak, sistem *rewarding* di dalam game edukasi ini pun sangat berpengaruh terhadap emosional anak ketika memainkan game tersebut.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam Rancang Bangun Game Edukasi untuk Anak Autis dengan Level yang Disesuaikan dengan Tingkat Autis Anak menggunakan Sistem Pakar, terdapat saran atau masukan yang ingin disampaikan. Berikut ini adalah saran dan masukan terkait penelitian ini:

- a) Mengembangkan game edukasi yang dapat diakses di semua perangkat agar memudahkan siswa untuk melakukan pembelajaran secara mandiri sehingga siswa dapat bermain dan belajar dimanapun dan kapanpun.
- b) Mengembangkan kecerdasan buatan yang lebih kompleks, agar indikator yang digunakan dalam mendeteksi tingkat autis tidak hanya berdasarkan kognitifnya saja, namun bisa juga dari segi motoriknya.

**Robi Naufal Kaosar, 2021**

***Rancang Bangun Game Edukasi untuk Anak Autis dengan Level yang Disesuaikan dengan Tingkat Autis Anak menggunakan Sistem Pakar***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- c) Memperkaya materi yang disajikan di dalam game agar anak autis tidak bosan ketika ingin memainkan game tersebut berulang kali.
- d) Membuat tema lokasi yang lebih variatif agar anak tidak jenuh dan game edukasi lebih menarik untuk dimainkan
- e) Menambahkan jenis objek lain agar anak tidak bosan dan game edukasi lebih menyenangkan untuk dimainkan.
- f) Membuat sistem *rewarding* yang lebih menarik agar anak lebih senang dan semangat untuk belajar.
- g) Membandingkan antara analisis menggunakan sistem pakar dengan tes konvensional dalam mendeteksi tingkat keautisan anak.