

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan dalam Rancang Bangun *Game* Edukasi Anak Autis Untuk Meningkatkan Motorik dengan Menggunakan Metode *Finite State Machine (FSM)*, maka terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a) Metode *Finite State Machine* dapat digunakan dalam membangun *game* edukasi untuk menentukan alur benar atau salahnya terkait suatu jawaban pada *level* autis ringan dan autis sedang. Dengan adanya metode *Finite State Machine (FSM)* anak autis dapat tertarik untuk memainkan *game* edukasi ini sehingga motorik halus pada anak autis dapat terstimulus.
- b) Hasil penelitian yang telah dilakukan terkait pemahaman pengguna dan tanggapan dari anak autis mengenai *game* edukasi ini bahwa *game* edukasi VR ini dapat menstimulus motorik anak autis dikarenakan adanya gerakan kepala ke kanan, kiri, atas dan bawah. Selain itu juga materi yang terdapat didalam *game* edukasi ini sesuai dengan pemahaman anak autis tersebut dan tampilan visual serta audio yang ada didalam *game* edukasi ini menarik sehingga membuat anak autis tertarik dan senang dalam memainkan *game* edukasi ini. Selain itu metode *Finite State Machine (FSM)* dalam *game* edukasi ini berguna untuk menentukan alur benar atau salahnya terkait suatu jawaban pada *level* autis ringan dan autis sedang dan akan menampilkan animasi yang menarik sehingga berpengaruh terhadap emosional anak ketika memainkan *game* tersebut.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam Rancang Bangun *Game* Edukasi Anak Autis Untuk Meningkatkan Motorik, terdapat beberapa saran

dan masukan yang ingin disampaikan terkait dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- a) Membuat *game* edukasi interaksi sosial *multiplayer* berbasis Augmented Reality (AR) untuk meningkatkan kemampuan interaksi anak autis.
- b) Mengembangkan sistem *Finite State Machine (FSM)* dengan lebih bervariasi dalam menentukan kondisi sehingga *game* dapat lebih menarik.
- c) Mengembangkan sistem pembelajaran menggunakan metode *TEACCH (Treatment Education of Autistic and Related Communication and Handicapped Children)* merupakan metode pengajaran yang dibuat khusus bagi penyandang autis. Prinsip- prinsip dalam metode *TEACH* ini antara lain penataan lingkungan, informasi diberikan secara visual, ketertarikan anak digunakan sebagai penguat, dan melakukan komunikasi yang bermakna. Penerapan prinsip-prinsip metode *TEACCH* dalam proses pembelajaran membuat siswa autis lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Selain itu, penerapan metode *TEACCH* ini membuat siswa lebih senang dalam proses pembelajaran dan untuk mengetahui minat dan karakter dari anak autis tersebut.