

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Setelah perancangan *Game* telah selesai, sudah melewati tahap pengujian dan mendapatkan sebuah hasil, bisa ditarik sebuah kesimpulan sebagai berikut ini:

1. *Game* Konsentrasi ini berhasil di rancang menggunakan Metode GDLC secara sistematis, dengan mengikuti setiap langkah-langkah nya. Mulai dari perancangan sampai tahap pengujian nya.
2. *Game* ini dirancang dengan *desain UI* yang mudah di pahami oleh anak-anak disabilitas maupun non disabilitas. Dengan menggunakan desain yang menarik, tombol besar, dan perpindahan antar *Scene* yang mudah.
3. Tahapan pengujian *Alpha* menggunakan Metode *Black Box* menunjukkan bahwa semua fitur berjalan dengan baik tanpa ditemukannya *Bug*.
4. Hasil dari pengujian *Beta* dari kuisisioner dan efektivitas
 - Dengan 10 orang yang berpartisipasi diantaranya ada 5 guru dan 5 lainnya. Menunjukkan bahwa Sebagian besar pengguna merasa bahwa permainan ini mudah dipakai, menarik, dan dapat membantu meningkatkan konsentrasi.

- Pengujian efektivitas pada 5 anak disabilitas intelektual yang terdaftar di SLB Sehati Karimun dilakukan menggunakan metode Pre-test dan Post-test. Hasil dari analisis yang telah dilakukan menggunakan uji t berpasangan menunjukkan peningkatan skor konsentrasi secara signifikan setelah intervensi, yang membuktikan bahwa Game konsentrasi ini efektif dalam meningkatkan konsentrasi anak-anak disabilitas intelektual.
5. Dan permainan ini memiliki potensi sebagai alat bantu untuk pembelajaran tambahan bagi guru, orang tua, atau terapis dalam melatih fokus anak-anak disabilitas.

5.2 Saran

Dari hasil yang didapatkan, terdapat beberapa saran untuk bisa dikembangkan lebih lanjut yaitu:

1. Dibutuhkan variasi tambahan dalam tingkat kesulitan. Agar para pengguna mendapatkan tantangan yang baru dan tidak mudah jenuh.
2. Dibutuhkan responden dengan cakupan yang lebih banyak untuk bisa mengevaluasi aspek kognitif dan emosional dari permainan. Mempertimbangkan untuk menambahkan fitur seperti mode buta warna, dan menambahkan animasi untuk meningkatkan aksesibilitas.
3. Mempromosikan *Game* untuk bisa di gunakan oleh orang banyak.
4. Menambahkan fitur suara khusus untuk anak-anak yang belum mengenal huruf.