

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD) pada media permainan edukasi PixelHero : Pencarian Barang yang Hilang, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Permainan edukasi PixelHero : Pencarian Barang yang Hilang merupakan model desain interaksi yang dirancang menggunakan metode *User-Centered Design*. Permainan edukasi ini mengumpulkan barang berdasarkan cerita yang sudah dilihat dan didengar sebelumnya, dengan menyajikan bantuan audio dan objek yang disesuaikan berdasarkan kesenangan anak untuk membantu meningkatkan fokus dan mengurangi tingkat distraksi ketika belajar sosial emosional *self-awareness* menggunakan permainan edukasi ini.

2. *Usability Testing* dilakukan sebagai tahap pengujian dari hasil analisis dan implementasi yang telah dilakukan untuk mengukur efektivitas, efisiensi dan kepuasan dari permainan edukasi yang dibuat. Pengujian dilakukan dengan melibatkan lima responden anak disleksia dengan kategori umur 7 – 12 tahun di Indigrow Child Development Center Bandung. Pengujian ini menggunakan metrik ISO/IEC 9241-11 dan didapatkan hasil efektivitas 88% yang merupakan efektif, efisiensi 90% yang menandakan bahwa permainan edukasi efisien dari segi waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas dan *System Usability Scale* (SUS) mencapai 82 dari 100 yang menandakan anak puas saat menggunakan permainan edukasi ini.

#### **5.2 Saran**

Saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut dari aplikasi ini adalah mengembangkan konten materi yang lebih mendalam dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak-anak disleksia. Penyempurnaan desain interaksi juga perlu dipertimbangkan, dengan penambahan teknologi terkini seperti AR (*Augmented Reality*), penggunaan ilustrasi yang menarik, hingga penggunaan

*speech to text* untuk meningkatkan interaksi serta minat belajar anak disleksia terlebih saat pembelajaran sosial emosional.