

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan berisi kesimpulan dari seluruh kegiatan penelitian yang dilakukan pada kegiatan perancang *mobile game* untuk kegiatan terapi okupasi bagi anak-anak yang menderita gangguan *Sensory Processing Disorder*. Kesimpulan yang dibuat menjawab rumusan masalah pada Bab I Pendahuluan. Selain itu, akan diberikan juga saran untuk kegiatan penelitian yang selanjutnya.

VI.1 Kesimpulan

Berikut adalah kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini:

1. Berdasarkan proses identifikasi kebutuhan yang telah dilakukan pada kegiatan penelitian, didapatkan beberapa kebutuhan-kebutuhan terapi okupasi bagi anak-anak yang mengalami *sensory processing disorder*(SPD). Kebutuhan-kebutuhan ini didapatkan melalui proses observasi langsung kegiatan terapi dan wawancara kepada para responden penelitian, lalu hasil dari kegiatan tersebut di interpretasikan menjadi 9 kebutuhan akhir. Kebutuhan-kebutuhan tersebut meliputi, aplikasi yang mengandung semua terapi sensori dasar anak SPD, aplikasi yang berisikan konten yang sesuai dengan terapi SPD, aplikasi yang mudah dipahami, aplikasi yang memiliki tampilan dan isi yang menarik, aplikasi yang mengandung kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas sehari-hari, aplikasi yang memiliki konten yang edukatif, aplikasi yang memiliki batasan waktu untuk bermain, aplikasi yang memiliki fitur pembimbing, dan aplikasi yang memiliki tingkat kesulitan.
2. *Mobile games* yang dapat mendukung kegiatan terapi okupasi dirancang berdasarkan kebutuhan-kebutuhan yang telah diidentifikasi berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada para ahli terapis. *Games* yang dirancang harus memenuhi segala kebutuhan tersebut agar anak-anak tidak hanya sekedar bermain *games* saja tetapi sekaligus melakukan kegiatan terapi sambil memainkan permainan tersebut. *Games*

dirancang dengan kegiatan-kegiatan terapi yang ada saat ini seperti gerakan jalan beruang untuk memperbaiki proprioseptif mereka, lompat kelinci untuk memperbaiki vestibular mereka, menebak jumlah hewan gambar yang dapat melatih visual mereka, menebak suara hewan yang dapat melatih auditori mereka, dan permainan *puzzle*, perhitungan, dan *maze* yang dapat melatih kognitif mereka. *Games* yang dirancang juga bersifat edukatif sehingga mereka dapat belajar sekaligus bermain dalam rancangan *mobile games* ini.

3. Hasil evaluasi untuk rancangan *games* yang menunjang kegiatan terapi bagi anak-anak yang mengalami gangguan *sensory processing disorder* saat ini sudah cukup baik. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan diketahui bahwa nilai kriteria *effectiveness* dan *learnability* berturut-turut sebesar 74% dan 84%. Selain ketiga kriteria itu, kriteria *usefulness* dan *satisfaction* juga sudah terpenuhi berdasarkan komentar-komentar positif yang telah diberikan oleh para responden. Setelah dilakukan evaluasi tersebut, untuk menghindari kesalahan pada saat penggunaan *game* di masa mendatang maka dilakukan perbaikan kembali terhadap *game* yang dirancang. Perbaikan-perbaikan tersebut dibuat berdasarkan *error* ataupun bantuan yang diminta oleh responden pada saat proses evaluasi berlangsung.

VI.2 Saran

Saran-saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah:

1. Pembuatan prototipe sebaiknya menggunakan *software* lain yang lebih lengkap, walaupun *software* yang digunakan sekarang ini sudah baik terdapat beberapa fitur yang membuat beberapa rancangan konsep tidak dapat dibuat dalam prototipe tersebut
2. Sebaiknya dilakukan proses *design workshop* agar dapat dihasilkan konsep-konsep rancangan yang lebih bervariasi.

Daftar Pustaka

- 1health.(2017). Sensory Processing Disorder(SPD), Kenali Cirinya Sedini Mungkin. <http://www.1health.id/id/article/category/sehat-a-z/-sensory-processing-disorder-spd-kenali-cirinya-sedini-mungkin-.html>. 1 mei 2017.
- Andalia, Y. A. (1998). Usabilitas Menurut ISO 9241. Diunduh dari: <http://yustinastrandalia.blogspot.co.id/2011/03/usabilitas-menurut-iso-9241.html>.
- Anguera, J. A., Brandes-Aitken, A. N., Antovich, A. D., Rolle, C. E, Desai, S. S., Marco, E. J.(2017). A Pilot Study to Determine The Feasibility of Enhancing Cognitive Abilities in Children with Sensory Processing Dysfunction.<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0172616>. 5 Mei 2017.
- Bunim, J., (2013). Breakthrough Study Reveals Biological Basis for Sensory Processing Disorders in Kids. Diunduh dari <https://www.ucsf.edu/news/2013/07/107316/breakthrough-study-reveals-biological-basis-sensory-processing-disorders-kids>
- Chang, R.(2016). *Game Therapy Helps Children with Sensory Processing Problems*. <https://thejournal.com/articles/2016/06/01/game-therapy-helps-children-with-sensory-problems.aspx>. 17 Februari 2018.
- Hurlock, E. B.(1978). *Perkembangan Anak*.Jakarta: Erlangga.
- Kosasih, E. (2012). *Cara Bijak Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*.Bandung: Yrama Widya.
- Kranowitz, C. S. (2005). *The Out-of-Sync Child:Recognizing and Coping with Sensory Processing Disorders* (first ed). New York: A Perigree Book. Diakses dari https://books.google.co.id/books?id=3gtL9XaZ8GwC&printsec=frontcover&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false
- Wulandari, P., Y.(2016).Anak Asuh Gadget.<http://health.liputan6.com/read/2460330/anak-asuhan-gadget>. 25 Februari 2017.
- Map.(2015).Inilah Manfaat Gadget untuk Anak.<http://mizanapps.com/manfaat-gadget-untuk-anak>. 25 Februari 2017.
- Papalia, Olds, & Feldman. (2001). *Human Development 9th ed*. New York: Mc

Graw Hill

- Preece, J., Rogers, Y., Sharp, H.(2002). *Beyond Human-Computer Intercation*. United States: John Wiley & Sons, Inc
- Punwar, J. A, Peloquin, M. S. (2000). *Occupational Therapy : Principle and Practice* 3rd ed. Philadelphia: Lippincot Williams & Wilkins.
- Rubin, J., Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Test*. 2rd ed. Canada: Wiley Publishing Inc
- Soetjningsih.(2012). *Perkembangan Anak dan Permasalahannya dalam Buku Ajar I Ilmu Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta :Sagungseto
- Sorgen.(2004). *Help for Sensory Integration Disorder in Kids*. <https://www.webmd.com/mental-health/features/help-for-sensory-integration-disorder-in-kids#3>. 25 Februari 2017.
- Sujarwanto. (2005). *Terapi Okupasi untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdikbud
- Waiman, E., Soedjatmiko., Gunardi, H., Sekartini, R., Endyarani B. (2011). *Sensori Integrasi : Dasar dan Efektivitas Terapi (Studi Kasus : PT Adyawinsa Dinamika)* Sari Pedriati, 13(2), 129-136