



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa dalam melakukan proses belajar, penyediaan media berbasis visual memiliki peran penting sebagai sebuah media penyampaian edukasi yang menarik dan lebih baik untuk murid dengan disabilitas tunagrahita. Media visual tersebut memiliki beberapa pertimbangan penting yang harus diperhatikan, beberapa contohnya adalah kesimpulan penggunaan media, dan penggunaan visual gambar yang sesuai, dengan hal utama yang diusahakan adalah memperpendek proses berpikir anak agar anak dapat lebih mudah memahami konten edukasi yang ingin disampaikan.

Berdasarkan dari temuan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa media permainan papan (*board game*) adalah sebuah solusi yang mampu membantu proses edukasi murid tunagrahita. Hal berikut dikarenakan media *board game* membantu proses belajar untuk tersampaikan kepada murid melalui visual yang menarik dan media yang interaktif, sehingga membuat anak tunagrahita menjadi tertarik, terfokus, lebih aktif berinteraksi dengan guru dan dapat menikmati proses belajar di kelas (belajar sambil bermain).

5.2. Saran

Penulis memberikan saran kepada pembaca yang ingin melakukan penelitian dan perancangan seputar topik yang membahas disabilitas tunagrahita, untuk memperhatikan dan memahami secara penuh mengenai kondisi dan kekurangan yang dialami oleh target perancangan. Perlu dilakukan riset mendalam kepada ahli yang secara khusus menangani kondisi seperti berikut, untuk dapat mengetahui pertimbangan perancangan media yang tepat. Penulis menyarankan untuk melakukan observasi atau kunjungan langsung kepada penyandang disabilitas, sesuai dengan sasaran perancangan. Hal ini disarankan agar pembaca dapat berinteraksi secara langsung dan memahami lebih baik kondisi tersebut.

Penulis memberikan saran seputar perancangan *board game*, untuk selalu memperhatikan dan memastikan bahwa mekanik dan sistem permainan dapat membantu sasaran yang dituju oleh pembaca. Jika situasi membutuhkan, sebaiknya dilakukan observasi atau survey secara langsung kepada target sasaran, untuk mengetahui preferensi dari beberapa aspek visual, contohnya adalah warna, dan referensi untuk pembuatan gambar. Konten *board game* yang dirancang dipastikan sesuai dengan kebutuhan target perancangan dan mampu membantu mereka memahami konten tersebut melalui sebuah media permainan. Pencarian referensi *board game*, mekanik, dan sistem yang telah ada dapat membantu pembaca untuk memilih *style* dan juga mekanik yang tepat untuk *board game* yang ingin dirancang. Penggunaan buku yang secara spesifik menjelaskan mengenai jalannya perancangan *board game* juga dapat membantu pembaca untuk menyusun cara atau metode dalam membuat permainan tersebut.

Saran akhir yang dapat diberikan adalah saat dilakukannya pengetesan secara langsung kepada target (*beta test*). Dalam menilai kesuksesan performa *board game* untuk menjawab *goal* (objektif) penulis dalam rumusan masalah, tidak hanya dilakukan observasi dan pencatatan data hasil *beta test* saja. Perlu dilakukan pengecekan atau *cross reference* hasil dalam *beta test* dengan teori-teori yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam rumusan masalah. Hal tersebut dilakukan agar hasil pengujian dalam *beta test* menjadi *valid* atau sah.