

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Penelitian ini berfokus pada perancangan *board game* edukatif untuk belajar Bahasa Isyarat Indonesia bagi teman tuli usia dini berumur 6-12 tahun. Media perancangan yang dibuat terdiri dari media primer dan sekunder, yaitu *memory card BISINDO*, *packaging*, dan *design documentation* sebagai media primer; video tutorial, *sticker*, dan *lanyard* sebagai media sekunder.

Setelah perancangan semua media selesai, dilakukan *beta test* untuk mengetahui kegunaan dari semua media yang sudah dirancang tersebut. Kesimpulan dari hasil *beta test* menunjukkan bahwa sebagian besar responden dapat dengan mudah memahami cara bermain permainan *memory card BISINDO*, dengan 70% dari mereka menyatakan tidak kesulitan. Desain permainan, terutama ilustrasi yang jelas dan penggunaan warna yang menarik, berhasil menarik perhatian 46,7% responden, menunjukkan bahwa elemen visual memainkan peran penting dalam meningkatkan ketertarikan pengguna. Namun, beberapa aspek masih perlu perbaikan, seperti ilustrasi yang kurang jelas, teks yang kurang informatif, dan warna yang terlalu samar, yang disoroti oleh 17,2% hingga 24,1% responden.

Meskipun terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki, umpan balik dari *beta test* menunjukkan bahwa permainan ini memiliki potensi yang baik untuk menarik minat pengguna target. Oleh karena itu, perbaikan desain yang mencakup peningkatan kualitas ilustrasi, teks, dan penggunaan warna yang lebih jelas sangat diperlukan. Penelitian ini menegaskan pentingnya tahap pengujian *prototype* dalam proses perancangan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kelemahan sebelum produk diluncurkan secara lebih luas, agar permainan dapat lebih efektif dalam mencapai tujuannya sebagai alat bantu pembelajaran BISINDO.

## 5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat penulis sampaikan setelah menyelesaikan penelitian ini terbagi ke dalam manfaat praktis dan manfaat teoritis. Saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

### A. Manfaat Praktis

1. Dalam memilih topik, carilah masalah yang terjadi di sekitar karena bisa saja sesuatu yang dianggap tidak penting, ternyata dapat berdampak luas.
2. Kritik yang membangun dari dosen pembimbing maupun orang lain perlu dipertimbangkan agar hasil penelitian lebih obyektif dan komprehensif.
3. Atur waktu sebaik mungkin serta jaga kesehatan tubuh, pikiran, dan spiritual agar dapat bertahan selama proses menyelesaikan penelitian hingga akhir.

### B. Manfaat Teoritis

1. Pentingnya tahapan prototipe dalam pengembangan media edukatif yang efektif untuk pengujian dan perbaikan berkelanjutan dalam desain permainan, termasuk juga *board game*.
2. Lakukan lebih banyak eksplorasi pengembangan teori pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) untuk anak-anak difabel, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia.

Dengan menerapkan saran-saran di atas, diharapkan siapapun akan berhasil dalam membuat perancangan media edukatif. Beberapa topik lain juga dapat diteliti, baik yang berkaitan dengan media edukatif maupun jenis media lainnya. Misalnya, topik tentang perancangan kampanye, perancangan buku ilustrasi, maupun perancangan media informasi.