

ABSTRAK

Sekolah Luar Biasa (SLB) Insan Madani Metro merupakan sekolah yang bertujuan untuk memfasilitasi kebutuhan pendidikan anak berkebutuhan khusus. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, sekolah belum memiliki media interaktif selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan edukasi bagi siswa Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa (SMPLB) Insan Madani Metro berbasis mobile. Metode penelitian yang digunakan adalah *Digital Games Based Learning-instructional Design* (DGBL-ID) serta pengujian game menggunakan teknik *Black box testing*. Hasil dari perancangan ini adalah aplikasi Game Edukasi Tebak Gambar berbasis *mobile* dengan berbagai fitur seperti menu Grub Battle untuk melatih daya tangkap siswa, menu Kuis Acak, fasilitas Challenge diri, menu Benar/Salah, dan mengespor Laporan Nilai dalam bentuk Micosoft Excel. Kekuranga dari aplikasi ini yaitu masih menggunakan koding manual sehingga tidak dapat menambahkan gambar secara otomatis. Peneliti menyarankan kepada peneliti maupun pengembang selanjutnya untuk dapat melengkapi fitur yang lebih lengkap dan menarik.

Kata Kunci: Sekolah Luar Biasa; Permainan Online; Pembelajaran

ABSTRACT

Insan Madani Metro Special School (SLB) is a school that aims to facilitate the educational needs of children with special needs. Based on the results of observations and interviews, schools do not yet have interactive media during the learning process. This study aims to develop an educational game for students of Extraordinary Junior High School (SMPLB) Insan Madani Metro based on mobile. The research method used is Digital Games Based Learning-instructional Design (DGBL-ID) and game testing using Black box testing techniques. The result of this design is a mobile-based Guess Picture Educational Game application with various features such as the Grub Battle menu to train students' comprehension, Random Quiz menu, Self-Challenge facility, True/False menu, and exporting Value Reports in the form of Microsoft Excel. The disadvantage of this application is that it still uses manual coding so it cannot add images automatically. The researcher suggests to further researchers and developers to be able to complete more complete and interesting features.

Keywords: Extraordinary School; Online Games; Learning