

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian di SLB Insan Madani Metro pada tanggal 01 Desember hingga 15 Desember 2020, dengan menggunakan metode *MDGBL-ID (Digital Game based learning-intructional desing)* dan telah melakukan pengujian menggunakan *Black Box Testing* penulis menarik kesimpulan bahwa tujuan dari penelitian ini tercapai dimana telah dihasilkannya sebuah Aplikasi Game Edukasi Tebak Gambar berbasis mobile sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu melakukan inovasi pembelajaran dalam bentuk game edukasi serta merancang dan membuat game edukasi tebak gambar berbasis mobile bagi siswa SMPLB Insan Madani Metro.

Berdasarkan wawancara dengan pihak SMPLB insan madani metro Terdapat kelemahan pada saat melakukan pembelajaran masih menggunakan flash card guru harus memilih dan mengarahkan siswa untuk menebak gambar apa yang guru pegang dengan bentuk sebuah kartu kecil bergambar sehingga siswa juga kesulitan untuk menebaknya karna flash card tersebut memiliki kelemahan seperti mudah sobek, mudah kusam, sehingga dapat merusak gambar yang terdapat di falsh card tersebut.

Tujuan dari Penelitian ini sudah tercapai yang dimana telah menghasilkan sebuah Game edukasi tebak gambar Berbasis mobile dan website admin sesuai dengan tujuan dari riset penelitian ini pengembangan game edukasi tebak gambar smplb insan madani metro.

Pada aplikasi Game Edukasi Tebak Gambar berbasis mobile yang telah dirancang oleh penulis ini, terdapat beberapa kelebihan yang bermanfaat bagi guru dan siswa SMPLB Insan Madani Metro. Kelebihan dan manfaat tersebut antara lain:

1. Tersedia panel admin sebagai tempat input soal game tebak gambar, sehingga memudahkan guru untuk menginput soal game tebak gambar.
2. Terdapat Form latihan sehingga memudahkan siswa untuk berlatih dahulu sebelum memainkan game soal pertanyaan yang sebenarnya.
3. Terdapat form game challenge diri, sehingga memudahkan siswa untuk berlatih dahulu dan mengetahui isi jawaban soal tersebut.

4. Terdapat form Sekor nilai, memudahkan siswa dan guru mengetahui hasil skornilai siswa yang di dapat.
5. Terdapat sebuah Form battle , memudahkan melatih kecerdasan siswa sesama siswa

B. Saran

Game edukasi tebak gambar berbasis mobile SmpIb insan madani metro yang telah di rancang oleh penulis Tentunya memiliki kekuarangan, kekurangan tersebut antara lain Game tebak gambar berbasis mobile yang di rancang oleh penulis belum bisa menginput soal melalui mobile/android langsung masih menginput menggunakan sebuah komputer disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat merancang Game tebak gambar berbasis mobile yang bisa melengkapi fitur-fitur yang lengkap dan menarik.

