

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan dalam merancang game psikotes gambar adalah sebagai berikut:

1. Analisis SWOT dilakukan untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dari game yang dibuat. Hasil analisis SWOT pada penelitian adalah dari segi kekuatan, game mudah digunakan dan memberikan informasi yang bersifat memberikan ilmu pengetahuan dalam proses pembelajaran untuk mengenal bahasa isyarat serta game tidak perlu koneksi internet karena game dimainkan secara offline. Sedangkan kelemahannya game ini masih bersifat 2D yang menyebabkan kurang jelasnya visualisasi kata jika memerlukan lebih dari satu gerakan. Dari segi peluang, game ini akan banyak digunakan oleh pengguna karena jumlah pengguna Android yang semakin meningkat. Sedangkan ancamannya adalah persaingan dengan aplikasi lain yang sejenis.
2. Dalam pembuatan game ini untuk tombol, latar layar atau *background* di buat sama di tiap levelnya agar tidak membingungkan dan menjadikan game ini mudah di pahami.
3. Pemain harus berkonsentrasi dalam menjawab pertanyaan agar dapat berlanjut ke level selanjutnya untuk belajar lebih banyak lagi mengenai bahasa isyarat yang di kemas dalam sebuah permainan soal.

4. Tombol yang jelas dengan teks bahasa Indonesia membuat pemain lebih mudah dalam mengoperasikan menu-menu yang tersedia.
5. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa game mampu memberikan informasi mengenai dasar dari Sistem Bahasa Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) dan latihan dalam mengenal bahasa isyarat.

5.2 Saran

Pada perancangan game edukasi "Edugame" sebagai media pembelajaran bahasa isyarat untuk anak tuna rungu yang berbasis android inivisualisasi yang dilakukan masih terdapat kekurangan. Untuk lebih menyempurnakan aplikasi ini, maka penulis memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Jumlah pertanyaan yang ada pada game ini masih sedikit sehingga pengembang berikutnya agar menambah jumlah dan variasi pertanyaan yang di buat lebih banyak.
2. Game ditambahkan dengan fitur gambar 3 dimensi.
3. Di rekomendasikan ketika memvisualisasikan gambar lebih baik menggunakan gambar yang bisa bergerak misalnya .gif atau video karena dapat lebih membantu dalam pemahaman ketika proses belajar.
4. Masih belum adanya tombol navigasi dalam game ini.
5. Game ini masih berisikan kata dasar saja, belum ada rangkaian kata di dalamnya. Untuk pengembang selanjutnya diharapkan bisa untuk melengkapi perbendaharaan kata yang masih sedikit dengan visualisasi gambar yang bagus agar mudah untuk dimengerti.

6. Untuk pengembangan game selanjutnya, jika akan bermain di level 2 maka pengguna harus menyelesaikan dulu level 1 pun jika akan bermain di level 3 maka harus menyelesaikan terlebih dahulu level 1 dan 2, juga harus ada syarat poin yang terpenuhi dan di buat nilai dalam setiap levelnya. Skor tertinggi pada game langsung tersimpan secara otomatis.
7. Konten dalam game harus sesuai dengan aturan SIBI, jika game akan di mainkan di Indonesia atau di peruntukkan bagi warga Indonesia.

