

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Solusi dalam menciptakan sebuah sistem pembelajaran yang seru bagi anak-anak terutama yang penyandang tunanetra adalah dengan cara memberikan sebuah *game* edukasi untuk dijadikan sebuah media pembelajaran dan bermain bagi mereka. Hal itu didapatkan dalam proses penciptaan *game* Edu-Braille mulai dari mencari data-data mengenai permasalahan belajar bagi anak-anak terutama yang penyandang tunanetra. Kemudian dirancang dan dibuat menjadi *game* edukasi yang cocok bagi anak-anak penyandang tunanetra sampai *game* tersebut dibandingkan dengan karya yang mirip dan diujikan ke beberapa orang. Meskipun tidak mendapatkan data responden dari anak-anak penyandang tunanetra untuk mencoba *game* Edu-Braille dikarenakan kondisi yang masih pandemi Covid-19, dapat dipastikan bahwa *game* Edu-Braille ini cocok dimainkan kepada anak-anak penyandang tunanetra karena adanya audio yang menarik dan terdapat fitur getar, bahkan anak-anak yang bukan penyandang tunanetra sekalipun suka. Dengan dibuatnya *game* edukasi Edu-Braille ini dapat dipastikan akan menciptakan sebuah sistem pembelajaran yang baru untuk di sekolah maupun di rumah dengan menggunakan konsep pembelajaran yang seru dan menyenangkan.

B. Saran

Karya *game* Edu-Braille ini bisa dikatakan sudah dapat dimainkan untuk anak-anak penyandang tunanetra bahkan untuk anak-anak yang bukan penyandang tunanetra sekalipun. Akan tetapi, *game* Edu-Braille masih perlu adanya perbaikan dan penyempurnaan supaya menjadi *game* yang lebih baik lagi, seperti meminimalkan *bug* yang dapat mengganggu permainan berlangsung, menambahkan fitur permainan baru, dan penambahan *user interface* berupa visual dan suara supaya pemain dan pembimbing lebih nyaman ketika sedang bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnani, N B. 2020. Perlu Tahu, Ini Peran Huruf Braille dalam Membantu Tuna Netra. www.klikdokter.com/info-sehat/read/3636214/perlu-tahu-ini-peran-huruf-braille-dalam-membantu-tuna-netra. Diakses 19 Oktober 2020.
- Coldewey, D. 2019. ObjectiveEd is building a better digital curriculum for vision-impaired kids. www.techcrunch.com/2019/05/16/objectiveed-is-building-a-better-digital-curriculum-for-vision-impaired-kids . Diakses 12 Oktober 2020.
- Lidia, M. 2018. Masalah yang Dihadapi Peserta Didik. www.kompasiana.com/maulidialidiya/5a8054ddab12ae0ea8643892/masalah-yang-dihadapi-peserta-didik. Diakses 9 November 2020.
- Tim Penyusun. 2016. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi 5. Kota:Penerbit. Diakses 15 Oktober 2020
- Universitas Sanata Dharma. Tunanetra atau Buta? www.usd.ac.id/pusat/psibk/category/artikel/tunanetra. Diakses 15 Oktober 2020
- Jcnd. 2019. 5 Game Kasual Terbaik Android di Tahun 2018 Versi Google Play. www.idntimes.com/tech/games/jcnd/5-game-kasual-terbaik-android-di-tahun-2018-versi-google-play-c1c2/1. Diakses 13 Desember 2020
- Ulfah, Sarrah. 2019. Jenis Pelajaran yang Akan Diterima Anak di PAUD. www.popmama.com/kid/4-5-years-old/sarrah-ulfah/pelajaran-anak-paud-di-sekolah/5. Diakses 13 Desember 2020