

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis, perancangan sistem, dan pembuatan program pada rancang bangun Aplikasi Serious Games Belajar Mengenal Hewan Bagi Anak Tunagrahita Ringan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Sistem dalam Aplikasi Serious Games Belajar Mengenal Hewan Bagi Anak Tunagrahita Ringan dapat berjalan tanpa *error*.
2. Guru menyatakan terbantu dengan adanya pencatatan nilai yang dilakukan oleh aplikasi dapat mempersingkat waktu dan menghemat tenaga dalam kegiatan belajar-mengajar khususnya mempelajari materi IPA, Matematika, dan Bahasa Indonesia yang ditunjukkan dalam form masukan yang terdapat pada Lampiran 1.
3. Dengan adanya interaksi, tampilan gambar, dan suara latar, mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran dan menambah minat siswa untuk belajar dengan aplikasi ini. Hal ini didukung dengan antusias murid untuk tetap belajar hingga lewat waktu.
4. Secara garis besar bagi tunagrahita, permainan lebih mudah dengan menggunakan *tablet* yang menggunakan *touchscreen* sebagai *input device*. Dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil permainan sebesar 26%, yang berawal tidak bisa menjadi bisa, dan yang sudah bisa menjadi lebih cepat lagi dalam menjawab pertanyaan.

### 5.3 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan kepada peneliti berikutnya apabila ingin mengembangkan aplikasi yang telah dibuat ini agar menjadi lebih baik dan lebih menarik dengan penambahan video atau gambar bergerak.

