

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian pada Bimbingan Belajar An-Nur Hasan Desa Baturaja, Kecamatan Cipeucang, dengan ini penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Dengan adanya permainan edukasi mengetik berbahasa indonesia ini menjadi strategi baru bagi Bimbingan Belajar An-Nur Hasan dalam memperkenalkan cara mengetik menggunakan 10 jari yang baik dan benar.
- b. 71,4% tenaga pengajar Bimbingan Belajar An-Nur Hasan mengatakan bahwa game ini sangat baik dan sisanya mengatakan game ini baik. Para guru di Bimbingan Belajar An-Nur Hasan sepakat bahwa game ini memberikan manfaat dan sudah sesuai dengan pengajaran komputer khususnya mengetik kepada anak-anak di Bimbingan Belajar An-Nur Hasan.
- c. Seluruh siswa dan siswi yaitu 47,1% pelajar perempuan dan 52,9% pelajar laki-laki di Bimbingan Belajar An-Nur Hasan setuju bahwa Game Go Typer dapat membantu meningkatkan semangat siswa dan siswi Bimbel karena game ini sangat disukai dan menurut tanggapan mereka, game ini 100% mampu membantu mereka belajar mengetik menggunakan 10 jari.
- d. Sistem permainan yang dirancang secara offline untuk membantu Bimbingan Belajar An-Nur Hasan tetap dapat bermain sambil belajar walaupun tidak memiliki koneksi internet.
- e. Adanya sistem poin yang didapatkan per huruf dapat membantu siswa untuk mengukur kemampuan mengetik siswa, sistem poin juga membuat kemungkinan hasil yang didapatkan antar siswa menjadi berbeda satu dengan lainnya dan hal ini membuat penilaian setiap siswa menjadi lebih spesifik.

1.2 Saran

Dari beberapa kesimpulan yang ada, maka dapat dikemukakan saran-saran yang dapat membantu untuk pengembangan game edukasi selanjutnya agar dapat lebih baik lagi, sehingga penulis akan menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Diharapkan untuk kedepannya jika sudah dapat terhubung dengan internet dapat dikoneksikan dengan internet agar dapat dinikmati oleh anak-anak lainnya.
- b. Kedepannya harapan untuk game ini adalah game ini tidak hanya untuk mengetik tapi juga untuk belajar hal lainnya.

- c. Perlunya Literasi digital untuk kebutuhan pengajar dan siswa agar memiliki manfaat lebih baik.

