

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembuatan laporan yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan penelitian ini, dapat diketahui bahwa sistem belajar mengetik pada SMP Xaverius 1 Jambi kelas 8 adalah dengan melakukan pelajaran komputer yang disisipi dengan meringkas buku pembelajaran dengan mengetik pada komputer.
2. Penelitian ini menghasilkan sebuah game edukasi mengetik sepuluh jari dengan cepat dan benar guna membantu pembelajaran komputer di lab.

6.2 SARAN

Adapun saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut :

1. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan peningkatan yang lebih dari aplikasi terutama untuk animasi dan suara yang ada.
2. Untuk pengembangan lebih lanjut, diharapkan aplikasi ini dapat menyediakan *item*, atau fitur-fitur yang dapat menambahkan kemampuan karakter seperti penambahan waktu untuk mengulang mengetik jika waktu telah habis.
3. Diharapkan untuk penulis selanjutnya mengembangkan game versi 3D.
4. Kepada para siswa diharapkan untuk lebih giat dalam belajar mengetik dengan menggunakan aplikasi game tersebut dan terus belajar mengetik dengan sepuluh jari agar terbiasa melakukannya.

5. Guru harus menjadi pembimbing murid dalam pembelajaran komputer khususnya mengetik dan dengan adanya game mengetik sepuluh jari ini, guru dapat lebih giat lagi membimbing muridnya dan mendorong muridnya untuk mengetik sepuluh jari dengan benar.