BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dari bab-bab sebelumnya, hasil pembangunan *game* edukasi memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1) Dalam *Game* yang dibangun terdapat edukasi mengetik.
2) *Game* yang dibangun dapat dijadikan media belajar dan latihan mengetik.
3) Secara tidak langsung, *game* yang dibangun dapat meningkatkan kemampuan mengetik.
4) *Game* yang dibangun membuat *player* terbiasa dengan teks bahasa Indonesia.

5.2. Saran

Saran yang bisa disampaikan dari pembangunan aplikasi game edukasi adalah sebagai berikut:

1) Aplikasi *game* edukasi yang dibangun dapat dijadikan sebagai bahan ajar atau belajar dalam dunia pendidikan.
2) Jika aplikasi *game* dijalankan di atas perangkat keras yang spesifikasinya tinggi, tentu akan lebih baik karena kebutuhan *hardware* sangat mempengaruhi dalam perhitungan hasil pengetikan. Keakuratan satu *millisecond* pada mesin yang spesifikasinya tinggi berbeda dengan keakuratan satu *millisecond* pada mesin yang di bawah rata-rata.