

## BAB IV PENUTUP

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan *game* edukasi berhitung menggunakan teknologi *hand tracking* untuk siswa sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa proyek ini telah berhasil mencapai tahap pengujian fungsional oleh mentor dan pengguna. Pada tahap ini, penggunaan teknologi *hand tracking* dinyatakan berjalan dengan baik, dan semua fitur yang dikembangkan telah berfungsi sesuai dengan yang ditentukan, hasil pengujian juga menunjukkan bahwa aplikasi mudah dipahami dan mudah digunakan. Teknologi *hand tracking* memiliki potensi besar untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta mendukung pembelajaran matematika.

### 4.2 Saran

Adapun saran yang dapat dikembangkan untuk proyek selanjutnya adalah sebagai berikut:

- a. Teknologi *hand tracking* yang digunakan saat ini masih terbatas pada perangkat tertentu. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan untuk meningkatkan kompatibilitas teknologi ini dengan berbagai perangkat dan platform, termasuk perangkat *mobile*, agar lebih banyak siswa yang dapat mengakses dan memanfaatkan *game* edukasi ini.
- b. Saat ini, materi yang dibahas dalam *game* edukasi terbatas pada penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Proyek selanjutnya dapat mengembangkan konten pembelajaran yang mencakup topik matematika yang lebih luas, seperti pecahan, desimal, konsep geometris, dan juga bisa dikembangkan ke mata pelajaran lain.
- c. Untuk memastikan bahwa teknologi ini dapat diimplementasikan dengan baik di sekolah-sekolah, disarankan untuk menyediakan program pelatihan bagi guru. Pelatihan ini akan membantu guru memahami cara menggunakan dan mengintegrasikan teknologi *hand tracking* dalam proses pembelajaran sehari-hari.