

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil mencapai tujuan utamanya yaitu media *virtual exhibition* 3D yang telah berhasil dirancang dan dikembangkan sebagai sarana apresiasi karya siswa DKV SMKN 3 Bandung. Prosedur yang digunakan dalam perancangan ini mengacu pada metode ADDIE yang sistematis, terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis yang meliputi kebutuhan pengguna terhadap *virtual exhibition*, analisis kebutuhan media yaitu karya siswa dan kebutuhan *software* dan *hardware*. Tahap kedua yaitu perancangan (*design*) meliputi rancang bangun 3D *virtual exhibition*, dan alur penggunaan aplikasi. Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*) meliputi pengembangan produk, validasi dan revisi. Tahap keempat yaitu implementasi (*implementasi*) uji coba produk kepada siswa kelas XI DKV SMKN 3 Bandung. Tahap terakhir yaitu evaluasi meliputi menguraikan data yang sudah diperoleh. Keberhasilan ini didukung oleh validasi dari ahli media dengan memperoleh skor 87,3% dan dikategorikan sebagai “layak”.

Setelah validasi ahli, evaluasi lebih lanjut pengguna menunjukkan hasil yang sangat positif terkait tingkat *usability*. Rekapitulasi angket menunjukkan tingkat *learnability* 89.9%, *efficiency* 81.9%, *memorability* 83,8%, *error* 75% dan *satisfaction* 86%. Nilai dari hasil rekapitulasi angket menunjukkan sebesar 81.32% dengan arah kategori “sangat baik”. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dirancang tidak hanya fungsional, tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan, mudah dipahami dan layak digunakan sebagai media apresiasi karya siswa.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat implikasi penciptaan produk pameran virtual berbasis *virtual box* sebagai apresiasi karya siswa. Implikasi tersebut berupa solusi untuk mendokumentasikan karya siswa yang belum merata, keterbatasan dalam ruang dan waktu untuk menyediakan pameran secara konvensional. Dengan media *virtual exhibition* ini dapat menjadikan sebagai sarana apresiasi karya siswa.

Media ini memberikan solusi inovatif bagi siswa SMK untuk mempublikasikan dan mengapresiasi karya siswa di mana saja dan kapan saja, menjangkau audiensi yang lebih luas lagi dan dapat meningkatkan motivasi dan kebanggaan siswa terhadap karya mereka.

5.3 Rekomendasi

Peneliti menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam penelitian yang dilakukan ini. Oleh karena itu, disarankan beberapa rekomendasi kepada peneliti selanjutnya untuk pengembangan maupun penggunaan media *virtual exhibition* sebagai berikut. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat merancang *virtual exhibition* lebih besar lagi untuk bangunan *virtual exhibition* agar karya-karya siswa yang ditampilkan lebih banyak lagi dan dapat di *publish* melalui *playstore* agar banyak yang dapat menggunakan *virtual exhibition*.