

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Adapun simpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Nilai rata-rata kecerdasan visual-spasial siswa XI DPIB 2 SMKN 2 Garut berada pada kategori nilai sedang, mengandung pengertian bahwa sebagian siswa mampu menginterpretasi dan memvisualisasikan gambar dari pikiran ke dalam media nyata (maupun sebaliknya), namun sebagian lagi tidak.
2. Nilai rata-rata kemampuan penataan ruang dalam secara digital siswa XI DPIB 2 SMKN 2 Garut berada pada kategori nilai baik, mengandung pengertian bahwa sebagian besar siswa telah mampu menerapkan aspek estetika penataan ruang (irama, skala/proporsi, kesatuan/harmoni, dan keseimbangan) dengan baik pada desain digital yang dibuatnya.
3. Hasil penelitian menunjukkan terdapat korelasi rendah dan pengaruh positif yang tidak signifikan antara kecerdasan visual-spasial dan kemampuan penataan ruang secara digital. Dengan hasil penelitian tersebut, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan terdapat pengaruh antara kecerdasan visual-spasial terhadap kemampuan penataan ruang dalam secara digital pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung, dinyatakan ditolak.

#### **5.2 Implikasi**

Untuk dapat dijadikan tes seleksi masuk program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMKN 2 Garut, minat dan bakat yang diukur sebaiknya tidak sebatas pada satu mata pelajaran (Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung), namun juga dinilai berdasarkan pedoman mata pelajaran lain yang terdapat pada program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMK.

### 5.3 Rekomendasi

Penelitian ini tentu tidak luput dari kesalahan dan keterbatasan peneliti, untuk itu rekomendasi peneliti berdasarkan hasil penelitian ini adalah:

#### 1. Bagi Siswa

- a. Selalu teliti dalam membaca pedoman pengerjaan.
- b. Mempelajari dan memahami aturan-aturan yang tepat dalam menata ruang dalam secara digital.
- c. Untuk mendapatkan kategori nilai sangat baik (A) dan baik (B), siswa perlu berlatih menerapkan dan mengulang warna, memilih objek interior dan elemen arsitektural dengan warna, bentuk, pola, material yang menyatu, mengatur tata letak dengan menggunakan pola yang seimbang, mengatur ukuran ruang dan elemen arsitektural dengan perbandingan yang sesuai, memperlihatkan ruang dari sudut yang representatif.

#### 2. Bagi Sekolah

1. Sekolah diharapkan mengimplementasikan aplikasi yang dapat membantu teknik presentasi hasil pekerjaan siswa.
2. Guru/sekolah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial siswa.
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung perlu disesuaikan dengan KKNI level SMK Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB).

#### 3. Bagi Institusi

- a. Memberikan cara penemuan masalah yang tepat dan kontekstual untuk bahan penelitian sejak semester 4 atau 5, agar peneliti tidak kebingungan dalam menemukan judul di semester 6.
- b. Memperbarui dan melengkapi daftar skripsi dalam *website* UPI, sehingga penelitian yang dilakukan dapat berdasarkan rekomendasi penelitian sebelumnya dan tidak mengulang topik yang sama.

#### 4. Bagi Peneliti Lain

- a. Memperluas ukuran sampel penelitian.

- b. Menggunakan jenis pengukuran kecerdasan visual-spasial lain, di luar jenis *Paper Folding Test* (PFT) dan *Mental Rotation Test* (MRT).
- c. Mengadakan pengenalan/latihan tes kecerdasan visual-spasial pada siswa sebelum melakukan penelitian.
- d. Menggunakan rubrik penilaian yang lebih tepat dan akurat untuk mengukur kemampuan penataan ruang dalam secara digital.
- e. Menggunakan aplikasi lain yang lebih menuntut kemampuan visual-spasial.
- f. Mencari 95% faktor lain yang memengaruhi kemampuan penataan ruang dalam secara digital.
- g. Minat dan bakat yang diukur tidak terbatas pada kemampuan penataan ruang secara digital dan tidak hanya menggunakan pedoman penilaian mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung, namun juga berdasarkan pedoman penilaian mata pelajaran lain yang terdapat pada program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMK.