

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut ini. Pengembangan produk menggunakan metode penelitian *Research and Development* dengan empat tahapan berikut.

- (1) *Define*, yaitu tahap analisis permasalahan yang akan menjadi latar belakang penelitian. Peneliti melakukan analisis terhadap peserta didik, kurikulum, tugas, konsep pembelajaran, hingga perumusan tujuan pembelajaran. Berikut perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan analisis yang telah dilakukan yaitu mahasiswa/ peserta didik diharapkan dapat: (1) mengakses laman openstreetmap.org; (2) mendownload data OpenStreetMap; dan (3) membuat peta digital format shapefile menggunakan Global Mapper
- (2) *Design*, dilakukan perancangan produk berdasarkan tahap *define*. Tahap ini terbagi menjadi empat tahapan yaitu penyusunan kriteria, pemilihan media, pemilihan format hingga rancangan awal produk. Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media video dengan format .MP4 yang dapat diputar dengan video player. Perancangan media video dilakukan dengan menggunakan beberapa aplikasi/*software* yaitu: (1) Adobe After Effect, digunakan untuk membuat animasi pengantar; (2) BandiCam, digunakan untuk merekam aktivitas layar saat membuat peta digital format shapefile menggunakan OpenStreetMap dan Global Mapper; (3) Adobe Photoshop, digunakan untuk mengedit beberapa gambar yang diperlukan; (4) Sony Vegas Pro 13, digunakan untuk mengedit video mulai dari menggabungkan memotong dan finalisasi video hingga proses *rendering* video.

- (3) *Development*, terdiri dari dua tahapan yaitu: (1) penilaian/ validasi produk oleh ahli materi dan ahli media; dan (2) Uji kelayakan oleh pengguna/ mahasiswa. Penilaian oleh ahli materi, ahli media maupun kelayakan oleh pengguna menunjukkan jika produk/media video pembelajaran OpenStreetMap untuk membuat peta digital format shapefile menggunakan aplikasi Global Mapper '**layak**' untuk digunakan.
- (4) *Dessiminate*, penyebarluasan produk dilakukan dengan pengunggahan video pada *Youtube* serta memberikan salinan video kepada dosen-dosen pengampu mata kuliah Praktikum Geomatika II dan mahasiswa semester 4.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Tentunya dalam pengembangan Media Video Pembelajaran OpenStreetMap untuk Membuat Peta Digital Format Shapefile Menggunakan Global Mapper ini masih memiliki banyak kelemahan dan kekurangan, oleh karena itu berikut saran peneliti dalam pemanfaatan produk ini adalah sebagai berikut.

- (1) Media Video Pembelajaran OpenStreetMap untuk Membuat Peta Digital Format Shapefile Menggunakan Global Mapper ini dapat dikembangkan lebih lanjut. Dengan pengembangan produk lebih lanjut diharapkan dapat menambah manfaat positif dari produk ini.
- (2) Mengingat pengembangan video ini tidak membahas mengenai *editing* peta digital maka diharapkan pengembangan dapat dilanjutkan pada materi *editing* peta digital.
- (3) Perlunya pengembangan media lebih lanjut dengan menggabungkan beberapa video serupa dengan penggunaan aplikasi yang berbeda-beda diantara seperti ArcGis, Spasial Manager, dan Geofabric. Penggabungan tersebut dapat diwadahi dengan pembuatan media interaktif sehingga permasalahan mengenai durasi dalam video dapat ditangani.

- (4) Media Video Pembelajaran OpenStreetMap untuk Membuat Peta Digital Format Shapefile Menggunakan Global Mapper dapat dijadikan penelitian berupa penelitian penerapan (Penelitian Tindakan Kelas) yang menguji tentang pengaruh Media Video Pembelajaran OpenStreetMap untuk Membuat Peta Digital Format Shapefile Menggunakan Global Mapper terhadap hasil belajar siswa atau yang lainnya.
- (5) Peneliti juga berharap pengembangan media video ini dapat dilakukan pada materi lainnya ataupun pada mata kuliah Praktikum Geomatika II tetapi juga pada mata kuliah lain yang sangat membutuhkan media sebagai alat bantu penyampaiannya.

C. Dimensi Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan saran penggunaan produk, maka pengembangan produk lebih lanjut yang diharapkan oleh peneliti adalah mengembangkan media video menjadi media interaktif yang menggabungkan beberapa video serupa dengan beberapa aplikasi yang berbeda seperti ArcGis, Spasial Manager, dan Geofabric. Selain itu pengembangan media lebih lanjut dapat dilakukan dengan memanfaatkan media sebagai bahan penelitian terapan untuk menguji keefektifitasan media terhadap proses pembelajaran pada mata kuliah Praktikum Geomatika II.

Untuk mengembangkan media video lebih lanjut maka Video Pembelajaran OpenStreetMap untuk Membuat Peta Digital Format Shapefile Menggunakan Global Mapper dapat diakses pada laman *Youtube* dengan akses *link* <https://youtu.be/gKaIqgzY5A> atau dapat diunduh pada Google drive pada *link* <https://drive.google.com/drive/folders/18Wq9LwyuYucpCTIjVwKqIigDZghUEcUT?usp=sharing> serta peneliti juga memberikan salinan baik itu berupa *hardfile* maupun *softfile* video kepada dosen-dosen pengampu mata kuliah Praktikum Geomatika II dan mahasiswa semester 4.