

## Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Inshot* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 2 Konstitusi Dan Norma Di Masyarakat Untuk Kelas IV SD

<sup>1</sup>Arga Wiyonda Pratama, <sup>2</sup>Fajar Surya Utama, <sup>3</sup>Trapsila Siwi Hutami

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Jember

Email Korespondensi: [argawiyondapratama7@gmail.com](mailto:argawiyondapratama7@gmail.com)

### Abstract

*This research is motivated by the low interest and learning outcomes of students in Pancasila Education learning due to the lack of variety of learning media used. This study aims to determine the development process, validity, effectiveness, and practicality of learning videos based on the Inshot application on the Pancasila Education subject Unit 2 Constitution and Norms in Society for grade IV of elementary school. This type of research is Research and Development (R&D) with the Borg and Gall model which has 10 stages, but in this study only 8 stages were used. The subjects of the study consisted of 50 grade IV students of SDN 4 Bagorejo who were divided into two groups, namely the experimental class and the control class. Data collection methods used interviews, observations, questionnaires, and learning outcome tests. The results of media validation from three validators obtained an average score of 84.66 (very feasible). The effectiveness of the media was measured through the pretest and posttest results of students in the experimental and control classes, indicating that Inshot-based video media was more effective. The results of the relative effectiveness test showed a percentage of 60.4% (moderate effectiveness). Practicality based on the student response questionnaire obtained a score of 87.2 (very practical). Based on these results, it can be concluded that the Inshot application-based learning video is valid, effective, and practical to use in the learning process.*

**Keywords:** *Inshot Application, Learning Videos, and Pancasila Education.*

---

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila akibat kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan video pembelajaran berbasis aplikasi *Inshot* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 2 Konstitusi dan Norma di Masyarakat untuk kelas IV SD. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model *Borg and Gall* yang memiliki 10 tahapan, tetapi dalam penelitian ini hanya menggunakan 8 tahapan. Subjek penelitian terdiri atas 50 peserta didik kelas IV SDN 4 Bagorejo yang dibagi dalam dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket, dan tes hasil belajar. Hasil validasi media dari tiga validator memperoleh skor rata-rata 84,66 (sangat layak). Keefektifan media diukur melalui hasil pretest dan posttest peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol, menunjukkan bahwa media video berbasis *Inshot* lebih efektif. Hasil uji keefektifan relatif menunjukkan persentase 60,4% (kefektifan sedang). Kepraktisan berdasarkan angket respon peserta didik memperoleh skor 87,2 (sangat praktis). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis aplikasi *Inshot* valid, efektif, dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Aplikasi *Inshot*, Video Pembelajaran, dan Pendidikan Pancasila.



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan membawa pengaruh besar terhadap cara guru menyampaikan materi dan bagaimana peserta didik menerima pembelajaran. Salah satu aspek penting dalam pendidikan saat ini adalah penyediaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik dan mendukung proses pembelajaran secara aktif. Pada era digital seperti sekarang, peserta didik cenderung lebih tertarik pada media visual yang dinamis dan interaktif daripada buku cetak yang statis. Penggunaan media yang menarik, terutama dalam bentuk video, dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut relevan dengan sifat dasar peserta didik sekolah dasar yang berada pada tingkatan pemikiran konkret operasional, sehingga mereka membutuhkan media yang dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung dan nyata.

Sayangnya, dalam kenyataan di lapangan, khususnya di SDN 4 Bagorejo, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal. Akibatnya, peserta didik mengalami kebosanan, kurang termotivasi, dan kesulitan memahami materi yang disampaikan. Padahal, Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran krusial sebab mengajarkan nilai-nilai kebangsaan, norma, serta perilaku yang sesuai dengan budaya bangsa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman serta mampu membangkitkan minat belajar peserta didik.

Media video menjadi salah satu alternatif solusi yang efektif untuk menjawab permasalahan tersebut. Video pembelajaran mampu menggabungkan unsur suara, teks, gambar, dan animasi dalam satu kesatuan yang menarik. Menurut Ridwan dkk. (2020), media video interaktif terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran karena menyajikan informasi secara visual dan audio secara bersamaan. Dengan demikian, penyajian materi menjadi lebih konkret, mudah dipahami, dan tidak membosankan. Media video juga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara fleksibel karena dapat diakses berulang-ulang melalui perangkat digital seperti ponsel pintar.

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan video pembelajaran adalah *Inshot*. Aplikasi ini mudah digunakan oleh guru karena memiliki fitur yang lengkap dan mudah untuk pemula. Menurut Adnin (2016), media video yang dibuat menggunakan aplikasi *Inshot* memiliki kepraktisan yang tinggi dan dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa memerlukan peralatan atau keahlian teknis yang rumit. Selain itu, beberapa penelitian terdahulu juga mendukung efektivitas penggunaan *Inshot* sebagai media pembelajaran. Penelitian Nisa dan Nurjannah (2022) menunjukkan bahwa video berbasis *Inshot* memperoleh nilai kevalidan tinggi, sedangkan penelitian Ginting dan Tamba (2023) membuktikan bahwa penggunaannya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media video berbasis *Inshot* tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga berdampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Kebaruan dari penelitian ini adalah penggabungan antara media video berbasis aplikasi *Inshot* dengan muatan kearifan lokal Banyuwangi, khususnya tradisi Petik Laut dan Grebeg Tumpeng, ke dalam materi Pendidikan Pancasila. Selama ini, muatan lokal dalam pembelajaran cenderung terabaikan karena terbatasnya bahan ajar yang relevan dan kurangnya media pembelajaran kontekstual. Dengan mengintegrasikan budaya lokal ke dalam media video, peserta didik tidak hanya diajak memahami norma dan konstitusi dalam masyarakat, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerahnya. Hal ini sejalan dengan tujuan penguatan karakter dalam Profil Pelajar Pancasila, yang menekankan pada dimensi berkebhinekaan global dan gotong royong.

Permasalahan yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah bagaimana proses dan hasil pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *Inshot* yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal Banyuwangi. Permasalahan ini penting untuk diteliti karena belum banyak penelitian sebelumnya yang memadukan pendekatan teknologi dengan kearifan lokal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Di samping itu, pengembangan media seperti ini juga menjadi bentuk inovasi dalam penyediaan bahan ajar yang tidak hanya relevan secara budaya, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Inshot*, serta untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan

keefektifan media tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Melalui media ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan efektif dalam menguatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila yang diwujudkan dalam kehidupan bermasyarakat melalui norma dan budaya lokal.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menguji sejauh mana suatu produk pendidikan memenuhi aspek keefektifan dan kelayakan (Masyhud, 2021). Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa video berbasis aplikasi Inshot yang digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada Unit 2 mengenai Konstitusi dan Norma di Masyarakat untuk peserta didik kelas IV SD. Proses pengembangan menggunakan model Borg and Gall, yang dikenal sebagai model sistematis untuk menghasilkan produk pendidikan melalui proses validasi dan revisi agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Meskipun model ini secara keseluruhan memiliki sepuluh tahap, penelitian ini hanya melaksanakan delapan tahap karena telah cukup untuk menjawab rumusan masalah yang ditetapkan. Adapun tahapan yang dijalankan meliputi: (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) desain produk awal, (4) validasi desain, (5) revisi desain awal, (6) uji coba penggunaan, (7) revisi pengembangan, dan (8) uji efektivitas.

Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Bagorejo, Kecamatan Srono, Kabupaten Banyuwangi, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian terdiri dari 50 peserta didik kelas IV, yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelas IV A dan IV B, masing-masing berjumlah 25 peserta didik. Homogenitas kedua kelas ditentukan berdasarkan nilai UTS. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan secara langsung, dengan kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV B sebagai kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, penyebaran angket, dan tes hasil belajar.

Namun, pada pelaksanaan teknis, hasil pengundian menunjukkan bahwa kelas IV C ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data tetap menggunakan teknik yang telah dirancang, yaitu observasi, wawancara, dan angket. Untuk analisis data uji kevalidan, digunakan rumus valpro sebagaimana yang dijelaskan oleh Masyhud (2021).

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

### Keterangan:

*Valpro* = validitas produk

*Srt* = skor riil tercapai

*Smt* = skor maksimal yang tercapai

Uji keefektifan menggunakan uji *t-test independent sampling* menggunakan rumus berikut.

$$t = \frac{M2 - M1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}}$$

### Keterangan:

$M_1$  = Nilai rata-rata kelompok X1

$M_2$  = Nilai rata-rata kelompok X2

$X_1$  = Deviasi setiap nilai X1 terhadap rata-rata x1

$X_2$  = Deviasi setiap nilai X2 terhadap rata-rata x2

N = Banyaknya subjek penelitian

Apabila produk dinyatakan efektif, maka dilanjutkan dengan uji ER dengan rumus berikut.

$$ER = \frac{MX_1 - MX_2}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

### Keterangan:

ER = tingkat keefektifan relatif perlakuan

$MX_1$  = mean atau rerata nilai kelompok control

$MX_2$  = mean atau rerata nilai kelompok eksperimen

Analisis data respon peserta didik dilakukan dengan rumus sebagai berikut.

$$SAPD = \left( \frac{st}{smt} \times 100 \right)$$

#### Keterangan:

SAPD = Skor angket peserta didik

St = Skor tercapai

Smt = Skor maksimal tercapai

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Inshot* menunjukkan hasil yang signifikan dari segi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Hasil validasi oleh tiga validator ahli media, bahasa, dan materi diperoleh skor rata-rata sebesar 84,66% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media memenuhi kelayakan konten dan desain pembelajaran yang baik. Menurut Sanjaya (dalam Pebrianti, 2019), media pembelajaran harus dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif, yang telah tercapai dalam media ini.

Tabel 1. Hasil Kevalidan Media

No	Validator	Instansi	Skor
1	Nora Sara Damayanti, S.Pd., M.Pd.	Universitas Jember	40
2	Dr. Parto, M.Pd.	Universitas Jember	41
3	Enggar Pramudya Tiarno, S.Pd.	SDN 4 Bagorejo	46
Total			127
Valpro			84,66 (Sangat Layak)

Penilaian kevalidan membuktikan bahwa secara keseluruhan, media pembelajaran yang dikembangkan tergolong sangat layak untuk digunakan. Hal ini memperlihatkan kesesuaian materi, kelengkapan komponen video, dan kelayakan bahasa yang digunakan dalam menyampaikan isi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Wulandari dkk. (2023) bahwa media pembelajaran yang valid membantu menyederhanakan konten abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dicerna peserta didik.

Uji *independent sample t-test* dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan, berdasarkan hasil belajar peserta didik antara kelas kontrol (kelas IV A) dan kelas eksperimen (kelas IV B). Hasil belajar diukur melalui *pretest* dan *posttest* yang sudah dilakukan pada kedua kelas. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* tersebut, dilakukan analisis menggunakan uji-t dengan teknik *independent sample t-test* yang disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji *Independent Sample T-test*

No.	X1 (kontrol)	X <sub>1</sub>	X <sub>1</sub> <sup>2</sup>	X2 (eksperimen)	X <sub>2</sub>	X <sub>2</sub> <sup>2</sup>
1.	16	-1,68	2,82	30	-3	9
2.	12	-5,68	32,26	38	5	25
3.	13	-4,68	21,90	29	-4	16
4.	17	-0,88	0,77	38	5	25
5.	9	-8,68	75,34	37	4	14
6.	21	3,32	11,02	24	-9	81
7.	25	7,32	53,58	25	-8	64
8.	21	3,32	11,02	29	-4	16
9.	13	-4,68	21,90	29	-4	16
10.	17	-0,68	0,46	38	5	25
11.	13	-4,68	21,90	33	0	0
12.	9	-8,68	75,34	34	1	1
13.	16	-1,68	2,82	33	0	0
14.	9	-8,68	75,34	37	4	16
15.	21	3,32	11,02	33	0	0
16.	21	3,32	11,02	29	-4	16
17.	25	7,32	53,58	29	-4	16
18.	12	-5,68	32,26	34	1	1
19.	21	3,32	11,02	37	4	16

No.	X1 (kontrol)	X <sub>1</sub>	X <sub>1</sub> <sup>2</sup>	X2 (eksperimen)	X <sub>2</sub>	X <sub>2</sub> <sup>2</sup>
20.	29	11,32	128,14	37	4	16
21.	21	3,32	11,02	29	-4	16
22.	17	-0,68	0,46	29	-4	16
23.	17	-0,68	0,46	34	1	1
24.	17	-0,68	0,46	38	5	25
25	30	12.32	151,78	42	9	81
Jumlah	442	0,0	817,69	825	0,0	512
Rerata (M)	17,68			33		

Berdasarkan data yang diperoleh, kemudian dilakukan perhitungan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan. Perhitungan tersebut menggunakan rumus *t-test* sebagai berikut.

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{33 - 17,68}{\sqrt{\frac{817,69 + 512}{25(25-1)}}}$$

$$t = \frac{15,32}{\sqrt{\frac{1329,69}{600}}}$$

$$t = \frac{15,32}{\sqrt{2,216}}$$

$$t = \frac{15,32}{1,488}$$

$$t = 10,295$$

Berdasarkan perhitungan sampel *t-test* tersebut dapat diketahui bahwa data memiliki derajat kebebasan (db) 48 pada taraf signifikansi 0,05 yaitu sebesar 1,677. Hasil perhitungan kemudian dibandingkan dengan  $t_{\text{tabel}}$ , yang mana dari perhitungan tersebut diketahui bahwa  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  yakni:  $10,295 > 1,677$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki hasil yang lebih baik, artinya pembelajaran memanfaatkan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Inshot* lebih efektif dibanding menggunakan media yang lama.

Uji keefektifan relatif dilakukan untuk mengukur sejauh mana tingkat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk persentase. Berikut ini hasil uji keefektifan relatif.

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_2 + MX_1}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{33 - 17,68}{\left(\frac{17,68 + 33}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{15,32}{\left(\frac{50,68}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{15,32}{25,34} \times 100\%$$

$$ER = 0,604 \times 100\%$$

$$ER = 60,4\%$$

Hasil keefektifan relatif media juga diukur dan memperoleh hasil sebesar 60,4%, yang termasuk dalam kategori “sedang” menurut Masyhud (2021). Meski tidak tergolong tinggi, nilai ini cukup menunjukkan bahwa media video berbasis aplikasi *Inshot* lebih unggul dibandingkan media pembelajaran sebelumnya. Sejalan dengan pendapat Aliwardana (2021), video pembelajaran memungkinkan pengulangan materi, memperjelas penugasan, serta hemat kuota sehingga efisien digunakan dalam berbagai kondisi.

Kepraktisan video pembelajaran berbasis aplikasi *Inshot* dinilai melalui angket respon peserta didik pada kelas eksperimen yaitu kelas IV A yang berjumlah 25 orang, setelah menggunakan media tersebut dalam proses

pembelajaran. Berdasarkan hasil data angket respon peserta didik diperoleh, maka kepraktisan media dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} Sapd &= \frac{st}{smt} \times 100 \\ Sapd &= \frac{1090}{1250} \times 100 \\ Sapd &= 87,2 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh skor sebesar 87,2 yang dikategorikan sebagai sangat praktis, karena terletak di rentang 81,00-100. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis aplikasi *Inshot* memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.. Mulyani (2023) menjelaskan bahwa salah satu kelebihan utama aplikasi *Inshot* adalah kemudahan penggunaannya tanpa harus menggunakan perangkat komputer, cukup dengan smartphone, sehingga sangat cocok digunakan oleh guru dalam membuat media secara cepat dan efisien.

Data ini menunjukkan bahwa peserta didik merespon sangat positif terhadap media yang digunakan. Mereka merasa terbantu dalam memahami materi serta lebih termotivasi mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan Mulyani (2023), penggunaan *Inshot* memungkinkan guru menciptakan media yang kreatif tanpa memerlukan perangkat kompleks, menjadikannya sangat praktis diterapkan di sekolah dasar.

Secara ilmiah, temuan ini memperkuat teori yang menyebutkan bahwa media video dapat menjadi jembatan dalam menyampaikan informasi pembelajaran yang rumit menjadi lebih ringkas dan mudah dipahami. Sukiman (dalam Aliyyah, dkk., 2021) menyatakan bahwa kombinasi audio visual dalam video pembelajaran membantu peserta didik lebih memahami materi karena memanfaatkan dua indra sekaligus, yaitu penglihatan dan pendengaran.

Temuan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu. Misalnya, Nisa & Nurjannah (2022) menyatakan bahwa media berbasis *Inshot* sangat layak digunakan karena hasil validasinya sangat baik. Ginting & Tamba (2023) juga mengungkapkan bahwa media video *Inshot* efektif meningkatkan pemahaman peserta didik. Putri & Suriani (2024) menambahkan bahwa media ini tidak hanya valid dan praktis namun juga membantu peserta didik lebih fokus dalam belajar.

Namun demikian, kendala teknis ditemukan dalam penerapan di lapangan, seperti jaringan internet tidak stabil saat menayangkan video melalui proyektor, serta kurangnya fokus sebagian peserta didik. Solusinya adalah dengan mengunduh video terlebih dahulu dan memberikan kuis di akhir video untuk menjaga konsentrasi peserta didik selama menonton. Hal ini menunjukkan pentingnya kesiapan teknis dalam penggunaan media berbasis teknologi di kelas.

Secara keseluruhan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Inshot* terbukti valid, efektif, dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD, khususnya pada materi Konstitusi dan Norma di Masyarakat. Keberhasilan ini membuktikan bahwa media yang diciptakan tidak hanya unggul dari sisi pedagogis dan teknis, melainkan juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut media inovatif dan kontekstual.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan proses pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis aplikasi *Inshot* pada materi Pendidikan Pancasila Unit 2 tentang Konstitusi dan Norma di Masyarakat untuk kelas IV SD dikembangkan melalui model Borg and Gall. Meskipun model ini terdiri atas 10 tahapan, penelitian ini hanya sampai pada tahap kedelapan karena telah cukup menjawab rumusan masalah yang ada. Delapan tahapan yang dilalui meliputi: studi pendahuluan, perencanaan produk, pembuatan desain awal, validasi desain, revisi awal, uji coba penggunaan, revisi lanjutan, dan uji keefektifan. Hasil validasi oleh tiga ahli menunjukkan rata-rata skor sebesar 84,66% yang masuk kategori sangat layak. Efektivitas media berdasarkan hasil pretest dan posttest peserta didik mencapai 60,4% dan tergolong pada kategori sedang. Sementara itu, kepraktisan media berdasarkan angket respon peserta didik memperoleh nilai 87,2%, yang diklasifikasikan sebagai sangat praktis. Berdasarkan temuan tersebut, media video pembelajaran ini dinyatakan valid, efektif, dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Adnin, A. R. (2016). *Pengembangan Video Stop-Motion sebagai Media Pembelajaran Peserta Didik SMA/MA Kelas X Pada Materi Pokok Ikatan Kimia* (Skripsi, UIN Sunan Kalijaga). <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/19449/>.

- Aliwardana, A. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 67–75. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/jpdn/article/view/21498>.
- Aliyyah, R. R., dkk. (2021). Efektivitas Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 15–25. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JTP/article/view/34972>.
- Ginting, S. & Tamba, R. (2023). Efektivitas Video Berbasis Inshot dalam Pembelajaran Tematik di SD. *Jurnal Edukasi Dasar*, 11(1), 33–41. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/edukasidasar/article/view/38568>.
- Hasan, M. S., dkk. (2021). Peran Media dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 108–116. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpa/article/view/41136>.
- Ibrahim, A., dkk. (2023). Pemanfaatan Video Pembelajaran sebagai Media Proyeksi dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 4(1), 24–32. <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/jpt/article/view/4567>.
- Khairunisa, A. & Sodik, A. (2022). Penggunaan Aplikasi Inshot untuk Pembuatan Media Video Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Media Edukasi*, 10(2), 51–58. Tersedia di: <https://jurnal.stkipjb.ac.id/index.php/medu/article/view/1915>
- Mahmudi, M., dkk. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Komputer dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Masyhud, M. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jember: LPMP Universitas Jember.
- Mulyani, S. (2023). Inshot sebagai Solusi Pengembangan Video Pembelajaran Praktis di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 7(1), 12–19. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jimp/article/view/47127>.
- Nisa, D. & Nurjannah, S. (2022). Validitas Media Video Inshot dalam Pembelajaran Tematik SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(1), 28–35. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/jpdn/article/view/23480>.
- Pebrianti, N. (2019). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(1), 45–53. <https://jurnal.upi.edu/index.php/jpt/article/view/22821>.
- Putri, S. & Suriani, R. (2024). Penerapan Aplikasi Inshot untuk Pengembangan Media Video Interaktif dalam Pendidikan Pancasila. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 12(1), 73–81. Tersedia di: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jtp/article/view/48672>.
- Ridwan, M., dkk. (2020). Media Video Interaktif dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 8(2), 55–62. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpi/article/view/29122>.
- Wulandari, F., dkk. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Visual terhadap Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 10(2), 60–70. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/JIPPD/article/view/29312>.