



Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Berbantuan Inshot di Bidang MIPA (A Systematic Literature Review)

Nur Iman Putri Kertamuda^{1)*}, Dwi Yulianti¹⁾, Muhammad Nurwahidin¹⁾

¹⁾Universitas Lampung

*Corresponding: nurimnpk95@gmail.com

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi antara pendidik dan pelajar. Salah satu contoh media tersebut yakni media audio visual, yang merupakan istilah lain untuk media yang dapat dilihat dan didengar sekaligus. Menonton video setelah atau sebelum membaca buku dapat membantu siswa memahami pelajaran. Tujuan pembuatan artikel adalah untuk memaparkan manfaat dari media video dalam pembelajaran dengan bantuan aplikasi edit Inshot di bidang MIPA. Hasilnya menggunakan deskriptif analisis dan menggunakan Sistematika *Literature Review* (SLR) untuk meninjau beberapa artikel dan jurnal dari penelitian sebelumnya. Data awal yang diperoleh ada 23 artikel mengenai media pembelajaran Inshot pada tahun 2021-2024. Setelah dilakukan *screening* melalui proses penyaringan berdasarkan kriteria, yang mana terdapat 7 artikel yang digugurkan karena tidak berhubungan dengan pelajaran di bidang MIPA dan tidak memiliki basis data. Dari hasil *screening*, didapatkan 16 jurnal yang dilakukan analisis. Hasilnya menunjukkan bahwa media video yang digunakan oleh aplikasi Inshot membantu siswa belajar dan meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, pendidik yang mengampu pelajaran di bidang MIPA disarankan untuk menggunakan aplikasi Inshot dalam mengedit dan membuat media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Video; Inshot; SLR

Received: 15 Nov 2024; Revised: 30 Nov 2024; Accepted: 3 Des 2024; Available Online: 7 Des 2024

This is an open access article under the CC-BY license.



PENDAHULUAN

Pendidikan termasuk bagian terpenting pada kehidupan manusia, khusus bagi pelajar, guna membentuk jati diri yang mulia untuk menciptakan generasi pelajar yang beradab dan beretika, terutama di kehidupan bermasyarakat. Ramadan (2022) menyatakan bahwa pendidikan melibatkan pembentukan elemen penting dalam diri seorang pelajar. Ini termasuk menumbuhkan kekuatan batin dan religi, kemampuan pengendalian emosi, kepribadian yang kuat, penguatan kecerdasan, pengembangan adab yang mulia, dan pengembangan ketrampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan sehari-hari dan berkontribusi pada masyarakat.

Dalam konteks perubahan yang terjadi dengan cepat di berbagai bidang kehidupan, pembelajaran memegang peran penting sebagai sarana perubahan bagi setiap individu. Perkembangan teknologi serta juga tuntutan akan peningkatan intelektual serta kualitas hidup menambah kompleksitas peran pendidikan. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran di dalam prosedur pembelajaran harus mempertimbangkan teori, metode, serta juga desain yang tepat agar mampu menanggapi dinamika perubahan yang semakin pesat tersebut.

Dengan pemahaman ini, pembelajaran bukan sekadar suatu kegiatan rutin, tetapi sebuah perjalanan yang melibatkan transformasi pribadi pelajar. Menyadari kompleksitas ini, pembelajaran perlu terus berkembang serta juga mengikuti perkembangan zaman untuk tetap relevan serta juga efektif sebagai instrumen utama di dalam membentuk generasi yang tangguh serta juga siap menghadapi masa depan yang penuh tantangan.

Pembelajaran ialah suatu upaya yang melibatkan pembelajar, pelajar, atau pendidik untuk menciptakan kondisi yang mendukung prosedur pembelajaran. di dalam konteks belajar, terdapat sejumlah tujuan yang ingin dicapai, serta juga pembelajaran sendiri ialah hasil dari keterkaitan antara berbagai aspek pada

pembelajaran yang saling bekerja serta juga selaras antar satu dan lainnya. Pentingnya integrasi komponen-komponen ini menjadi krusial, karena jika salah satu dari mereka tidak terintegrasi dengan baik, prosedur pembelajaran dapat mengalami kendala yang menghambat pencapaian tujuan serta juga hasil pembelajaran.

Media pembelajaran yang dipilih oleh pendidik adalah unsur yang sangat utama dalam pembelajaran. Suryani, et al. (2018) mengatakan bahwasanya media dalam pembelajaran adalah alat untuk mentransmisikan pengetahuan yang diproduksi maupun digunakan berdasarkan dengan teori-teori pembelajaran. Media ini dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dan untuk mengirimkan info atau pesan yang dapat menstimulasi pemikiran, afeksi, konsentrasi, dan keinginan siswa, sehingga mendorong proses pembelajaran dengan sadar, terencana, serta juga terkontrol.

Media berfungsi agar mesej atau arahan dapat terkirim dari pihak pengirim kepada pihak penerima (Sadiman, 1990; Pagarra et al. 2022). Hal tersebut karena media dapat merangsang otak, emosi, minat, dan perhatian pelajar sehingga terjadi proses belajar mengajar yang baik. Media dalam pembelajaran yakni sarana bagi pendidik untuk mendukung kelancaran dalam pembelajaran. Dengan berkembangnya, media pembelajaran saat ini tidak hanya menolong pendidik untuk mengajarkan materi pelajaran, tetapi juga dapat menjadi sumber belajar. Pembelajaran lebih cepat dipahami oleh pelajar dan membuat mereka tertarik karena media pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam mentransmisikan materi pelajaran selama di kelas (Hamzah Pagarra et al., 2022).

Media dapat dianggap sebagai bagian dari sistem pembelajaran dalam arti sempit. Namun, dalam arti luas, media dapat didefinisikan sebagai memaksimalkan penggunaan sumber dan sistem belajar secara keseluruhan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Segala jenis perantara yang digunakan masyarakat untuk menyebarkan ide dan memastikan bahwa ide sampai ke penerimanya disebut media (Hosnan, 2014). Belajar sekarang adalah upaya untuk memberikan pengetahuan. Proses pembelajaran terjadi karena terjadi komunikasi antara pelajar dan pendidik. Dengan demikian, proses ini merupakan bagian dari proses komunikasi antar manusia. Media pembelajaran adalah perantara yang membantu pendidik dan pelajar yang belajar untuk mencapai pembelajaran berbasis teknologi. Media audio visual atau media video merupakan salah satu contohnya.

Menurut Hamzah Pagarra et al., (2022) beberapa keuntungan dari penggunaan media dalam pengajaran: (1) Pesan dan informasi lebih jelas dari pendidik, yang dapat memperlancar dan menambah kualitas dari proses dan hasil belajar dengan adanya media; (2) Ada peningkatan dan perhatian pelajar, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan memungkinkan interaksi lebih langsung antara pelajar dan lingkungannya dengan adanya media; (3) Keterbatasan indra, ruang, dan waktu dapat diminimalisir dengan adanya media, dan (4) Pelajar dapat berinteraksi dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungannya secara langsung serta memperoleh pengalaman yang sebanding dengan peristiwa di lingkungan mereka dengan adanya media dalam pembelajaran.

Ber macam-macam media dalam pembelajaran yang bisa diterapkan kepada pelajar, salah satunya ialah media audio visual atau yang dikenal dengan media video. Menurut Simbolon et al. (2021), media interaktif untuk mata pelajaran Prakarya memiliki kualitas yang sangat baik, sehingga layak digunakan sebagai sumber pembelajaran baik online maupun di kelas. Ini akan menarik minat pelajar dan meningkatkan motivasi mereka, sehingga mereka dapat meningkatkan prestasi pelajar di kelas VIII SMP. Sebagai tambahan, temuan Arimadona et al. (2022) yang dilakukan di SMP menyoro ti media video animasi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat tepat dan sangat efisien oleh pendidik dan dikatakan sangat efisien bagi pelajar, sehingga media video dapat dipakai. Pemilihan media video pembelajaran, tidak hanya mengubah dinamika kelas, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar pelajar secara menyeluruh. Secara keseluruhan, temuan-temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk memahami bahwasanya media video memiliki potensi besar di dalam mengembangkan kreativitas, hasil belajar, serta juga kemampuan berpikir kritis pelajar SMP. Temuan ini menyoro ti relevansi serta juga efektivitas media pembelajaran video sebagai pendekatan yang dapat memperkaya pengalaman pembelajaran pelajar.

Pada temuan yang dilaksanakan oleh Nisa & Nurjannah (2022) menemukan bahwasanya penerapan aplikasi Inshot yang digunakan dengan model pembelajaran berbasis masalah untuk pembelajaran tematik tentang tema indah nya keragaman bangsa memenuhi standar layak dipakai di dalam kelas. Model pembelajaran berbasis masalah yang diterapkan pada pelajar SD dikombinasikan dengan media video animasi

berbasis aplikasi inshot mendapatkan kriteria sangat baik (4,46). Mereka menyatakan bahwa video animasi dapat membantu pendidik dan pelajar dalam pembelajaran. Hasil temuan juga menerangkan bahwasanya pemanfaatan aplikasi Inshot sebagai media pembelajaran telah ditunjukkan valid dan cocok untuk digunakan dalam pembelajaran di jejang dasar.

Ada banyak aplikasi yang bermanfaat dalam mengedit video, tetapi penulis memilih mangkaji aplikasi Inshot karena mudah digunakan dan cocok untuk ponsel. Aplikasi edit video Inshot untuk telepon Android dan *iPhone* (iOS) sangat disukai. Aplikasi video editor ini sangat disukai karena fiturnya yang banyak, desainnya yang mudah dipahami, dan kemampuan untuk digunakan secara *free*, walau ada *advertisement* di dalamnya bila tidak berlangganan. Inshot adalah aplikasi yang memungkinkan Anda mengedit foto dan video. Inshot sangat bagus untuk guru dan orang lain yang ingin mengedit video dengan mudah. Syukhria & Nurhamidah (2021) menyatakan bahwa banyaknya fitur Inshot membuat pengeditan video yang membantu pembelajaran menjadi lebih kreatif.

Syukhria & Nurhamidah (2021) mengatakan ada dalam aplikasi Inshot terdapat tiga daftar menu: (1) Video, yang dapat dimanfaatkan dalam mengedit, memotong, menyambungkan, menambahkan musik, stiker, dan efek dan lebih banyak lagi; (2) Foto, yang dapat disesuaikan, menambahkan stiker, memotong atau memperbaiki gambar, menyisipkan teks, menambahkan bingkai, serta fitur lainnya; (3) Kolase, yang dapat menyatukan dua atau beberapa foto dengan tatanan yang diinginkan oleh editor; *icon* lain hampir mirip dengan menu foto, namun menu kolase bisa menyatukan dua atau beberapa foto. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Inshot dapat difungsikan untuk mengedit foto dan video, serta menyatukan beberapa foto atau video menjadi satu kesatuan dan mengolahnya.

Pendidik dapat lebih mudah dalam membuat video pembelajaran dengan menggunakan inshot. Rahmawati et al., (2022) melaporkan bahwasanya praktik pembuatan video menggunakan aplikasi Inshot dan screencast-o-matic (SOM) disambut baik oleh para guru bidang studi IPA yang melakukan pelatihan. Seluruh partisipasi yang merupakan guru di jenjang SMP/MTS tertarik untuk mengimplementasikan pembuatan video guna menambah media dalam pembelajaran di kelas.

Temuan mengenai media pembelajaran video sudah banyak dihasilkan dengan berbagai aplikasi edit namun belum banyak yang membahas tentang aplikasi Inshot untuk mengedit video pembelajaran yang akan dimanfaatkan di kelas oleh pendidik. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Berbantuan Inshot di Bidang MIPA.

Diharapkan bahwasanya hasil temuan ini tidak hanya akan memberikan kontribusi praktis bagi dunia pendidikan, tetapi juga dapat menjadi panduan bagi pengembangan kebijakan pembelajaran yang lebih efektif. Kesuksesan temuan ini akan membuka jalan untuk penerapan media pembelajaran yang inovatif serta juga berorientasi hasil di jenjang pembelajaran yang lebih tinggi, menciptakan dampak positif yang signifikan akan pengalaman belajar pelajar.

METODE

Metode *Systematic Literature Review* (SLR) ialah pendekatan yang sangat sesuai untuk penulisan karya ilmiah ini. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk melakukan evaluasi terstruktur serta juga identifikasi literatur yang relevan secara sistematis. Referensi pada Randolph (2009) menegaskan bahwasanya metode SLR memungkinkan peneliti untuk melakukan kajian literatur secara sistematis guna mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik temuan. Dengan demikian, metode ini memastikan bahwasanya data yang dikumpulkan dapat diandalkan serta juga relevan untuk menghasilkan temuan yang kuat. Francis dan Baldesari dalam (Siswanto 2010) menyatakan langkah-langkah dari SLR yakni:

Merumuskan pertanyaan penelitian (*formulating the review question*)

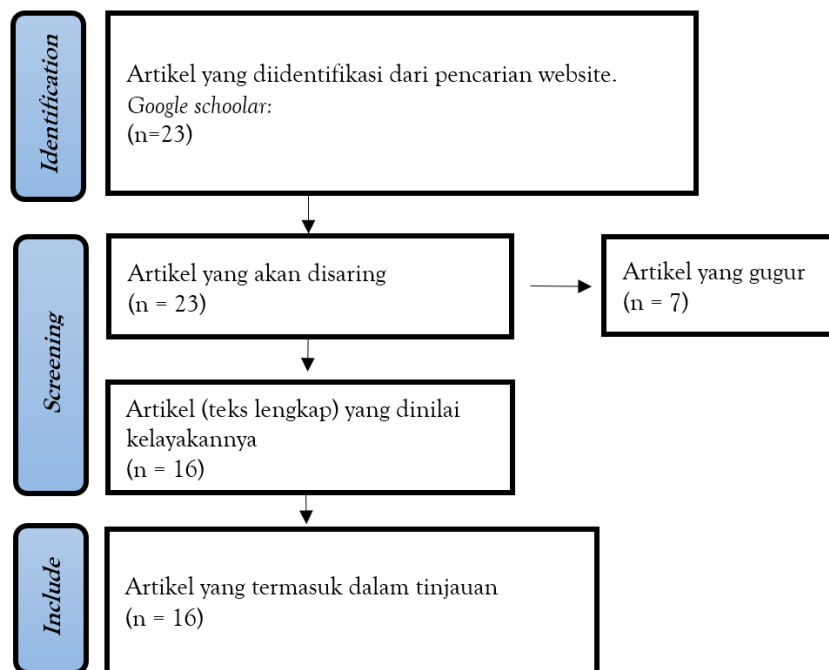
Temuan ini berisi tiga pertanyaan penelitian sebagai berikut: a) Apa jenis aplikasi edit video yang digunakan di dalam artikel atau jurnal? (RQ1); b) Bagaimana metode yang digunakan dalam mengembangkan temuan dari pemanfaatan media pembelajaran video dengan bantuan Inshot? (RQ2); c) Bagaimana hasil dari penerapan media pembelajaran video dengan bantuan Inshot pada pelajar? (RQ3).

Mencari pustaka systematic review (*conducting a systematic literature search*)

Proses pencarian pustaka dilakukan dengan mengakses berbagai platform jurnal nasional. Untuk mempermudah pencarian, peneliti menetapkan beberapa kriteria yang relevan dengan pertanyaan penelitian, sehingga pustaka yang tidak memenuhi kriteria tersebut tidak akan dipertimbangkan dalam studi ini. Berikut adalah kriteria pemilihan jurnal: a) Informasi yang digunakan berkaitan dengan media pembelajaran Inshot dan pelajaran yang berhubungan dengan MIPA; b) Informasi didapatkan melalui pencarian di situs web <https://scholar.google.com>; c) Informasi yang digunakan yaitu dalam rentang waktu 2021-2024 dan berbasis data Sinta atau Garuda

Screening serta penyaringan artikel yang sesuai (*screening and selecting appropriate research articles*)

Tahap *screening* serta penyaringan artikel penelitian yang sesuai yakni mencari dan menyeleksi pustaka dengan mengambil pustaka yang dapat menjawab pertanyaan penelitian. Data awal yang diperoleh ada 25 artikel mengenai media pembelajaran Inshot. Setelah dilakukan *screening* melalui proses penyaringan berdasarkan kriteria penilaian kualitas yang dibahas pada tahap kedua yang mana terdapat 9 artikel yang digugurkan karena tidak berhubungan dengan pelajaran di bidang MIPA dan tidak memiliki basis data Sinta atau Garuda. Hasil *screening* menunjukkan bahwa ada 16 jurnal yang bisa menjawab semua pertanyaan penelitian ini. Proses *screening* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Proses *screening* pada tahap 3

Menganalisis dan menyintesis temuan-temuan kualitatif (*analyzing and synthesizing qualitative findings*)

Mengkategorikan, meninjau, dan menyajikan hasil temuan adalah proses analisis dan sintesis temuan kualitatif. Data yang diperoleh dari tahap ini kemudian akan digunakan untuk membahas hasil temuan.

Menetapkan kendali mutu (*maintaining quality control*)

Tahap kendali mutu ini dilakukan untuk memberikan ulasan mengenai pustaka yang digunakan dalam penelitian dan hasil analisis dari pustaka tersebut.

Menyelaraskan laporan akhir (*presenting findings*)

Setelah tahap 1 hingga 5 dilakukan, hasil *review* disusun dan dipublikasikan pada jurnal terakreditasi.

Secara keseluruhan, penggunaan metode *Systematic Literature Review* di dalam temuan ini mencerminkan pendekatan yang cermat serta juga sistematis di dalam menjelajahi literatur ilmiah terkait media pembelajaran video berbantuan Inshot untuk pelajar. Dengan demikian, diharapkan temuan ini dapat memberikan kontribusi yang berharga akan pemahaman kita tentang media pembelajaran video untuk pelajar baik dari tingkat dasar hingga menengah atas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisa *Systematic Literature Review* yang dilakukan, terdapat 16 jurnal terkait dengan penerapan media pembelajaran video dengan bantuan aplikasi edit Inshot yang dipergunakan pendidik di dalam pembelajaran. Tabel 1 merupakan rincian jumlah jurnal yang dianalisa dari tahun 2021 hingga 2024.

Tabel 1. Jumlah Artikel atau Jurnal yang Dianalisis Review

No	Tahun	Jumlah artikel
1	2021	4
2	2022	4
3	2023	4
4	2024	4

Hasil temuan yang diperoleh dari beberapa jurnal atau artikel yang terkait dengan media video berbantuan Inshot yang dipergunakan di dalam pembelajaran terdapat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Temuan Terkait dengan Pemanfaatan Media Video Berbantuan Inshot yang Diperoleh dari 10 Jurnal atau Artikel

No	Peneliti, Tahun, dan Basis data	Jenis aplikasi edit video (RQ1)	Metode penelitian (RQ2)	Hasil penelitian (RQ3)
1	Jelita P., Alvin Zonatan Sagala, Irwan Susanto, serta juga Murni Naiborhu (Tahun 2024 dan Sinta 4)	Inshot	Eksperimental	Di kelas X MIPA semester genap SMA, hasil prestasi pelajar tentang materi usaha dan energi sangat dipengaruhi dengan perlakuan yaitu penggunaan media dengan bantuan aplikasi Inshot dan dipadukan dengan model inkuiri.
2	Putri Shakira, Makmum Raharjo (Tahun 2024 dan Sinta 5)	Powtoon dan Inshot	Metode RnD model ADDIE	Berdasarkan tanggapan dari pendidik dan pelajar, dapat dikatakan bahwasanya media pembelajaran video animasi yang dirancang untuk mengkategorikan hewan sesuai jenis makanannya dinilai dalam kategori yang baik dan layak.
3	Dedek Andrian, Nofriyandi, Arbi Haza Nasution, Masrianti Fadillah, Dila Anggaraini, Siti Nurhalimah, Febri Loska, serta juga, Akbar Septiawan (Tahun 2024 dan Sinta 3)	Inshot	PKM	Hasil dari kegiatan pelatihan guru Matematika ini yaitu keterampilan pendidik dalam mengerjakan video pembelajaran dengan InShot terasah dan memberikan kesan yang positif dengan 86% peserta berhasil membuat video pembelajaran yang menarik. Aplikasi yang digunakan dalam pelatihan ini adalah InShot dengan alasan lebih mudah digunakan, ramah bagi pemula, dan memiliki fitur-fitur pendukung dalam membuat video pembelajaran yang menarik.
4	Silvia Andali Putri serta juga Ari Suriani (Tahun 2024 dan Sinta 5)	Inshot	Metode RnD model ADDIE	Media pembelajaran video menggunakan aplikasi inshot sangat layak digunakan. Media ini juga sangat praktis dan pelajar SD

No	Peneliti, Tahun, dan Basis data	Jenis aplikasi edit video (RQ1)	Metode penelitian (RQ2)	Hasil penelitian (RQ3)
				sangat terbantu dalam belajar materi tematik dengan tema pada mata pelajaran: B. Indonesia, Matematika, dan SBDP.
5	Luqman MoHa, Ummu Sulaimah Saleh, Panji Prasety Utama (Tahun 2023 dan Sinta 1)	Inshot	Kualitatif	Hasil temuan yakni efektivitas penggunaan media video pembelajaran dengan aplikasi Inshot di sekolah dasar mendapat hasil sangat efektif, karena adanya peningkatan mutu dan mutu pendidikan di sekolah tersebut.
6	Alya Mulyani (Tahun 2023 dan Garuda)	Inshot	Kualitatif	Hasil temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi Inshot sangat mendukung pendidik dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif.
7	Yemima Anastasya Br Ginting, Robenhart Tamba (Tahun 2023 dan Garuda)	Inshot	Metode RnD model 4D	Media video dalam pembelajaran yang dibuat dengan inshot ini masuk dalam kriteria sangat efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran tema 5 pada kelas II SD.
8	Tri Setia, Reny Safita, Dwi Gusfarenie (Tahun 2023, Sinta 4)	Inshot	Kuantitatif	Pemanfaatan media video yang berbasis aplikasi Inshot berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas pelajar di dalam kelas. Mereka menjadi lebih giat dalam bertanya dan lebih berani untuk mengemukakan pendapat dalam materi sistem pernapasan di kelas XI.
9	Marleny Leasa, Obertina Berbakem (Tahun 2022 dan Sinta 2)	Inshot	Eksperimental	Model PBMP yang dipadukan dengan video <i>Inshot</i> dapat meninggikan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPA.
10	Cici Farida, Destiniar, serta juga Nyiyau Fahriza Fuadiah (Tahun 2022 dan Sinta 3)	Animaker, inshot dan PowerPoint	Metode RnD model Borg & Gall	Produk yang terdiri dari video animasi yang berkaitan dengan pelajar di kelas VII, produk juga dikategorikan sangat valid oleh validator dan sangat praktis lewat hasil respons pelajar. Produk ini juga sangat efektif untuk meninggikan hasil belajar, seperti yang diperlihatkan oleh hasil nilai rata-rata pelajar pada uji coba pemakaian pada materi penyajian data pelajaran Matematika.
11	Septika Rudiamon, Delti Kurnia, dan Ramesh Prasad Adhikar (Tahun 2022 dan	Inshot	Kualitatif	Aplikasi edit inshot cocok untuk pemula dalam membuat pembelajaran video, karena penggunaan aplikasinya sangat

No	Peneliti, Tahun, dan Basis data	Jenis aplikasi edit video (RQ1)	Metode penelitian (RQ2)	Hasil penelitian (RQ3)
	Garuda)			mudah dan sederhana. Aplikasi ini dapat menghasilkan video dengan baik berkualitas, sederhana, dan menarik.
12	Farah Nabilah serta juga Komariah (Tahun 2022 dan Garuda)	Inshot, canva, dan pinterest.	Metode RnD model ADDIE	Temuan ini memanfaatkan aplikasi inshot dalam mengembangkan desain media flipbook. Berdasarkan evaluasi yang dilaksanakan oleh para ahli, pelajar, serta juga pendidik, produk ini dinilai baik untuk digunakan dalam pengajaran materi kecepatan dan debit di kelas V SD.
13	Rabiatul A., Annisa Zikri Robbia, Ainun Jariah, Abdul Syukur, serta juga Jamaluddin (Tahun 2021 dan Sinta 4)	Inshot dan power point.	Metode RnD model Borg & Gall	Hasil uji validasi ahli materi serta ahli media masuk dalam kriteria sangat valid. Hasil uji respons peserta didik terhadap video pembelajaran menunjukkan skor sebesar 85%, yang termasuk dalam kategori sangat menarik.
14	Ani Rohma, Ummu Sholihah (Tahun 2021 dan Sinta 4)	Canva dan Inshot	Metode RnD model ADDIE	Pengembangan desain Canva dipadukan dengan aplikasi pengeditan Inshot untuk menghasilkan hasil yang lebih kreatif. Hasilnya, media tersebut dianggap valid, praktis, dan efektif. Media yang dikembangkan ini dapat memotivasi siswa untuk belajar, sehingga memungkinkan untuk digunakan sebagai alat pendukung dalam penerapan materi mengenai ruang limas dalam pelajaran Matematika.
15	Rina Rahmawati, Khaeruddin, serta juga Amri Amal (Tahun 2021 dan Garuda)	CapCut, Canva dan Inshot.	Metode RnD model ADDIE	Hasil temuan menyatakan bahwa media pembelajaran berupa video interaktif masuk dalam kategori sangat tepat. Penggunaan media pembelajaran video interaktif dalam pelajaran IPA di sekolah dasar menghasilkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa.
16	Impronah, Hamdan Husein Batubara (Tahun 2021 dan Sinta 5)	Kinemaster, inshot, dan zepeto.	Metode RnD	Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan persentase kelulusan pada pembelajaran setelah menggunakan media video animasi.

Berlandaskan hasil temuan yang dikemukakan di dalam tabel 2 terlihat bahwasanya media pembelajaran video dengan bantuan aplikasi Inshot mudah digunakan dan ramah pengguna serta memberikan dampak

positif akan peningkatan hasil belajar pelajar. Beberapa temuan membuktikan perbandingan nilai pre-test serta juga post-test yang signifikan setelah penerapan media pembelajaran video.

Temuan oleh Andrian et al. (2024) menyatakan bahwa dalam pelatihan guru Matematika untuk menambah keahlian guru di bidang IT, Inshot adalah aplikasi yang dipilih karena lebih mudah digunakan, ramah pengguna, dan memiliki fitur pendukung yang membuat video pembelajaran yang menarik. Hal tersebut sejalan pada temuan yang dilakukan oleh Panjaitan et al. (2024) pada temuannya menunjukkan bahwa nilai postes pelajar SMA yang menggunakan model pembelajaran inkuiri dengan bantuan Inshot mencapai 82,17, sementara nilai pelajar yang menggunakan model pembelajaran langsung hanya 60,04. Ini mengindikasikan adanya dampak yang signifikan baik dari media video dengan bantuan aplikasi Inshot untuk menambahkan prestasi belajar pada mata pelajaran Biologi.

Setia et al. (2023) juga mengemukakan hasil temuannya yang menunjukkan bahwa skor rata-rata aktivitas belajar pelajar di kelas tanpa video inshot adalah 61,80, sedangkan skor rata-rata aktivitas belajar pelajar di kelas yang menggunakan media video mencapai 78,00 dalam pelajaran Biologi. Hal ini mengindikasikan adanya efek yang signifikan baik dari media video yang diberikan ke siswa terhadap aktivitas belajar pada pelajaran Biologi. Ginting & Tamba (2023) juga menyatakan bahwasanya pemanfaatan media pembelajaran yaitu video melalui aplikasi Inshot dapat menambah prestasi belajar pelajar SD. Nilai rata-rata mereka pada pre-test adalah 58,54, tetapi pada post-test mereka memenuhi kriteria ketuntasan minimal dengan nilai 70, atau rata-rata 80, dengan peningkatan nilai sebesar 21,46. Hal ini mengindikasikan bahwa video dapat menambahkan kualitas yang baik dalam kegiatan belajar mengajar.

Penerapan media pembelajaran video dengan bantuan aplikasi edit Inshot pada pelajar telah membuktikan dampak positif yang signifikan pada hasil belajar pelajar mulai dari jenjang SD hingga SMA. Beberapa temuan yang disebutkan di dalam uraian tersebut memberikan gambaran konsisten tentang keefektifan media video dengan aplikasi Inshot di dalam mengembangkan pencapaian pelajar terutama di bidang Matematika dan IPA.

Temuan yang dilakukan oleh Shakira & Raharjo (2024) juga membuktikan hasil positif. Hasil temuannya mengungkapkan bahwa media pembelajaran video animasi termasuk dalam kategori sangat baik oleh ahli media. Sementara itu, validasi materi memperoleh hasil baik dari ahli materi. Temuan ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran berupa video animasi tersebut bisa digunakan dalam menyampaikan informasi materi pelajaran secara efektif di kelas V SD oleh pendidik.

Mulyani (2023) menyatakan bahwa aplikasi Inshot memiliki kemampuan untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat menambah kreativitas seorang guru karena memungkinkan guru untuk mengkreasi apa yang ingin mereka sampaikan kepada peserta didiknya sendiri. Beberapa keunggulan aplikasi Inshot termasuk kemudahan penggunaan, banyak fitur yang tersedia, dan kemampuan untuk digunakan tanpa jaringan internet. Namun, fitur yang berbayar tidak menjadi masalah karena fitur gratisnya cukup banyak.

Secara keseluruhan, hasil analisa dari berbagai temuan ini memberikan dukungan kuat akan manfaat dari media pembelajaran video dengan bantuan aplikasi Inshot dalam menambah prestasi belajar pelajar. Untuk pembelajaran jarak jauh, seperti ketika pandemi Covid-19 memaksa siswa sekolah dasar dan menengah untuk belajar di rumah, media pembelajaran video dengan aplikasi Inshot sangat berguna untuk dimanfaatkan oleh pendidik.

Mudinillah et al (2022) melaporkan bahwasanya media pembelajaran berbasis aplikasi Inshot sangat bagus untuk pendidikan. Media ini dibuat dengan sangat baik dan memudahkan guru dan siswa untuk menyelesaikan pelajaran dalam konteks pembelajaran di tengah pandemi Covid-19. Penggunaannya sangat menarik. Karena dapat digunakan secara jarak jauh, media ini membuat pembelajaran online lebih mudah.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa dengan memanfaatkan aplikasi Inshot, guru dapat membuat video pembelajaran dengan mudah dan praktis sesuai kebutuhan dan kretivitasnya. Video dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di kelas maupun secara daring. Pelajar juga dapat mengaksesnya dengan praktis kapanpun dan dimanapun sehingga media video pembelajaran dengan bantuan aplikasi Inshot ini praktis untuk digunakan.

SIMPULAN

Hasil analisis berlandaskan kajian dengan *Systematic Literature Review* (SLR) menyimpulkan bahwasanya media video pembelajaran dengan aplikasi Inshot berdampak positif untuk meningkatkan hasil belajar pelajar baik di jenjang dasar hingga menengah. Penggunaan media video dengan bantuan aplikasi Inshot untuk pelajaran di bidang MIPA layak untuk dikembangkan dan memberikan bukti konsisten bahwasanya media ini efektif di dalam mengembangkan hasil belajar pelajar terutama pada aspek pengetahuan. Aplikasi edit Inshot ini juga praktis untuk digunakan oleh pendidik dan pelajar dalam pembelajaran baik pembelajaran secara luring maupun daring.

Daftar Pustaka

- Adawiyah, R., Robbia, A. Z., Jariah, A., Syukur, A., & Jamaluddin. 2021. Inovasi Video Pembelajaran Kimia sebagai Solusi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 di MAN 2 Kota Bima. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2): 175-181.
- Andrian, D. A., Nofriyandi, N., Nasution, A. H., Fadillah, M., Anggaraini, D., Nurhalimah, S., Loska, F., & Septiawan, A. (2024). Android-Based Learning Media in Improving Student Motivation and Learning Outcomes. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(5), 1374-1388. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v8i5.23026>
- Arimadona, S., Silvina, R., & Ramaza, F. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Biologi Berbasis Daring Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMP Negeri 2 Kecamatan Kapur IX. *Journal On Teacher Education*, 3 (2), 120-126.
- Farida, C., Destiniar, & Fudiah, N. F. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2 (1): 53-66.
- Ginting, Y. A. B., & Tamba, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Pada Tema 5 Kelas II SDN 040556 Juhar. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 2(2), 272-287. <https://doi.org/10.55606/jurripen.v2i2.1685>
- Guntoro, T. S., & Nasruddin, A. C. S. (2022). Peningkatan Keterampilan Membuat Video Pendukung Pembelajaran Menggunakan Aplikasi InShot dan Vn Bagi Guru Olahraga di MGMP Kota Jayapura. *Journal Of Community Empowerment*. 1(2).
- Gusninda, F. & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi InShot pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), 1378-1384.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran*. Abad 21. Ghalia.
- Imronah & Batubara, H. H. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pelajar Sekolah Dasar. *EduBase: Journal. of Basic Education*, 2(2), 88-100. <https://doi.org/10.47453/edubase.v2i2.392>
- Leasa, M. & Berbakem, O. (2022). InShot Video and Science Learning Outcomes: The Concept of The Human Circulatory System. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14 (1), 419-428. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1405>
- Mohal, L., Saleh, S. U. & Utama, P. P. (2023). Effectiveness of Learning Videos Using InShot Application. *International Journal of Language and Artificial Intelligence*, 1 (1).
- Mudinillah, A., & Dwi Okta Putri Chaniago, N. (2022). Utilization of the Inshot Application as a Learning Media in Elementary Schools during the COVID-19 Pandemic. *Lingeduca: Journal of Language and Education Studies*, 1(1). <https://doi.org/10.55849/lingeduca.v1i1.1>
- Mulyani, A. (2023). Pengembangan Aplikasi Inshot Sebagai Media Pembelajaran Kreatif. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6). <https://doi.org/10.5281/zenodo.8169518>

- Nabilah, F. & Komariah. 2022. Pengembangan Media Flipbook Berdasarkan Model ADDIE dalam Pembelajaran Kecepatan dan Debit kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(10). <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i10.59062>
- Nisa, R., & Nurjannah. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot dengan Menggunakan Model PBL pada Pembelajaran. *Tematik. Tema. Indah nya. Keragaman. di Ne geriku. Edu Global.: Jurnal. Penelitian. Pendidikan*, 01(3), 248 -257.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM
- Panjaitan, J., Sagala, A. Z., Susanto, I., & Naiborhu, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Inshot. Terhadap Hasil Belajar Pelajar pada Materi Pokok Usaha dan Energi di Kelas X MIPA. SMA. Swasta. Gajah Mada. Mandiri Medan. *Jurnal Darma Agung*, 3, 398-406. <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v32i3.4462>
- Putri, S. A. & Suriani, A. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi InShot pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8 (1), 6291-630. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13371>
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pelajar Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29-38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Rahmawati, Y. F., Prakarsa, T. B. P., Ciptono, Suhandoyo, & Harjana, T. (2022). Improving Learning Effectiveness Through Inshot and Screencast-O-Matic Practices for SMP/MTs Science Teachers in Yogyakarta. In *Proceedings of the 9th International Conference on Education Research, and Innovation (ICERI 2021)* (pp. 322-330). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-67-1_35
- Ramadan, Y. L. (2022). *Pendidikan Karakter Perspektif Thomas Analisis Nilai Religius dalam Buku Educating For Character*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Randolph, J. J. (2009). *A Guide to Writing the Dissertation Literature Review*. Peer-reviewed electronic journal, 14(13).
- Rohma, A. & Sholihah, U. 2021. Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292-306. <http://dx.doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>
- Setia, T., Safita, R., & Gusfarenie, D. (2023). Penggunaan Media Video Berpengaruh Terhadap Aktivitas Belajar. *EDU- BIO Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(1), 51-59. <https://doi.org/10.30631/edubio.v6i2.21>
- Shakira, P., & Raharjo, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Powtoon dan Inshot pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Kelas V SDN. 99. Palembang. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(1), 58-67.
- Simbolon, N., I.K. Suartama, & L.P.P. Mahadewi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Prakarya untuk Pelajar SMP Kelas VIII. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 40-50. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.634
- Siswanto. (2010). *Systematic Review. Sebagai Metode Penelitian Untuk Mensintesis Hasil-Hasil Penelitian (Sebuah Pengantar)*.
- Suryani, N., Setiawan, A. & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Rosda.
- Syukhria, R., & Nurhamidah, D. (2021). Aplikasi Inshot sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Pelajaran Bahasa Indonesia Inshot Application as A Remote Learning Media. in *Indonesian Learning. Jurnal Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, 21(1), 34-40. <https://doi.org/10.17509/jpp.v21i1.33749>