

Pengembangan Video Pembelajaran Ekonomi SMA Berbasis Aplikasi Inshot

Rani Sofya^{1*}, Nur Fitri Wulandari², Mentari Ritonga³

Universitas Negeri Padang^{1,2,3}

*Corresponding author, e-mail: ranisofya@fe.unp.ac.id

ARTICLE INFO

Received 20 Februari 2024

Accepted 27 Maret 2024

Published 29 Maret 2024

Keywords: pengembangan, video, pembelajaran, Inshot

DOI :

<http://dx.doi.org/10.24036/jmpe.v7i1.15774>

ABSTRACT

The development of interesting learning media is done as an attempt to solve student learning problems. The use of attractive learning media has proved to be one of the alternatives for reducing problems in learning. This study aims to develop video learning based on the application Inshot on class XI IPS economic subjects. The type of research used is Research and Development (R&D), using the 4-D development model. In the development of this video learning, a validation phase was carried out, including media validation by media experts with results in the category "valid". Then material and media validations with the results in the category "very valid". Next, a practicality test was conducted on 26 students and 1 teacher of economy in the XI class IPS with the result "very practical".



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2024 by author.

PENDAHULUAN

Kreatif dalam mengembangkan materi pembelajaran merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki oleh seorang guru. Penggunaan materi pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat membantu guru dalam memaksimalkan kegiatan pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pengembangan materi pembelajaran yang kreatif dapat tercermin salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran dengan harapan dapat merangsang perhatian, daya berfikir, minat belajar, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Kustandi & Supjipto 2011). Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan. (Daryanto, 2016:6). Media pembelajaran yang menarik juga dapat mendorong motivasi siswa dalam belajar terlihat dari kemauan siswa dalam mengulang materi yang telah dipelajari, respon aktif siswa dalam belajar, dan umpan balik dalam mengerjakan latihan yang diberikan

(Wahyuningtyas : 2020). Sehingga proses pembelajaran yang terjadi tidak lagi hanya guru yang diandalkan oleh siswa sebagai sumber belajar utama (Sadiman 2012:17).

Media pembelajaran juga dipercaya mampu mengembangkan keterampilan belajar dan berfikir siswa, karena siswa cenderung fokus untuk memperhatikan materi pembelajaran yang disajikan dengan media pembelajaran yang menarik (Nookhong:2015). Hal ini sejalan dengan (Schwan:2018) yang berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga menjadi salah satu faktor pendorong perkembangan kemampuan kognitif siswa dan memacu siswa untuk terlibat aktif dalam seluruh proses kegiatan pembelajaran.

Observasi awal telah dilakukan pada pembelajaran ekonomi dan terhadap 30 orang siswa kelas X IPS pada SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang. Peneliti memperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada mata pelajaran ekonomi pada kelas kelas X IPS pada SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang dimana guru telah menggunakan beberapa jenis media pembelajaran dan metode pembelajaran, namun siswa memiliki harapan pembelajaran dapat dilaksanakan secara lebih menarik. Berikut disajikan data hasil observasi awal dari siswa yang dilakukan melalui *google form*:

Tabel 1. Tingkat Penilaian Siswa Terhadap Kemenarikan Media Pembelajaran

No	Pertanyaan	Jawaban	Persentase
1	Bagaimana persepsi saudara terkait media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru ekonomi?	Sangat menarik	10%
		Menarik	23,3%
		Cukup menarik	23,3%
		Kurang menarik	33,3%
		Tidak Menarik	10%
2	Apakah media pembelajaran yang digunakan oleh guru ekonomi membuat saudara semangat belajar?	Sangat membuat semangat	10%
		Membuat semangat	20%
		Cukup membuat semangat	23,3%
		Kurang membuat semangat	36,7%
		Tidak membuat semangat	10%
3	Apakah video pembelajaran seperti ruang guru menarik bagi saudara?	Menarik	90%
		Tidak menarik	10%

Sumber : Data Diolah 2022

Dari tabel 1 di atas terlihat bahwa untuk pertanyaan terkait kemenarikan media pembelajaran yang digunakan oleh guru ekonomi, 33,3% siswa menjawab kurang menarik. Lalu untuk pertanyaan terkait apakah media yang digunakan dapat meningkatkan semangat belajar siswa, 36,7% siswa menjawab kurang dapat meningkatkan semangat belajar. Peneliti juga menambahkan pertanyaan terkait preferensi ketertarikan siswa terhadap video pembelajaran yang dijadikan sebagai media pembelajaran yang seperti video di Ruang Guru. Dari hasil observasi, sebanyak 90% siswa menjawab menarik. Dari hasil observasi awal ini, dapat disimpulkan bahwa siswa ternyata menyukai media pembelajaran dalam bentuk video.

Video merupakan salah satu media penyampai pesan yang didalamnya terkandung unsur video bergerak dan juga audio. Video mampu menggabungkan teknologi visual dan audio secara bersamaan sehingga dapat menghasilkan sebuah tayangan yang bergerak, dinamis, dan menarik perhatian (Arsyad 2013:49). Dalam kerucut Dale dijelaskan bahwasanya perhatian dan pengalaman belajar melalui gambar/diagram, video/film, dan demonstrasi dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat dalam belajar sebesar 30% (Sanjaya 2012:200).

Aplikasi Inshot merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat pengembangan pada video pembelajaran yang menarik. Pada aplikasi Inshot ini, terdapat fitur fitur interaktif yang cukup banyak untuk dapat melakukan pengeditan video pembelajaran yang menarik dan gratis, namun dapat digunakan dengan mudah (Syukhria 2021). Aplikasi Inshot ini juga dapat digunakan pada *smartphone*, sehingga memudahkan penggunaannya terutama guru untuk melakukan pengambilan dan pengeditan video dengan mudah. Sehingga, aplikasi ini banyak digunakan oleh guru pada masa pembelajaran jarak jauh (Fitriyani 2021). Walaupun aplikasi ini Inshot ini termasuk mudah digunakan, namun tetap dapat memberikan hasil editing video pembelajaran dengan kualitas video yang baik (Magfiroh 2021).

Sehingga pada penelitian ini, peneliti tertarik menggunakan aplikasi Inshot dalam melakukan pengembangan video pembelajaran ekonomi pada kelas X IPS pada SMA Pembangunan Laboraturium Universitas Negeri Padang. Sebagai pembeda dari penelitian sebelumnya, peneliti menambahkan evaluasi berbentuk teka-teki silang pada akhir video pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk melihat sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap penjelasan materi berbentuk video pembelajaran yang sudah disajikan. Dengan ditambahkan evaluasi berbentuk teka teki silang ini diharapkan menjadikan siswa lebih termotivasi, sehingga dapat meningkatkan daya berpikir mereka dalam memahami materi yang sudah diberikan (Maryanti & Kurniawan 2017). Adapun tujuan penelitian ini dilaksanakan yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi Inshot yang valid dan praktis untuk digunakan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)*, dimana penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan suatu produk serta langsung menguji keefektifan dari produk yang dikembangkan tersebut (Sugiyono 2017:26). Model yang peneliti gunakan pada penelitian *Research and Development* ini yakni model 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Terdapat 4 tahapan dalam model 4-D ini yakni pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*dissemination*). Penelitian ini dilakukan di SMA Pembangunan Laboraturium Universitas Negeri Padang pada kelas XI IPS 3.

Pada penelitian ini dilibatkan 3 orang validasi ahli guna dapat mengevaluasi dan memberikan saran terkait video pembelajaran yang dikembangkan. 3 orang validasi ahli diantaranya : ahli evaluasi instrument, ahli media, dan ahli materi. Serta pada penelitian ini juga dilakukan uji praktikalitas yang diberikan kepada guru dan siswa pengguna video pembelajaran nantinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

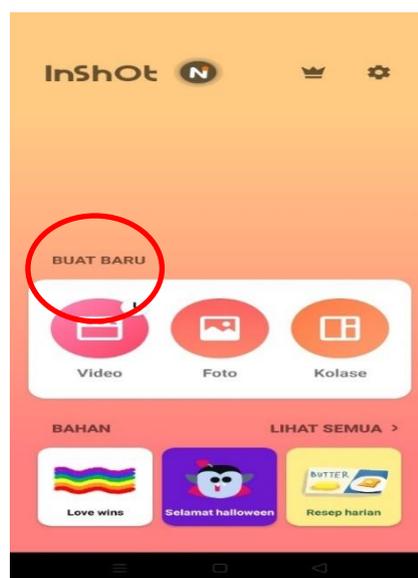
Tujuan dari dilakukannya penelitian ini yakni berhasil membuat dan mengembangkan suatu produk media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran yang menarik menggunakan aplikasi Inshot. Dimana video pembelajaran ini dikembangkan untuk mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS pada materi Ketenagakerjaan. Seperti halnya disampaikan di atas bahwa penelitian ini menggunakan model 4-D; pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*dissemination*). Berikut penjelasan dari tahap-tahap pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi Inshot yang telah dilakukan:

1. Tahap pendefinisian (*define*)

Tahapan ini bertujuan untuk menggali informasi terkait permasalahan yang terjadi dan menetapkan masalah tersebut, sebagai masalah dasar yang terjadi pada proses pembelajaran Ekonomi kelas XI di SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang. Dari permasalahan yang ditemukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa dibutuhkannya pengembangan video pembelajara berbasis aplikasi Inshot untuk menyelesaikan permasalahan. Dalam penelitian ini, terdapat 4 langkah yang peneliti lakukan di tahap pendefinisian (*define*) diataranya sebagai berikut:

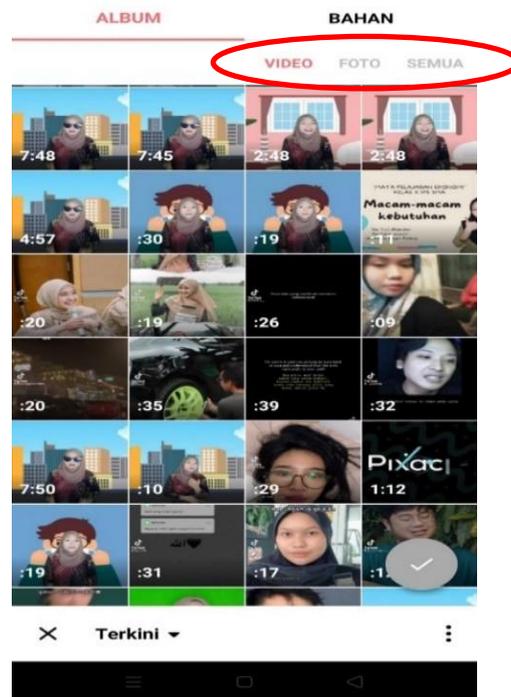
- a. Analisis Kurikulum. Berdasarkan hasil analisis kurikulum mata pelajaran ekonomi yang digunakan di SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang kelas XI IPS, dengan kompetensi dasar menganalisis permasalahan ketenagakerjaan dalam pembangunan ekonomi. Maka materi yang diambil untuk dijadikan sebagai materi dalam pengembangan video pembelajaran terdapat pada KD 3.3-KD 3.4.
- b. Analisis siswa. Analisis siswa yang dilakukan pada penelitian ini yakni melakukan telaah terhadap bagaimana karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan video pembelajaran yang dikembangkan. Hasil analisis yang penulis temukan bahwa ternyata sebagian siswa kelas XI IPS pada SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang kurang tertarik mengikuti kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran ekonomi. Sebagian siswa kurang tertarik jika guru hanya menggunakan powerpoint dalam menyampaikan materi kepada siswa. Siswa yang memiliki beragam gaya belajar perlu dirangsang dengan penggunaan multimedia seperti video yang mengandung unsur visual, audio dan juga gerak atau animasi.
- c. Analisis konsep, dilakukan dengan cara penyusunan konsep-konsep yang sistematis dan kajian yang relevan dengan analisis kurikulum. Analisis ini merupakan analisis dasar dalam menyusun tujuan pembelajaran agar peneliti dapat membuat konten video pembelajaran yang sesuai dengan silabus, tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa.

- d. Perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini diperoleh tujuan pembelajaran yaitu siswa diharapkan mampu untuk menjelaskan pengertian tenaga kerja, angkatan kerja dan kesempatan kerja, siswa mampu membedakan jenis-jenis tenaga kerja siswa diharapkan mampu mengidentifikasi masyarakat tenagakerjaan siswa diharapkan mampu menjelaskan upaya meningkatkan kualitas tenaga kerja.
2. Tahap perancangan (*design*)
Setelah menganalisis kurikulum maka dilakukan perancangan video pembelajaran yang akan diuji cobakan kepada siswa/i SMA Pembangunan Laboratorium UNP kelas XI IPS
 3. Pada tahap *design* ini, kegiatan yang dilakukan yakni melakukan perencanaan pelaksanaan penelitian. Pada tahapan ini juga dihasilkan langkah-langkah proses yang dilakukan dalam pembuatan video serta tutorial proses editing video pada aplikasi Inshot.
 3. Tahap pengembangan (*development*)
Pada tahap pengembangan ini, dilakukan kegiatan pengambilan video pembelajaran pada materi Ketenagakerjaan. Setelah bahan untuk membuat video pembelajaran dirasa cukup, maka dilakukan proses editing menggunakan aplikasi Inshot. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa media aplikasi Inshot ini tidak terlalu berbeda dengan aplikasi edit video pada umumnya yang menyediakan fitur-fitur untuk membuat video seperti pemotongan kroma, penambahan *background*, *cut video*, stiker dan beberapa efek filter. Namun, aplikasi Inshot memiliki kelebihan dibanding aplikasi edit video lainnya yakni dapat menyimpan video tanpa *watermark* secara gratis (Aestetika & Friend 2021). Dalam video pembelajaran yang dikembangkan terdapat penjelasan terkait tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi terkait materi Ketenagakerjaan. Adapun langkah-langkah dalam edit video di aplikasi Inshot:
 - a. Buka aplikasi inshot di smartphone yang telah di unduh pada *google playstore* secara gratis.)



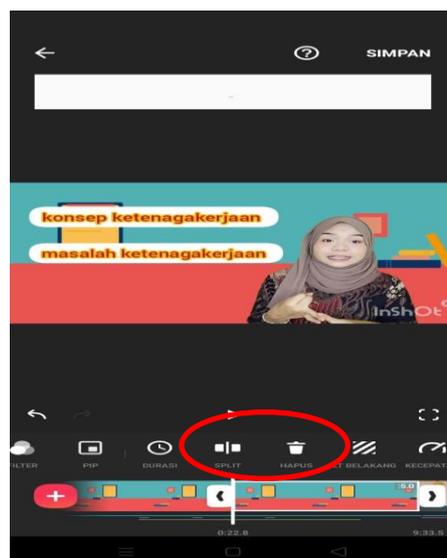
Gambar.1 Tampilan menu utama pada aplikasi Inshot

- b. Jika sudah membuka aplikasi inshot kemudian untuk mengedit video



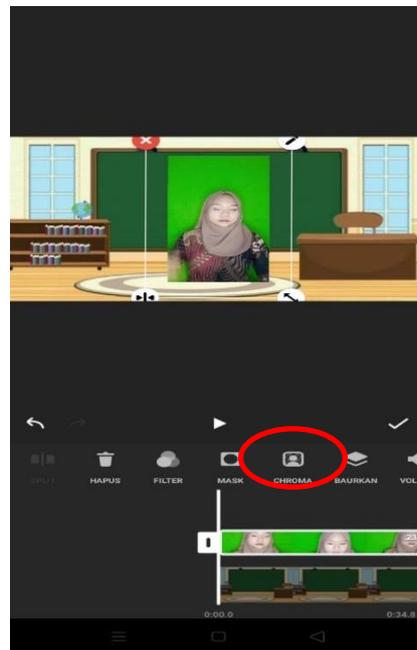
Gambar. 2 Menu pemilihan album dalam *smarthphone*

- c. Setelah video sudah ditetapkan dan disesuaikan ukuran maka video dapat diedit atau di perbaiki atau dipisahkan dengan klik *icon split* dan hapus video yang sekiranya tidak diperlukan.



Gambar 3. Fitur split untuk memotong dan hapus video

- d. Setelah bahan ditentukan maka akan masuk pada menu utama edit pada aplikasi Inshot dengan menghilangkan *background* hijau pada video



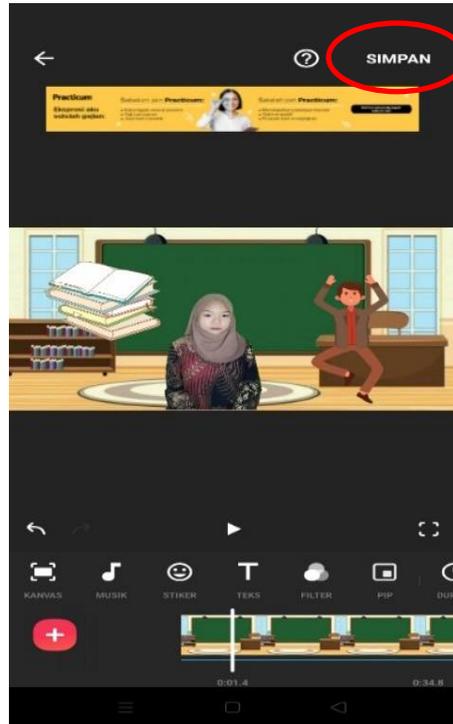
Gambar. 4 Fitur chroma untuk menghilangkan *background* hijau

- e. Selanjutnya mengedit teks, efek suara, backsound dan stiker dalam video, klik fitur T, musik dan stiker pada halaman menu utama



Gambar 5. fitur untuk edit teks, efek suara, backsound dan stiker

- f. Setelah video selesai diedit maka video akan diekspor ke galeri dengan klik “simpan”



Gambar 6. Icon simpan untuk mengekspor video ke galeri

Setelah menghasilkan produk berupa video maka dilakukan uji validitas dan praktikalitas. Uji ini perlu dilakukan untuk memastikan bahwa video yang dihasilkan telah memenuhi syarat validitas dan praktis untuk digunakan. Uji validitas dilakukan dengan instrument yang divalidasi oleh pakar evaluasi yaitu Ibu Dr. Friyatmi. M.Pd yang merupakan dosen Departemen Pendidikan Ekonomi UNP. Validasi ahli materi oleh Ibu Jean Elika Marna, S.Pd, M.Pd.E yang juga merupakan dosen Departemen Pendidikan Ekonomi UNP dan Ibu Dr. Novaresta yang merupakan salah seorang guru mata pelajaran ekonomi di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Validator media yaitu Ibu Dr. Ulfia Rahmi. M.Pd yang merupakan dosen Departemen Teknologi Pendidikan UNP.

Instrumen yang akan digunakan diuji validitasnya terlebih dahulu termasuk lembar validasi untuk pakar media, materi dan angket praktikalitas yang akan diisi oleh siswa. Hal ini dilakukan untuk menjamin kelayakan setiap butir instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Dimana pada penelitian ini, hasil validasi dari pakar ahli diperoleh hasil instrumen media sebesar 96,7% dengan kategori “sangat valid”, hasil validasi instrumen materi diperoleh nilai persentase 90% dengan kategori “sangat valid”, hasil validitas instrumen praktikalitas guru diperoleh nilai validitas 98,3% dengan kategori “sangat valid” dan pada hasil validitas instrumen praktikalitas siswa diperoleh nilai validitas 95% dengan kategori “sangat valid”.

Setelah melakukan evaluasi instrumen maka dilakukan validasi media, dimana data uji coba media video pembelajaran dari pakar ahli media maupaun materi seperti terlihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. Hasil Validasi Media

No	Aspek yang divalidasi	Nilai Validitas	Keterangan
1	Kemenarikan	80%	Valid
2	Kesesuaian	80%	Valid
3	Desain/Layout	80%	Valid
4	Kemudahan	80%	Valid

Sumber : Data Diolah 2022

Berdasarkan penyajian data hasil validasi media pada tabel 3 terlihat bahwa media yang dikembangkan dinilai dari aspek/kriteria diantaranya kemenarikan, kesesuaian media, desain/layout serta kemudahan termasuk pada kategori valid dengan perolehan rata-rata 80% menunjukkan bahwa media video pembelajaran ini layak digunakan. Selanjutnya dilakukan validasi materi yang dilakukan oleh 2 validator, hasil dari penilaian materi pada video dapat dilihat pada data berikut :

Tabel 4. Hasil Penilaian Materi

No	Aspek yang divalidasi	Nilai Validitas	Keterangan
1	Relevansi	95%	Sangat Valid
2	Kebenaran konsep	100%	Sangat Valid
3	Kedalaman materi	93,5%	Sangat Valid
4	Keterbacaan	100%	Sangat Valid
5	Evaluasi	100%	Sangat Valid

Sumber : Data Diolah 2022

Berdasarkan penyajian data hasil validasi media di atas terlihat bahwa validitas materi dinilai dari aspek/kriteria relevansi, kebenaran konsep, kedalaman materi, keterbacaan dan evaluasi termasuk pada kategori sangat valid. Angka yang diperoleh yaitu 97,5% menunjukkan bahwa media video pembelajaran ini layak digunakan. Setelah media telah melewati proses validasi sehingga layak untuk di uji coba ke sekolah maka dilakukan uji praktikalitas kepada siswa dan guru, Data dalam tahap ini berupa data primer yaitu data yang langsung diperoleh dari siswa sebagai subjek coba, yaitu pada kelas XI IPS 3 sebanyak 26 orang siswa dan salah satu guru mata pelajaran ekonomi di SMA Pembangunan Laboratorium UNP Hasil data uji coba media video pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Coba Pada Siswa

No	Aspek yang divalidasi	Nilai Validitas	Keterangan
1	Kemenarikan Sajian	90,8%	Sangat Valid
2	Kemudahan Implementasi	93%	Sangat Valid
3	Manfaat	93%	Sangat Valid

Sumber : Data diolah 2022

Berdasarkan tabel 5 terlihat bahwa media yang dikembangkan menurut siswa memiliki kemenarikan sajian, mudah diimplementasikan dan memberi banyak manfaat. Validasi juga dilakukan melalui ujicoba praktikalitas kepada guru, berikut hasil ujicoba yang dilaksanakan tersaji pada tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Hasil Uji Coba Pada Guru

No	Aspek yang divalidasi	Nilai Validitas	Keterangan
1	Kemenarikan Sajian	90%	Sangat Valid
2	Kemudahan Implementas	100%	Sangat Valid
3	Manfaat	90%	Sangat Valid

Sumber : Data Diolah 2022

Berdasarkan penyajian uji praktikalitas pada guru mata pelajaran ekonomi di atas yang terlihat pada tabel di atas bahwa media yang dikembangkan termasuk kategori sangat praktis, baik dari aspek kemenarikan sajian, kemudahan implementasi dan manfaat.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap keempat *disseminate* yaitu penyebaran, pada tahap ini penyebaran dilakukan dengan cara menyimpan video pembelajaran pada *google drive* dan membagikan link video kepada guru dan siswa. Video pembelajaran ini dapat digunakan oleh siapa saja yang memiliki *link* akses membuka video pembelajaran tersebut. Pada penelitian ini media video pembelajaran yang dikembangkan sudah disebar pada sekolah SMA Pembangunan Laboratorium UNP.

PEMBAHASAN

Proses pengembangan media yang dilakukan ada 4 tahap. Tahap pertama adalah *define*, yaitu melakukan observasi dan studi pendahuluan. Setelah tahapan *define* maka dilanjut dengan tahapan kedua yaitu *design*. Pada tahap ini dilakukan mengembangkan perancangan produk dengan naskah serta mengimplementasikannya ke dalam bentuk media. Tahap ketiga, tahap ini dilakukan validasi pada pengembangan media pembelajaran ini dan tahapan terakhir yaitu *disseminate* (Penyebaran).

Hasil akhir dari pengembangan yang dilaksanakan berupa media video pembelajaran yang menarik untuk dipelajari oleh peserta didik. Video pembelajaran dapat menjadi alat pendidikan yang sangat efektif (Brame, 2015). Produk ini dapat menunjang pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi efektif dengan berbagai fitur yang ada di dalam video pembelajaran seperti adanya teks, visual gambar, audio dan animasi pada media video pembelajaran. Video pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan dan hasil belajar siswa (Kamlin, M., & Keong, T. C., 2020). Penelitian lain menemukan bahwa mengajar dengan membuat video lebih baik daripada siswa belajar berulang, guru menjelaskan langsung, dan mengajar tatap muka atau online media (Cheng, 2023).

Video pembelajaran yang telah peneliti kembangkan ini dapat membantu siswa dalam memahami mata pelajaran ekonomi khususnya pada materi ketenagakerjaan. Guru dapat beralih dari pembelajaran tradisional yang merupakan *teacher centred* menjadi *student centred* dengan menggunakan video pembelajaran ini (Guseva and Kauppinen 2018). Penggunaan media video pembelajaran ini dapat menambah motivasi dan semangat siswa hal ini dapat dilihat pada hasil praktikalitas dan hasil evaluasi soal yang diberikan kepada siswa dalam bentuk teka-teki silang dimana 26 orang siswa dapat menjawab soal tersebut dengan benar semua. Video merupakan salah satu media pembelajaran virtual yang ampuh untuk menangkap dan mendistribusikan

informasi serta menyediakan lingkungan belajar yang menstimulasi siswa agar lebih memahami dan menyimpan data dan informasi lebih lama (Fern et al. 2011). Media video pembelajaran siswa dapat meningkatkan pemahamannya mengenai materi pembelajaran dengan lebih dibandingkan dengan metode ceramah yang biasa digunakan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu kelebihan pengembangan media pembelajaran berupa video dapat memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (Rofilah & Tsurayya 2021).

Dengan memanfaatkan video pembelajaran, guru dapat merangsang pemikiran siswa, meningkatkan pembelajaran, mendorong siswa berdiskusi di kelas, dan belajar tentang ide-ide individu siswa (Santagata dan Taylor, 2018). Penelitian lain juga menemukan bahwa video merupakan salah satu media pembelajaran paling ampuh yang menangkap dan mendistribusikan informasi sekaligus menyediakan lingkungan belajar yang merangsang di mana siswa dapat lebih memahami dan menyimpan informasi (Sablić, M., Mirosavljević, A., & Škugor, A., 2021). Sehingga penelitian pengembangan media berupa video pembelajaran ini tentu sangat diperlukan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.

SIMPULAN

Penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan beberapa temuan sebagaimana tersaji pada bagian pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk ini bermula pada permasalahan pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, dan kreatifitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pengembangan ini dilakukan mulai dari tahap *define* yaitu dengan melakukan observasi dan studi pendahuluan, kemudian tahap *design* yaitu perancangan produk yang nantinya akan diluncurkan sebagai media pembelajaran, lanjut pada tahap *develop* yang merupakan tahap uji coba dengan melakukan validitas dan praktikalitas. Serta yang terakhir yaitu *disseminate* yaitu proses penyebaran media. Hasil uji validitas pada produk media pembelajaran yang telah dikembangkan dikategorikan valid. Sedangkan untuk hasil uji praktikalitas pada produk media pembelajaran yang telah dikembangkan dikategorikan praktis pada aspek kepraktisan dengan variabel kriteria mencakup kemenarikan sajian, kemudahan implementasi dan manfaat dengan persentase praktikalitas dengan kategori sangat praktis dan praktikalitas guru dengan kategori sangat praktis. Pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi Inshot ini telah melewati uji validitas dan praktikalitas, dengan demikian media video pembelajaran menggunakan aplikasi Inshot ini valid dan praktis digunakan untuk pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Pembangunan Laboratorium UNP.

REFERENSI

- Aesthetika, N. M., Febriana, P., Destiana, E., & Recoba, A. M. (2021). Tutorial Penggunaan Aplikasi Edit Video InShot. Umsida Press, 1-25.
- Arsyad, A. (2013) Media Pembelajaran. Edited by Asfah Rahman. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Brame, C. J. (2015). Effective educational videos.

- Cheng, M., Wang, F., & Mayer, R. E. (2023). Benefits of asking students to make an instructional video of a multimedia lesson: Clarifying the learning-by-teaching hypothesis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 39(5), 1636-1651.
- Daryanto. (2016) *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media. Yogyakarta.
- Fitriyani, Nur. 2021. "Developing A Learning Medium For German And Vocabulary With The ' Inshot ' Application," no. October.
- Guseva, Y., & Kauppinen, T. (2018). Learning in the era of online videos: How to improve teachers' competencies of producing educational videos. <https://headconf.org/head18/wp-content/uploads/pdfs/8096.pdf>. Accessed 30 January 2020.
- Kamlin, M., & Keong, T. C. (2020). Adaptasi video dalam pengajaran dan pembelajaran. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(10), 105-112.
- Kustandi, C., & Supjipto, B. (2011) *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Edited by Galia Indonesia. Bogor.
- Maryanti, Sri and Dede Trie Kurniawan. 2017. "Implementasi Pemanfaatan Media Teka Teki Silang (TTS) Online Dalam Matakuliah Neurosains Untuk Mahasiswa Calon Guru Raudhatul Athfal (RA)." *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 3 (2): 124. <https://doi.org/10.24235/awlad.v3i2.1487>.
- Nookhong, J., & Wannapiroon, P. (2015). Development of collaborative learning using case-based learning via cloud technology and social media for enhancing problem-solving skills and ICT literacy within undergraduate students. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 174, 2096-2101.
- Rofilah, Surur, and Ayu Tsurayya. (2021) "Pengembangan Video Pembelajaran Materi Kubus Dan Balok Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5 (3): 2438-51. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.874>.
- Sablić, M., Mirosavljević, A., & Škugor, A. (2021). Video-based learning (VBL)—past, present and future: An overview of the research published from 2008 to 2019. *Technology, Knowledge and Learning*, 26(4), 1061-1077.
- Sadiman, A S., Raharjo, R Haryono, A., & Rahardjito. (2012) *Media Pendidikan Pengertian, Pengertian Dan Pemanfaatannya*. Rajawali P. Depok.
- Sanjaya, Wina. (2012) *Perencanaan Dan Desain Pembelajaran*. Kencana. Jakarta.
- Santagata, R., & Taylor, K. (2018). Novice teachers' use of student thinking and learning as evidence of teaching effectiveness: A longitudinal study of video-enhanced teacher preparation. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 18(1), 11-28.
- Schwan, S., Dutz, S., & Dreger, F. (2018). Multimedia in the wild: Testing the validity of multimedia learning principles in an art exhibition. *Learning and Instruction*, 55, 148-157.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Edited by M.SI. Sofia Yustiani Suryandi, S.E. Bandung: ALVABET.
- Syukhria, Rima. (2021). "Aplikasi Inshot Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 21 (1): 34-40. <https://doi.org/10.17509/jpp.v21i1.33749>.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.