

PENGEMBANGAN CERPEN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI INSHOT MATERI PROSES PERUMUSAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Jihan Qonnitatillah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (jihan.18070@mhs.unesa.ac.id)

Vicky Dwi Wicaksono

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (vickywicaksono@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini merupakan bentuk pengembangan cerpen atau cerita pendek dengan menggunakan aplikasi inshot pada materi proses perumusan pancasila. Penelitian ini dilakukan dengan maksud sebagai mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi era digital, khususnya pada materi proses perumusan pancasila bagi peserta didik tingkat sekolah dasar. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa video berbentuk .mp4 yang dapat digunakan untuk media pembelajaran daring maupun luring. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE dengan menerapkan lima langkah pengembangan. Dari hasil validasi yang sudah dilakukan, memperoleh nilai sebesar 88% dari ahli materi dan 81% dari ahli media. Dari hasil validasi tersebut maka dapat dikategorikan bahwa pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi inshot ini layak untuk diterapkan di sekolah dasar. Hasil uji coba dilakukan di kelas IV SDN Keputran I Surabaya dan mendapatkan presentase 97% dari hasil angket peserta didik dan 91% dari hasil kuisioner guru. Penelitian pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi inshot materi proses perumusan pancasila dapat menarik perhatian dari peserta didik berdasarkan hasil data pengerjaan soal evaluasi yang mendapatkan nilai rata-rata kelas 89 dari jumlah peserta didik dalam satu kelas sebanyak 33 anak. Berdasarkan data tersebut maka pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi inshot dikatakan praktis dan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Serta mampu membantu guru untuk lebih mudah menjelaskan materi sejarah perumusan pancasila pada era digital.

Kata kunci: Cerpen, aplikasi Inshot, perumusan Pancasila

Abstract

This research is a form of short story development using the inshot application on the material of the Pancasila formulation process. This research was conducted with the intention of developing learning media by utilizing digital technology, especially in the material for the formulation of Pancasila for elementary school students. The purpose of this research is to produce a product in the form of an .mp4 video that can be used for online and offline learning. This study uses the ADDIE research model by applying five development steps. From the results of the validation that has been done, the score is 88% from material experts and 81% from media experts. From the validation results, it can be categorized that the development of short stories using the inshot application is feasible to be applied in elementary schools. The results of the trial were carried out in class IV of SDN Keputran I Surabaya and got a percentage of 97% of the results of the student questionnaire and 91% of the results of the teacher's questionnaire. Research on the development of short stories using the inshot application of the Pancasila formulation process material can attract the attention of students based on the results of data on evaluation questions that get an average grade of 89 from the number of students in one class as many as 33 children. Based on these data, the development of short stories using the inshot application is said to be practical and feasible to be implemented in learning. And can help teachers to more easily explain the history of the formulation of Pancasila in the digital era.

Keywords: short story, Inshot application, Formulation of Pancasila

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia saat ini merasakan hasil dari kemajuan teknologi tak lepas dari peran pahlawan yang terdahulu berjuang demi terbebas dari kebodohan. Para pejuang rela menderita karena ulah penjajahan yang terjadi di Indonesia lebih dari 300 tahun lamanya. Setelah diumumkannya proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia yang secara resmi pada tanggal 17 Agustus 1945, rakyat Indonesia berhasil bebas dari belenggu kejam para penjajah. Saat ini tugas kita sebagai generasi penerus bangsa sepatutnya menjaga kemerdekaan dengan bersikap nasionalisme dan senantiasa mengenang perjuangan pahlawan bangsa (Amrah 2016). Karena seperti kutipan kata presiden pertama Indonesia, bapak Ir. Soekarno bahwa “bangsa yang besar ialah bangsa yang menghormati jasa pahlawannya”. Kata-kata beliau diabadikan oleh masyarakat Indonesia serta juga tertulis pada monumen pahlawan di kota Surabaya.

Demi mengenang peristiwa tersebut, pemerintah Indonesia menganjurkan Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan menjadi sebuah jenis mata pelajaran yang diwajibkan untuk disampaikan kepada anak didik sejak mereka menginjak Sekolah Dasar. Pendidikan kewarganegaraan yang berisi tentang perjuangan pahlawan ini juga mengajarkan pendidikan karakter kepada siswa dengan maksud dan tujuan yaitu sebagai pembentuk watak dan kepribadian dari masyarakat Indonesia (Pertiwi et al. 2021). Agar nantinya bangsa Indonesia memiliki peradaban yang lebih maju serta sesuai dengan tujuan mulia bangsa Indonesia itu sendiri yakni untuk mencerdaskan kehidupan bangsanya yang telah tercantum dengan jelas dalam Undang-Undang Dasar 1945 (Kurniawan 2013).

Namun pada kenyataannya, seringkali kita menjumpai siswa yang enggan untuk mempelajari tentang perjuangan para pahlawan dan sejarah bangsa Indonesia. Hal ini sesuai dengan pendapat (Sukardi and Sepriady 2020) yang mengatakan bahwa: Peserta didik memiliki pemikiran bahwa pelajaran sejarah itu sangat membosankan, terlebih lagi di sekolah mereka harus bersusah payah untuk menghafalkan setiap kejadian dari sebuah peristiwa penting yang bahkan sudah cukup lama terlewat oleh waktu. Dan nantinya tidak akan digunakan lagi untuk dirinya setelah menamatkan pendidikannya. Karena itu, sebageian dari mereka sempat abai dan acuh terhadap pelajaran sejarah bangsa Indonesia.

Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengalaman dengan menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi tentang sejarah perjuangan para pahlawan bangsa Indonesia (Jannah 2009). Salah satu artikel Tirto.id mengungkapkan alasan siswa tidak menyukai pelajaran berbau sejarah jika harus menghafalkan beberapa urutan

peristiwa secara rinci hingga nama tempat dan tanggal yang bahkan tidak pernah tersentuh dengan kehidupan mereka saat ini. Apalagi kabarnya terdapat perdebatan antara beberapa argumen mengenai materi yang dengan susah untuk diingat tersebut dan hingga saat ini belum diketahui mana titik sebuah fakta yang benar-benar akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. (<https://tirto.id/bUc2>)

Rasa jenuh dan bosan juga dialami oleh siswa-siswi di SDN Keputran I Surabaya ketika diberikan materi yang berhubungan dengan sejarah. Karena sebagian guru menjelaskan materi tersebut menggunakan cerita ulang tentang kejadian peristiwa dengan metode ceramah saja. Guru yang senang berkreasi dan berinovasi dapat memanfaatkan segala sesuatu yang ada di sekitarnya untuk dapat menghidupkan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan aktif. Selain itu dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran juga dapat membentuk motivasi peserta didik untuk menyerap ilmu dan materi yang disampaikan saat kelas berlangsung. Dengan demikian guru yang hebat akan sigap untuk beradaptasi dengan sebuah perkembangan, salah satu contoh perkembangan dalam media pembelajaran (Oktiani 2017).

Keadaan sekarang yang serba digital membuat peran guru mau tak mau harus menyesuaikan perkembangan jaman era modernisasi dalam proses belajar mengajar di dalam kelasnya (Yulian Kasdriyanto n.d.). Salah satu bentuk upaya mengaitkan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan ialah dalam bentuk pengembangan terhadap media pembelajaran. Beraneka ragam bentuk aplikasi bahkan situs internet yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

Salah satu contohnya adalah dengan menggunakan aplikasi Inshot yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Aplikasi Inshot dikenal dengan aplikasi editor video yang sederhana, praktis, dan sangat cocok untuk digunakan oleh seorang pemula. Aplikasi Inshot menyajikan hasil editan yang lebih efektif dan mudah untuk dipublikasikan atau diunggah dalam bentuk file jenis mp3 maupun mp4 (Adnin 2016). Aplikasi Inshot juga dapat direkomendasikan untuk para pendidik sebagai alat bantu mengedit sebuah media pembelajaran dikarenakan penggunaannya yang cukup mudah dan tidak ribet, juga tidak dipungut biaya dalam peroperasiannya (Syukhria and Nurhamidah 2021).

Media pelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam mengajarkan materi pendidikan. Tak terelak bahwa seorang guru atau pendidik sangat memerlukan media pembelajaran yang dimanfaatkan sebagai alat bantu mengajar dan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didiknya. Cukup banyak ditemui di masa serba

digital ini, sebuah perkembangan media pembelajaran begitu bervariasi dan menarik. Salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran saat ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video. Media pembelajaran dengan berbasis video merupakan bentuk penyajian media dengan mengedepankan audio dan visual dengan isi materi yang padat namun masih bisa dipahami oleh peserta didik (Fatmawati, Karmin, and Sri Sulistiyawati 2018).

Menurut pendapat dari (Hafizh and Yefterson 2019) mengemukakan bahwa: penggunaan media pembelajaran berbasis video akan bermanfaat karena membuat pesan yang disampaikan lebih menarik untuk diperhatikan, unsur perhatian inilah yang diperlukan dalam proses belajar, karena adanya perhatian akan menimbulkan sebuah rangsangan atau motivasi belajar dan peserta didik akan menjadi lebih berkonsentrasi untuk menerima materi pelajaran dari pendidik.

Berdasarkan uraian kalimat di atas, peneliti tergugah untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SDN Keputran I Surabaya dengan judul penelitian “Pengembangan Cerpen Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot Materi Proses Perumusan Pancasila di Siswa Sekolah Dasar”. Dengan mengambil rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana proses pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi inshot materi proses perumusan pancasila di Sekolah Dasar? (2) Bagaimana kepraktisan media pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi inshot materi proses perumusan pancasila untuk diimplementasikan di Sekolah Dasar?

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk memberikan informasi terkait pengembangan cerpen tentang perjuangan pahlawan pada saat perumusan pancasila dengan menggunakan aplikasi inshot sekaligus juga untuk mengetahui tingkatan kelayakan sekaligus kepraktisan media pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi inshot materi proses perumusan pancasila dapat diimplementasikan pada pembelajaran di Sekolah Dasar.

Penelitian ini memiliki batasan penelitian yakni fokus penelitian yakni hanya pada pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi Inshot. Dan batasan materi pembelajaran yang digunakan sebagai penelitian ini adalah sejarah proses perumusan Pancasila pada mata pelajaran PPKN yang ditujukan untuk siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menarik minat peserta didik dalam belajar dan juga melatih keterampilan menyimak bagi peserta didik. Harapannya dengan adanya penelitian ini mampu memberikan manfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman materi belajarnya.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan pengembangan dimana penelitian yang akan dikembangkan adalah pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi inshot pada materi proses perumusan pancasila diperuntukkan bagi peserta didik tingkat sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model penelitian yang diambil adalah model ADDIE. Model ini ialah bagian dari contoh sebuah desain model pembelajaran yang sistematis berisikan lima langkah.

Menurut pendapat (Nuswantoro and Wicaksono 2019) lima tahapan yang dilalui, mengalami evaluasi demi mendapatkan produk yang semaksimal mungkin. Penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE dapat mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran karena desain produk atau media yang dihasilkan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dari peserta didik.

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah analisis. Dalam tahap analisis, terdapat dua hal yang perlu dilakukan yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan (Maria and Mulyani 2021). Tujuan dari analisis kinerja adalah memberikan informasi tentang permasalahan yang terjadi di sekolah selama pembelajaran yang berkaitan dengan media pembelajaran. Sedangkan untuk analisis kebutuhan bertujuan untuk menemukan solusi yang diperlukan untuk membantu peserta didik dalam menyempurnakan tujuan pembelajaran.

Langkah kedua yang dilakukan selanjutnya adalah desain. Peneliti merancang sebuah produk yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dan mampu menarik perhatian peserta didik. Langkah selanjutnya adalah melakukan pengembangan terhadap sebuah media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengembangan media dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Pada tahap pengembangan media ini, diperlukan adanya validasi agar media pembelajaran yang dihasilkan dapat diterima dan layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran.

Kemudian setelah mendapatkan validasi, tahap selanjutnya adalah implementasi. Pada penelitian ini, implementasi dilakukan pada Sekolah Dasar Negeri Keputran I Surabaya dan subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV. Jumlah peserta didik kelas IV SDN Keputran I yang dijadikan sebagai subjek penelitian sebanyak 33 anak.

Langkah berikutnya adalah evaluasi. Penelitian Pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi inshot ini masih diperlukan adanya evaluasi yang bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada setiap tahapan dari proses penelitian ini. Evaluasi yang telah dilalui peneliti bertujuan agar penelitian ini memperoleh kesempurnaan dengan hasil yang maksimal.

Pada penelitian ini menggunakan definisi operasional variabel. Definisi operasional variabel yang dimaksud bertujuan agar menghindari kesalahpahaman yang ada di dalam penelitian ini. Agar penelitian ini pula dapat berjalan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah tertulis. Adapun definisi operasional variabel pada penelitian ini adalah mengenai pengembangan cerpen. Maksud dari pengembangan cerpen yang akan diteliti adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi.

Pengembangan cerpen yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan aplikasi Inshot dengan hasil akhir berupa produk video yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran. Adapun materi pembelajaran diambil dari sejarah mengenai perjuangan para pahlawan pada saat proses perumusan Pancasila.

Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang dimaksud adalah data yang berasal dari hasil instrumen validasi yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Data kuantitatif ini diperlukan agar penelitian ini dinyatakan valid dan layak untuk diimplementasikan di dalam pembelajaran. Sedangkan data kualitatif ialah data berupa tanggapan, saran, dan masukan yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, guru kelas, serta peserta didik yang terlibat. Data kualitatif ini diperlukan bertujuan untuk dijadikan sebagai data bentuk deskriptif dengan maksud mendapatkan penjelasan tentang kepraktisan penelitian ini.

Teknik pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan lembar validasi, lembar kuisioner atau angket. Proses dari validasi ahli media dan ahli materi akan diakumulasi dengan menerapkan perhitungan skala Linkert lalu diolah data dengan PSP (perhitungan seluruh program) (Ummah and Istianah 2021). Kemudian hasil validasi yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi dapat dikategorikan layak atau tidak untuk diterapkan dalam pembelajaran berdasarkan tabel kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Skala skor Penilaian kelayakan media

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

Sumber: Eko Putro Widoyoko (2012: 106)

Setelah diperoleh data hasil keseluruhan maka pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi

inshot dapat dikategorikan layak dengan berdasarkan tabel hasil kelayakan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Produk

Hasil penilaian	Kriteria
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: (Sukardjo, 2012: 98)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi Inshot ini ditujukan pada peserta didik tingkatan Sekolah Dasar kelas IV pada SDN Keputran I Surabaya. Penelitian ini mengacu pada metode penelitian R&D model pengembangan ADDIE dengan memiliki lima tahapan yang diiringi dengan evaluasi atau perbaikan.

Sesuai dengan tahapan penelitian pengembangan model ADDIE, maka prosedur penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan cerpen dengan fokus materi tentang perjuangan pahlawan pada saat perumusan Pancasila memiliki berbagai tahap sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Di tahap ini, merupakan kegiatan awal yaitu menganalisis berbagai keperluan-keperluan inovasi atau pengembangan media pembelajaran. Dalam tahap ini juga diperlukan analisis untuk kelayakan dengan ketentuan-ketentuan inovasi atau pengembangan media pembelajaran (Andhini 2017). Pada tahap ini, peneliti mencari dan mengamati potensi siswa sekaligus mencari kendala yang terdapat di sekolah pada saat kegiatan belajar mengajar. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai potensi dan masalah yang terjadi di SDN Keputran I.

Hasil dari sebuah analisis yang diperoleh adalah adanya kebutuhan untuk mencari pengembangan media pembelajaran yang dapat mencakup teknologi modern pada saat ini. Dikarenakan perkembangan teknologi yang terjadi juga mengharuskan seorang guru melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran agar peserta didiknya ikut serta dalam merasakan perkembangan teknologi yang ada. Pengembangan media yang terjadi di era serba digital ini dapat dijadikan sebagai motivasi agar peserta didik dapat tertarik terhadap materi yang disampaikan.

SDN Keputran I telah mendukung adanya perkembangan teknologi modern masa kini. Hal demikian

terlihat dari adanya layar proyektor dan juga LCD di setiap ruangan kelas. Pembelajaran yang dilakukan di SDN Keputran I juga cukup bervariasi akan tetapi memang untuk pemanfaatan fasilitas LCD dan proyektor masih di rasa belum maksimal.

Peneliti melakukan analisis mengenai kebutuhan media yang dapat digunakan untuk memanfaatkan fasilitas yang diberikan oleh sekolah. Sehingga peneliti melakukan wawancara dengan guru dan juga siswa mengenai kebutuhan media ini. Hasil analisis yang di dapat dari wawancara adalah kurangnya penggunaan media pada mata pelajaran PPKN. Dikarenakan pada umumnya guru selalu menjelaskan materi PPKN dengan metode ceramah dan pemberian contoh langsung dibandingkan dengan menggunakan media baik yang memakai benda konkret ataupun yang menggunakan media audio visual.

Bedasarkan data yang diperoleh, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Khususnya pada materi perjuangan pahlawan pada saat perumusan Pancasila.

2. Tahap Perancangan

Dalam tahap ini peneliti melakukan penyusunan rencana tentang pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud adalah, pengembangan cerpen berbasis video dengan bantuan aplikasi Inshot. Pengembangan media yang dilakukan dengan membuat sebuah karya berbentuk video untuk digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi tentang perjuangan pahlawan pada saat perumusan Pancasila. Peneliti menggunakan aplikasi Inshot sebagai aplikasi dalam mengedit video. Aplikasi Inshot dipilih karena memiliki fitur-fitur menarik yang mudah untuk dioperasikan.

Selanjutnya peneliti melakukan persiapan dalam mengumpulkan alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran. Peneliti juga mempersiapkan bagaimana alur, tema, dan rancangan lokasi pengambilan video serta kensep untuk pembuatan video. Pengumpulan data dan bahan dalam pembuatan video didapatkan dari berbagai sumber. Untuk alur cerita dilakukan pengembangan oleh peneliti yang diambil dari cerita sejarah proses perumusan pancasila. Lokasi pembuatan video dilakukan di domisili tempat tinggal peneliti dikarenakan demi kepraktisan waktu dan tenaga. Peneliti menggunakan *Smartphone* dalam proses pembuatan media pembelajaran dan mendownload aplikasi inshot melalui *google play store*.

Kelebihan dari aplikasi Inshot untuk digunakan sebagai aplikasi edit video telah dipaparkan oleh (Aesthetika 2021) dan (Mariati 2021) yaitu:

1. Fitur Background: fitur ini disediakan bagi pengguna yang ingin mengedit foto dan video yang belum memenuhi frame, sehingga fitur background ini digunakan untuk memenuhi frame bisa dengan gambar yang di buat memudar/blur dan bisa juga background warna dan gambar yang jelas.

2. Fitur Musik: pada fitur ini diperuntukkan bagi pengguna yang ingin menambahkan suara ke dalam video hasil editannya.

3. Fitur teks dan stiker: pada fitur ini digunakan untuk menambahkan kata atau tulisan dengan berbagai pilihan font huruf yang menarik.

4. Kontrol Kecepatan: fitur ini digunakan apabila ingin mengubah kecepatan video atau gambar sesuai dengan selera penggunanya.

5. Fitur Effect dan Filter: pada aplikasi inshot, pengguna dapat menyesuaikan kontras, ketajaman, kecerahan, saturasi video, dan effect yang menarik dan dapat dimanfaatkan dengan baik sesuai dengan selera pengguna.

6. Rasio: pengguna juga dapat menyesuaikan ukuran video sesuai dengan rasio youtube, tiktok, instgram, IGTV, facebook, dan lain-lain.

7. Menggabungkan dan mengompres video: pengguna dapat menggabungkan lebih dari satu video ataupun gambar.

8. Putar dan Balik: gambar atau video yang ingin di edit dapat di putar hingga 90 derajat baik secara horizontal maupun vertikal.

Bedasarkan storyboard yang telah di buat untuk memudahkan peneliti merealisasikan media pembelajaran yakni sebagai berikut:

Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajaran	Rancangan pengembangan produk	Keterangan
1.1 mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatu-an dan kesatuan sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa.	Dengan menyimak video proses perumusan pancasila, siswa dapat mengetahui bahwa proses perumusan pancasila mengedepankan persatuan dan kesatuan untuk bangsa Indonesia	1. Media video merupakan jenis media pembelajaran digital yang dapat di lihat melalui computer, laptop, dan gawai. 2. Menggunakan file berbentuk mp4 yang berbasis video dengan tampilan menarik	Video proses per-umusan pancasila mengandung ce-rita fakta tentang peristiwa proses perumusan pancasila yang diawali dengan pencetusan bebe-rapa pendapat para pahlawan untuk dasar negara bangsa Indonesia.
2.1 menampilkan sikap kerja sama dalam ber-bentuk ke-beragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat	Dengan menyimak video proses perumusan pancasila, siswa dapat mengenal sikap toleransi yang dicontohkan oleh tokoh pahlawan bangsa Indonesia.	3. Video proses perumusan pancasila berisi cerita tentang perjuangan pahlawan pada saat proses perumusan pancasila mulai dari sidang pembuatan pancasila	Tokoh para pahlawan di perankan oleh author dengan menggunakan atribut demi

<p>persatuan dan kesatuan</p>	<p>hingga pada saat pengesahan pancasila sebagai dasar negara Indonesia</p>	<p>mendalami peran sebagai tokoh pahlawan yang bersangkutan.</p>
<p>3.1 menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>-Dengan menyimak video proses perumusan pancasila, siswa dapat mendeskripsikan karakteristik dari tokoh pahlawan dalam mempertahankan persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia</p> <p>-Dengan menyimak video proses perumusan pancasila, siswa dapat menentukan karakteristik dari pahlawan yang patut dibiasakan pada kehidupan sehari-hari</p> <p>-Dengan menyimak video proses perumusan pancasila, siswa mampu mengenal karakteristik dari masing-masing tokoh pahlawan yang terlibat</p>	<p>4. video proses perumusan pancasila berbasis video memuat peran-peran para pahlawan ketika merumuskan pancasila dengan mengutamakan persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia</p> <p>5. Video proses perumusan pancasila menggunakan hasil editan dari aplikasi Inshot yang memuat video dengan tampilan gambar yang jelas dan menarik</p> <p>6. Dalam video proses perumusan pancasila akan ada tokoh pahlawan yang diperankan oleh author untuk mendeskripsikan alur cerita proses perumusan pancasila</p>	<p>Video proses perumusan pancasila menggunakan aplikasi editor Inshot untuk menyajikan video dengan tampilan yang menarik bagi siswa Sekolah Dasar.</p> <p>Video proses perumusan pancasila terdapat amanat yaitu menegedepkan sikap pahlawan dalam membuat keputusan yang besar dan menjunjung tinggi persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia.</p>
<p>4.1 mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>-Dengan menyimak video proses perumusan pancasila, siswa dapat mengidentifikasi karakteristik dari tokoh pahlawan Indonesia dalam mempertahankan persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia.</p> <p>-Dengan menyimak video proses perumusan pancasila, siswa dapat mendeskripsikan tindakan yang harus diambil untuk menyikapi keberagaman karakteristik dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>7. Video proses perumusan pancasila menggunakan Bahasa yang baku dan mudah dipahami.</p>	

3. Tahap Pengembangan

Setelah melakukan persiapan, peneliti membuat sebuah media pembelajaran sesuai dengan menyesuaikan kebutuhan dari peserta didik. Adapun hasil video berupa cerita singkat dari *point of view* tokoh pahlawan yang dimulai dari pembentukan BPUPKI hingga akhir pancasila disahkan. Peneliti menyampaikan cerita dengan memainkan beberapa peran tokoh pahlawan. Peneliti memperoleh penjelasan mengenai detail peristiwa perumusan pancasila dari berbagai sumber. Peneliti menekankan pada hasil sidang, yaitu rumusan pancasila yang tertulis dalam Piagam Jakarta namun masih mengalami perubahan dikarenakan keberagaman masyarakat Indonesia yang mempunyai semangat juang

untuk bersatu. Pada akhir video terdapat pesan amanat yang disampaikan agar peserta didik dapat memahami makna Bhinneka Tunggal Ika. Adapun tampilan akhir dari pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi inshot menghasilkan video yang di beri istilah “video proses perumusan pancasila” adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Pengembangan Media

Setelah produk pengembangan media selesai dibuat, dilanjutkan dengan melakukan uji validasi. Peneliti segera membuat lembar uji validasi berupa lembaran angket validitas yang ditujukan untuk ahli materi dan ahli media. Selain itu juga membuat lembar angket respon guru dan peserta didik. Angket validitas berisi tentang materi dari segi aspek pembelajaran, kurikulum serta isi dari materi yang terkandung interaksi, umpan balik, penanganan masalah hingga kesimpulan hasil akhir. Sedangkan untuk angket respon guru memiliki isi beberapa aspek untuk penilaian, yang diantaranya: aspek pembelajaran, kurikulum, isi dari materi yang terkandung, interaksi dan umpan balik beserta kesimpulan hasil akhir. Untuk selanjutnya yakni angket respon peserta didik berisi tentang tata cara penggunaan media, reaksi saat pemakaian, hingga faktor-faktor pendukung tambahan lainnya.

Kriteria uji validasi ahli materi fokus pada materi yang di sampaikan memiliki isi yang jelas, lengkap, praktis, dan mudah dipahami, serta kesesuaian pada kompetensi dasar. Kriteria uji validasi ahli media fokus kepada tampilan, Bahasa yang digunakan, kesesuaian gambar, tulisan yang mudah di baca, desain yang menarik, serta apakah media tersebut dapat menunjang proses pembelajaran. Selanjutnya untuk kriteria kuisisioner yang ditujukan kepada guru atau pendidik berisi tentang pengaruh media yang ditawarkan memiliki ketepatan isi materi yang disampaikan sesuai dengan kompetensi dasar, keterkaitan dalam penyampaian materi pembelajaran sesuai topik yang disajikan, apakah media pembelajaran mudah diimplementasikan pada pembelajaran daring maupun luring, dan membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran. Sedangkan untuk kuisisioner yang ditujukan kepada peserta didik berisi apakah dengan menggunakan media tersebut peserta didik menjadi lebih mudah dalam mengingat materi pembelajaran, dan penggunaan media yang membuat tertarik untuk belajar.

Setelah mendapatkan masukan dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, maka didapatkan informasi mengenai kelemahan-kelemahan mengenai

inovasi atau pengembangan media pembelajaran yang tersebut. Selanjutnya peneliti melakukan perbaikan agar meminimalisir kelemahan-kelemahan yang ada sehingga produk yang dihasilkan mendapat predikat yang baik dan siap untuk diimplementasikan.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan pada kelas IV SDN Keputran I Surabaya yang berjumlah 33 peserta didik. Selama masa uji coba berlangsung, peneliti akan membuat sebuah catatan mengenai masalah-masalah yang dialami, kendala dalam menggunakan produk, dan kekurangan-kekurangan lainnya terkait implementasi kepada peserta didik. Peserta didik juga dimintai untuk memberikan tanggapannya mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis video ini. Peserta didik juga diberikan lembaran angket untuk mengukur kelayakan dan mengetahui apakah media pembelajaran berbasis video ini sudah praktis dan layak untuk diterapkan di dalam pembelajaran.

Selain itu, untuk mengetahui apakah media video proses perumusan Pancasila ini dapat menarik minat belajar dari peserta didik, peneliti menguji dengan memberikan soal evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman dari materi yang telah disampaikan melalui media video proses perumusan Pancasila ini. Peneliti juga memberikan kuisioner kepada peserta didik untuk mendapatkan *feedback* dari peserta didik tentang penelitian pengembangan media.



Gambar 2. Peserta didik menyaksikan media video proses perumusan Pancasila.

Data kuisioner yang diberikan oleh guru sebesar 91% yang di peroleh dari Wali Kelas IV SDN Keputran I Surabaya. Dengan hasil data ini bisa dimasukkan dalam kategori sangat baik dan sangat layak diterapkan pada pembelajaran. Pada proses penyebaran kuisioner atau angket kepada peserta didik kelas IV SDN Keputran I Surabaya mendapatkan hasil 2812 dari total nilai 2900 sehingga jika dimasukkan ke dalam presentase maka hasilnya menjadi 97%. Sedangkan untuk hasil pengerjaan lembar evaluasi, 20 peserta didik menjawab dengan benar semua dan mendapatkan nilai 100, untuk peserta didik dengan nilai terendah adalah 70. Sehingga apabila ditotal

secara keseluruhan dari jumlah peserta didik 33 anak memperoleh rata-rata nilai 86.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan oleh peneliti terkait media pembelajaran sebelum dan pada saat diimplementasikan, apakah masih ada kekurangan dan kendala atau tidak. Serta apakah penggunaan media pembelajaran tersebut bisa dikatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran atau tidak.

Berdasarkan model penelitian ADDIE yang terdapat evaluasi pada setiap tahapan, maka peneliti juga melakukan evaluasi demi memperbaiki kekurangan di dalam penelitian ini. Tujuan dari dilakukannya perbaikan adalah untuk mengetahui capaian hasil belajar dari peserta didik dan bentuk evaluasi ini akan dijadikan sebagai umpan balik bagi peneliti (Rizkyawan and Paksi 2022). Revisi yang dilakukan peneliti berdasarkan pada kebutuhan yang belum terpenuhi sehingga harapannya setelah dilakukannya revisi atau perbaikan sesuai dengan saran dan masukan dari validator dan ahli, maka pengembangan media ini dapat bermanfaat dan memiliki pengaruh baik bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar terkhususnya pada materi PPKN.

Adapun beberapa uraian evaluasi media yang dilakukan oleh peneliti atas saran dari validator adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Tampilan Pengembangan Media Setelah di Revisi

Gambar dan Keterangan sebelum revisi	Gambar dan Keterangan setelah revisi
 <p>Saran: Ekspresi lebih ditonjolkan dan kalau aslinya menggunakan jilbab tidak perlu buka jilbab demi adegan tertentu.</p>	 <p>Perbaikan: Ekspresi lebih ditekankan dan pemeran tetap menggunakan jilbab.</p>
<p>Saran: Diawal video perlu ditambahkan judul dan sinopsis</p>	 <p>Perbaikan: Sudah ditambahkan judul dan sinopsis pada tampilan awal video.</p>

<p>Saran: Dibagian belakang video perlu ditambahkan credit yang berisi daftar rujukan, musik, audio, dan gambar</p>	 <p>Perbaikan: Sudah ditambahkan credit pada tampilan akhir video.</p>
---	---

Selanjutnya evaluasi pada tahap implementasi dilakukan oleh peneliti dengan cara membagikan kertas kecil kepada peserta didik kelas IV SDN Keputran I Surabaya. Di dalam kertas tersebut, peserta didik dapat menuliskan saran, kritikan dan masukan terkait media yang disajikan. Catatan tersebut akan dijadikan sebagai tanggapan dari peserta didik tentang kepraktisan dan seberapa berpengaruh media pembelajaran ini untuk membantu mereka memahami materi. Dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa peserta didik sangat senang dengan dan memiliki pengaruh terhadap pemahaman materi belajarnya. Adapun segala saran dan masukan yang telah di terima, akan dijadikan sebagai acuan dalam melakukan perbaikan pada tahapan ini. Sehingga dengan adanya pengembangan media yang telah dibenahi ini, dapat lebih praktis, efisien serta bermanfaat bagi pengguna.

PEMBAHASAN

Pembelajaran sejarah adalah salah satu upaya untuk belajar tentang masa lalu untuk mengingat dan membimbing manusia terhadap bangsa, dimana manusia akan mengingat kembali perjuangan tokoh-tokoh pahlawan terdahulu dalam menegakkan bangsa Indonesia. Para pahlawan memiliki tanggung jawab sebagai penyatu bangsa agar dapat terbebas dari belunggu penjajah. Atas jerih payah pejuang bangsa untuk negara Indonesia, melahirkan Pancasila sebagai dasar negara, landasan hukum, pandangan hidup dan tujuan utama dari seluruh masyarakat Indonesia (Meynawati and Dewi 2021). Pancasila merupakan ciri khas bangsa Indonesia yang memiliki nilai, sikap, dan karakter yang membedakan bangsa Indonesia dengan bangsa lain. Akan tetapi dengan seiring perubahan zaman yang menuntut untuk melakukan pembaharuan, membuat nilai pancasila sebagai pedoman hidup masyarakat menjadi bergeser sedikit demi sedikit. Perubahan yang dialami oleh masyarakat berlangsung sangat cepat, sehingga nilai-nilai Pancasila terhadap bangsa dan negara semakin tertinggal (Ajeng Nazhifa T 2019).

Untuk melestarikan peran pancasila dalam menjaga keutuhan bangsa Indonesia, diperlukan strategi yang dapat menyeimbangi perubahan zaman di era digital ini. Contoh tindakan yang dapat diambil adalah turut mengenalkan dan mengajarkan pembelajaran sejarah terutama pada pemahaman nilai moral pancasila pada peserta didik di

sekolah dengan diimbangi penggunaan media pembelajaran yang mendukung perkembangan teknologi era digital. Adanya perkembangan media pembelajaran di sesuaikan dengan kondisi yang sebenarnya di kehidupan saat ini sebagai usaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bersemangat.

Pada penelitian pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi Inshot berbasis video memiliki hasil berupa video yang dianjurkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Seperti pada penelian sebelumnya yakni pengembangan media pembelajaran menulis teks cerpen berbasis multimedia interaktif yang dilakukan oleh (Ulfah 2017) dengan tujuan yaitu (1) mengembangkan materi yang disampaikan, bahasa, dan tampilan multimedia interaktif dalam pembelajaran menulis teks cerpen dan (2) mendeskripsikan tingkat kelayakan media yang telah dibuat. Media dikembangkan berdasarkan tiga aspek, yaitu aspek isi, tampilan, dan bahasa media.

Pada masa serba digital seperti sekarang ini, penggunaan media cukup beragam dengan mengedepankan kemajuan teknologi. Salah satu dampak positif penggunaan media pembelajaran di era kemajuan teknologi ini ialah kemampuan guru untuk mengkreasikan dan mengaplikasikan media pembelajaran berbasis digital sangat meningkat pesat. Sesuai dengan ungkapan dari (Sinaga Dearlina & Sethpey Indah Putri Sinaga 2021) yang mengatakan bahwa kemampuan guru dalam beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan penggunaan media pembelajaran di masa pandemi cukup baik. Namun masih perlu ditingkatkan lagi dengan banyak berlatih dan harapannya agar para pemegang kebijakan memberikan pendampingan khusus kepada guru untuk mempelajari tentang penggunaan media pembelajaran di era modern (Fadhli 2015).

Salah satu contohnya penggunaan media pembelajaran di era modern adalah melalui aplikasi Inshot. Aplikasi ini dapat dijadikan media pembelajaran dikarenakan mampu membuat sebuah karya dalam bentuk video, film, animasi yang di desain sedemikian rupa hingga didalamnya berisi tentang materi pembelajaran yang menyesuaikan kebutuhan guru (Rahmawati, Munaris, and Riadi 2020). Dalam penyampaian materi dengan menggunakan video, tampilan yang disajikan berupa gambar dan pesan suara akan terasa lebih ringan dan rileks untuk peserta didik sehingga materi yang disampaikan mudah diserap oleh memori otak dari peserta didik itu sendiri. Oleh karena itu, dengan bantuan Aplikasi Inshot sebagai jenis perangkat edit untuk memproses sebuah video, aplikasi ini perlu dikenalkan oleh para pendidik di Indonesia karena sangat membantu dalam menghasilkan media pembelajaran berbasis video dengan mudah dan praktis serta tidak memiliki biaya untuk pengoprasianya (Syukhria and Nurhamidah 2021).

Pada penelitian ini terdapat kelebihan dan kekurangan pengembangan cerpen berbasis video dengan menggunakan aplikasi Inshot pada materi proses perumusan Pancasila sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- Kelebihan

1. Pengembangan cerpen berbasis video dengan menggunakan aplikasi Inshot ini, dapat menumbuhkan dan meningkatkan semangat belajar dari peserta didik dalam mempelajari sejarah bangsa Indonesia. Dibuktikan dengan saat melakukan penelitian, seluruh peserta didik kelas IV SDN Keputran I Surabaya yang dengan penuh semangat selalu memperhatikan tayangan video yang disajikan dan pada saat pengisian lembar kuisioner sebagai instrument penelitian mendapatkan hasil 97% peserta didik menjawab tampilan video menarik serta penyampaian materi tentang perjuangan pahlawan pada saat perumusan Pancasila mudah dipahami.

2. Hasil akhir dari pengembangan cerpen ini adalah berupa media pembelajaran audio visual atau dalam bentuk video sejatinya dapat membantu serta melatih kemampuan menyimak dan mengingat peserta didik pada materi sejarah proses perumusan Pancasila. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil wawancara dan lembar kuisioner dari peserta didik yang menjawab “ya” pada pernyataan “saya menyimak di sepanjang video”. Pada proses wawancara peneliti bertanya apakah peserta didik mengetahui siapa saja tokoh pahlawan yang terlibat dalam proses perumusan Pancasila, peserta didik dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik dengan sungguh-sungguh menyimak pembelajaran dengan menggunakan media video.

3. Pengembangan media ini memiliki produk berupa video yang dapat di unggah di berbagai media sosial seperti contohnya *Google Drive, Youtube, Tiktok, Instagram*. Hal ini dapat memudahkan guru atau tenaga pendidik lainnya untuk mengakses dan menjelaskan materi pembelajaran ini dalam melaksanakan pembelajaran baik secara daring ataupun luring. Dibuktikan dengan mengunggah video pada *Google drive* dan *youtube* dengan link video yakni: <https://youtu.be/-VQgbtIHCm0>.

-Kekurangan

Pada pengambilan data penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN Keputran I Surabaya sudah terdapat fasilitas LCD dan Proyektor untuk menampilkan video dengan rasio gambar lebih besar. Hal ini diharapkan agar seluruh peserta didik dapat menyaksikan tampilan video dengan nyaman. Akan tetapi, kekurangannya terletak pada posisi proyektor yang ditempelkan pada langit-langit kelas terlalu tinggi sehingga proyeksi gambar yang dipantulkan pada layar terpotong. Peneliti juga mengetahui bahwa

penggunaan LCD dan Proyektor di kelas IV SDN Keputran I Surabaya baru pertama kali dilakukan, sehingga meskipun terdapat kendala demikian, peserta didik memberikan tanggapan yang baik dengan dibuktikan dari hasil pengerjaan lembar evaluasi untuk peserta didik yang menunjukkan 20 peserta didik memperoleh nilai 100.

Dari hasil data yang telah dikumpulkan, penelitian pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi inshot materi proses perumusan Pancasila yang telah dilakukan dapat dikatakan sebagai layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran baik secara daring maupun secara luring. Berdasarkan proses validasi yang telah dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi dari dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya yang memberikan kesimpulan bahwa hasil validasi materi sebesar 88% dan hasil validasi dari media sebesar 81%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penelitian pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi inshot materi proses perumusan Pancasila dikategorikan praktis dan sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Setelah dilakukannya evaluasi terhadap hasil validasi, penelitian ini telah di uji pada salah satu lembaga sekolah tingkatan Sekolah Dasar di Kota Surabaya. Tepatnya pada SDN Keputran I Surabaya pada peserta didik kelas IV dan mendapatkan kesimpulan bahwa pengembangan media ini sangat layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran. Dari data hasil wawancara kepada wali kelas IV yang menyatakan bahwa “penggunaan media pembelajaran berbasis video sangat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Karena selama masa pembelajaran daring dilakukan selama dua tahun belakangan ini, seringkali terlupa untuk memberikan pembelajaran mengenai pendidikan karakter kepada siswa. Sehingga pada pembelajaran saat ini, pendidikan karakter diberikan dengan mengamalkan contoh secara langsung kepada peserta didik. Dan adanya pengembangan media pembelajaran ini, selain memberikan materi yang mudah di terima oleh peserta didik dengan baik, juga terdapat pembelajaran mengenai pendidikan karakter didalamnya.

Oleh sebab itu, harapannya pengembangan media ini dapat membantu pemahaman peserta didik tentang pentingnya memiliki wawasan sejarah Indonesia dan pemahaman tentang pendidikan karakter bangsa Indonesia”. Setelah ditayangkannya produk pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi inshot ini, Wali kelas IV SDN Keputran I Surabaya, Ibu Erma Sari Hasibuan, S.Pd memberikan tanggapan yakni: “Setelah media pembelajaran berbasis video selesai ditayangkan, sebaiknya dilanjutkan tanya jawab berkaitan dengan materi di video sambil sesekali diberi sedikit penjelasan ketika ada bagian materi yang belum difahami

siswa. Ketika ada materi yang dijelaskan, putar video pada bagian yang diperlukan untuk memperjelas materi”.

Sedangkan data yang diperoleh dari penyebaran kuisioner kepada peserta didik menunjukkan hasil 97% yang artinya “sangat baik” dan dapat dikategorikan praktis untuk bisa diimplementasikan dalam pembelajaran. Jumlah peserta didik kelas IV sebanyak 33 anak yang mengerjakan latihan dan soal evaluasi mendapatkan rata-rata nilai 89. Artinya penelitian pengembangan media ini sudah dikategorikan “sangat baik” untuk bisa menarik minat belajar dari peserta didik

PENUTUP

SIMPULAN

Berdasarkan proses penelitian pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi inshot materi proses perumusan Pancasila di Sekolah Dasar, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa pengembangan media dengan menggunakan aplikasi inshot ini dapat membantu guru atau pendidik untuk memudahkan menyampaikan materi khususnya pada materi perumusan Pancasila. Pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi inshot ini cukup praktis karena penggunaan aplikasi yang sederhana dan mudah dipelajari untuk era digital, serta menghasilkan produk berupa video dengan bentuk .mp4 yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu menjelaskan materi proses perumusan Pancasila. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan video proses perumusan Pancasila ini mendapatkan hasil yang sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan nilai validasi yang diberikan oleh ahli materi sebesar 88%. Sedangkan untuk nilai validasi dari ahli media sebesar 81%.

Setelah dilaksanakannya uji coba pada SDN Keputran I Surabaya, menunjukkan bahwa pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi inshot ini dapat menarik perhatian dari peserta didik serta memberikan pemahaman tentang materi proses perumusan Pancasila. Hal ini ditunjukkan dengan adanya nilai hasil evaluasi yang secara keseluruhan mendapatkan predikat baik dengan rata-rata 89. Sedangkan berdasarkan data kuisioner yang ditujukan kepada guru memperoleh hasil 91% dan kuisioner dari peserta didik yang memperoleh nilai sebesar 97%. Dengan demikian, maka dapat dinyatakan bahwa penelitian dengan judul “Pengembangan Cerpen Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot Materi Proses Perumusan Pancasila di Sekolah Dasar” sudah praktis dan layak untuk bisa diimplementasikan pada pembelajaran. Baik saat pembelajaran secara daring atau jarak jauh, maupun pembelajaran secara luring atau tatap muka.

SARAN

Penelitian pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi inshot materi proses perumusan Pancasila di

Sekolah Dasar memiliki beberapa saran yang perlu diperhatikan.

Bagi guru, sebagai pendidik penggunaan media pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi inshot bisa dijadikan sebagai *reference* untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dalam mengajarkan materi sejarah proses perumusan Pancasila. Dengan hasil produk berupa video yang dapat memudahkan guru dalam memberikan materi pelajaran serta dapat menarik minat belajar peserta didik agar lebih fokus dan bersemangat dalam menerima pelajaran. Akan tetapi pada penerapannya, peserta didik masih perlu mendapatkan pendampingan dan bimbingan pada materi pelajaran yang belum dipahami.

Bagi peneliti lain, penelitian pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi inshot pada materi proses perumusan Pancasila di Sekolah Dasar hanya sampai pada uji validasi nilai kepraktisan dan kelayakan untuk diimplementasikan pada pembelajaran. Apabila memungkinkan untuk dilakukannya penelitian mengenai efektifitas dan pengembangan lainnya baik dari sisi tampilan, materi, atau menambahkan kuis sangat diperbolehkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aesthetika, Nur Maghfirah. 2021. “Tutorial Penggunaan Aplikasi Edit Video InShot.” *Tutorial Penggunaan Aplikasi Edit Video InShot*: 1–25.
- Ajeng Nazhifa T, Akmal Yusam El H. 2019. “Kumpulan Karya 8 Besar Lomba Essay HMPS 2019 | 1.”
- Amrah, Amrah. 2016. “Mengulik Pengembangan Nasionalisme Generasi Muda Di Era Globalisasi.” *Publikasi Pendidikan* 6(2).
- Andhini, Nisa Fitri. 2017. “Prosedur Pengembangan Model ADDIE.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9): 39–54.
- Fadhli, Muhibuddin. 2015. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 3(1): 24–29. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/download/157/144>.
- Fatmawati, Erni, Karmin, and Rahayu Sri Sulistiyawati. 2018. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sejarah Artikel: Influence of Video-Based Learning Media to Student Learning Outcomes.” *Cakrawala Jurnal Pendidikan* 12(1): 24–31. <http://ejournal.upstegal.ac.id/index.php/Cakrawala>.
- Hafizh, Abrar, and Ridho Bayu Yefferson. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Windows Movie Maker Dalam Pembelajaran Sejarah.” *Jurnal Halaqah* 1(3): 224–45. <http://ejournal.pamaaksara.org/index.php/hal/article/view/34>.

- Jannah, Rodhatul. 2009. Media Pembelajaran *Media Pembelajaran*.
- Kurniawan, Machful Indra. 2013. "Integrasi Pendidikan Karakter Ke Dalam Pembelajaran Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 1(1): 37.
- Maria, Jou melani, and Mulyani. 2021. "Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Pada Pembelajaran Tematik Sub Tema Gemar Berolahraga Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 09: 3164.
- Mariati, Puput. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Video Berbantuan Inshot Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Pad Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2020/2021." *Industry and Higher Education: 74*. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>.
- Meynawati, Latifah, and Dinie Anggraeni Dewi. 2021. "Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Bagi Generasi Millenial Di Dalam Kehidupan Sehari-Hari." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5(1): 944–51.
- Nuswantoro, Dimas, and Vicky Dwi Wicaksono. 2019. "Pengembangan Media Video Animasi Powtoon 'Hakan' Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak Dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya." *Jpgsd* 7(4): 3161–70.
- Oktiani, Ifni. 2017. "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Kependidikan* 5(2): 216–32.
- Pertiwi, Amalia Dwi, Siti Aisyah Nurfatimah, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari. 2021. "Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Mata Pelajaran PKn Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(5): 4331–40.
- Rahmawati, Lenny, Munaris, and Bambang Riadi. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Teks Cerita Pendek Dengan Video Slide Show." *Journal of Chemical Information and Modeling* 7(0): 1689–99.
- Rizkyawan, Akbar, and Hendrik Pandu Paksi. 2022. "Pengembangan Media Bigbook Dalam Pembelajaran Ppkn Materi Sila – Sila Pancasila Di Sekolah Dasar." *Jpgsd* 10(2): 87–97.
- Sinaga Dearlina & Sethpey Indah Putri Sinaga. 2021. "Pengaruh Kemampuan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Penelitian* 2(3): 873–80. <https://doi.org/10.47492/jip.v2i3.772>.
- Sukardi, Sukardi, and Jeki Sepriady. 2020. "Peran Pendidikan Sejarah Dalam Membentuk Karakter Bangsa." *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah* 6(2): 114.
- Syukhria, Rima, and Didah Nurhamidah. 2021. "Aplikasi Inshot Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Inshot Application as A Remote Learning Media in Indonesian Learning." *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra* 21(1): 34–40.
- Ulfah, Anisa. 2017. "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen." *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra* 4(1): 1–18.
- Ummah, Laili Roifatul, and Farida Istianah. 2021. "Pengembangan Media Komik Webtoon Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SDN Mancar 03 Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang Laili Roifatul Ummah Abstrak." *Jpgsd* 9(6): 2526–39.