

## Pengembangan Aplikasi *Inshot* Sebagai Media Pembelajaran Kreatif

Alya Mulyani<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Email: [alya.mulyani19@mhs.uinjkt.ac.id](mailto:alya.mulyani19@mhs.uinjkt.ac.id)

### Abstract

Currently there are many learning media that can be used by teachers to support teaching and learning activities with students. The more the times, the more modern the technology that exists today. An example of an item that we often use in our daily lives is gadgets. Various applications are offered on both android and IOS-based devices. For example application *inshot* which is used to create or edit simple videos easily. This research uses a method with a qualitative approach. The problem in this research is how to develop applications *inshot* as a creative learning media. The purpose of this research is to develop applications *inshot* as a creative learning medium that can be used in a variety of subjects at the primary and secondary education levels. The result of this research is application *inshot* really helps teachers in making creative learning media.

**Keywords:** Learning Media; *Inshot*; Creative.

### Abstrak

Saat ini banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menunjang aktivitas belajar mengajar dengan peserta didik. Semakin berkembangnya zaman, semakin modern pula teknologi yang ada saat ini. Contohnya barang yang sering kita pakai dalam kehidupan sehari-hari yaitu gawai. Berbagai aplikasi ditawarkan pada gawai baik berbasis android maupun IOS. Misalnya aplikasi *inshot* yang digunakan membuat atau mengedit video sederhana dengan mudah. Penelitian ini menggunakan metode dengan pendekatan kualitatif. Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan aplikasi *inshot* sebagai media pembelajaran yang kreatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi *inshot* sebagai media pembelajaran kreatif yang dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi *inshot* sangat membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran; *Inshot*; Kreatif.

### PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar guru membutuhkan media pendidikan bagaikan perantara penyampaian ilmu pengetahuan kepada siswa. Peranan media ini sangat berarti supaya terciptanya proses pendidikan yang efisien, efektif sehingga pendidikan berjalan mudah. Media pendidikan sendiri ialah seluruh wujud perlengkapan komunikasi yang bisa digunakan buat mengantarkan data dari sumber kepada partisipan didik secara terencana, sehingga terbentuk area belajar yang berguna supaya penerimanya bisa secara efisien melakukan proses pendidikan. Media pendidikan digunakan bagaikan fasilitas pendidikan di sekolah untuk peningkatan mutu pembelajaran. Dalam rujukan lain dipaparkan bahwa media

adalah sarana yang digunakan sebagai perantara peningkatan aefektifitas serta efisiensi pencapaian tujuan [1]. Tentu tujuan di sini adalah tujuan pembelajaran yang sudah terencana.

Guru bukan hanya dituntut untuk dapat menguasai materi yang akan diberikan kepada peserta didiknya saja, tetapi seorang guru juga harus memiliki kreativitas dalam memilih, membuat dan menggunakan media pembelajaran tersebut. Kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu [2]. Clark Moustakis dalam Riduwan menurut mereka, kreativitas itu merupakan suatu pengalaman untuk mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan diri sendiri dengan alam dan dengan orang lain [3].

Pada era globalisasi ini perkembangan teknologi berkembang begitu cepat dan tidak lepas pengaruhnya terhadap pendidikan, khususnya di Indonesia. Yang mana saat ini peserta didik dituntut untuk mengikuti segala perkembangan yang ada. Peserta didik harus memiliki keterampilan bukan hanya penguasaan dalam materi pelajaran saja. Saat ini dalam pembelajaran guru dapat mengaplikasikan perkembangan teknologi ini, salah satunya dengan menggunakan aplikasi *inshot* ini agar terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan karena menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan variatif.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, guru dapat memanfaatkannya untuk membuat media pembelajaran yang kreatif agar proses pembelajaran tidak monoton dan peserta didik tidak cepat merasa bosan. Misalnya guru dapat membuat media pembelajaran berupa video yang dapat dibuat dengan hanya menggunakan gawai dan aplikasi berbasis android yaitu aplikasi *inshot*. Tidak hanya guru yang dapat membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *inshot* ini, tetapi peserta didik pun dapat memanfaatkan *inshot* jika ia mendapatkan tugas dari guru untuk membuat sebuah video sederhana. Karena aplikasi *inshot* ini sangat mudah digunakan oleh pemula. Dengan begitu guru dapat meningkatkan kreativitasnya dengan berkeras membuat video pembelajaran yang kreatif.

Seiring dengan perkembangan zaman, semakin berkembang pula teknologi yang sedikit banyak memberikan pengaruh pada dunia pendidikan. Begitu pun media pembelajaran yang saat ini semakin beragam. Salah satunya aplikasi *inshot* ini yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang kreatif. Penting bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dengan begitu peserta didik tidak merasa cepat bosan. Sebagai media pembelajaran yang kreatif aplikasi ini memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut.

- 1) Mudah digunakan.
- 2) Terdapat fitur-fitur menarik sehingga dapat meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran.
- 3) Tidak harus menggunakan computer atau laptop, cukup menggunakan gawai.
- 4) Praktis dan dapat menghemat waktu.

Dari beberapa kelebihan yang ada, aplikasi ini pun memiliki beberapa kekurangan yaitu, terdapat beberapa fitur yang berbayar dan ada beberapa fitur yang mengharuskan pengguna untuk menggunakan jaringan internet untuk memakai aplikasi ini. Tetapi ini tidak menjadi masalah untuk pengguna karena fitur-fitur yang tersedia secara gratis dan *offline* sudah cukup banyak. Pengembangan aplikasi *inshot* ini dipilih karena berhubungan dengan perkembangan zaman yang semakin cepat. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi saat ini sudah lazim digunakan dalam proses pembelajaran. Perkembangan zaman yang semakin cepat ini peserta didik bukan hanya harus memahami materi yang disampaikan

---

[1] Rubhan Masykur, Nofrizal Nofrizal, and Muhamad Syazali, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash', *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2017 <<https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>>.

[2] Trisno Yuwono, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Surabaya: Arkola, 1994).

[3] Riduwan, *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis* (Bandung: Alfabeta, 2004).

oleh guru, tetapi juga dituntut untuk memiliki keterampilan. Sebagai contoh dalam penelitian ini mencoba memanfaatkan inshot sebagai media pembelajaran yang kreatif.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui pendekatan kualitatif. Yang instrumennya merupakan peneliti sendiri serta alat bantu berupa gawai. Bogdan dan Taylor dalam Moleong menyatakan bahwa metode ini merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam konteks tertentu dengan menggunakan berbagai metode ilmiah dan bertumpu pada pengamatan [4]. Bertujuan untuk mengetahui bagaimana aplikasi *inshot* ini dikembangkan sebagai media pembelajaran kreatif. Diambil berdasarkan pengalaman dan pengamatan peneliti saat menggunakan aplikasi *inshot* untuk mengedit atau membuat sebuah video pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Inshot* Sebagai Media Pembelajaran Kreatif

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Saat ini sudah banyak tersedia media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan kreativitas guru maupun peserta didik. Dari banyaknya media pembelajaran berbasis teknologi yang tersedia saat ini, salah satunya yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran yaitu aplikasi *inshot*.

Aplikasi *inshot* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran kreatif oleh seorang guru. Guru dapat menggunakan kreativitasnya untuk membuat sebuah video pembelajaran yang menarik. Aplikasi ini menyediakan beberapa fitur yang dapat digunakan guru dalam membuat video pembelajaran dengan mudah. Video pembelajaran ini tentunya memudahkan guru dalam menjelaskan materi yang akan diberikan kepada peserta didik agar lebih mudah untuk dipahami. Proses pembelajaran pun tidak terbatas ruang dan waktu. Guru dapat membagikan video pembelajaran tersebut melalui alat penunjang komunikasi lainnya misalnya *whatsapp*, kemudian peserta didik menyimak video yang telah dibagikan tersebut. Ini dapat dilaksanakan jika proses pembelajaran tidak memungkinkan secara tatap muka.

*Inshot* sebenarnya merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat atau mengedit sebuah video dengan mudah. Di aplikasi ini juga terdapat fitur-fitur yang dapat digunakan saat mengedit video oleh pengguna, berikut beberapa fitur yang ada pada aplikasi *inshot* dan kegunaannya :

- 1) Fitur kanvas yang berguna untuk menyesuaikan tampilan video yang dibuat.
- 2) Fitur musik untuk menambahkan musik latar belakang atau pun rekaman suara.
- 3) fitur stiker untuk menambahkan stiker ataupun foto yang dapat dijadikan stiker yang akan ditambahkan pada video.
- 4) Fitur teks untuk menambahkan teks pada video.
- 5) Fitur filter untuk menambah filter dan mengatur kecerahan, kontras, dan lain-lain.
- 6) Fitur durasi untuk mengatur lamanya video yang akan kita buat.
- 7) Fitur hapus untuk menghapus foto atau video yang dirasa tidak perlu diedit.
- 8) Fitur latar belakang untuk mengubah latar belakang video yang dibuat.
- 9) Fitur kecepatan untuk mengatur kecepatan video yang dibuat.
- 10) Fitur volume untuk mengatur besar kecilnya suara video.
- 11) Fitur duplikat untuk menduplikat video yang sudah ada.
- 12) Fitur putar untuk memutar video 90 derajat secara vertikal maupun horizontal.

Kelebihan aplikasi *inshot* :

---

[4] Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis* (Yogyakarta: Teras, 2011).

- 1) Terdapat fitur-fitur yang cukup banyak, sehingga memudahkan pengguna berkreasi mengedit video.
- 2) Dapat digunakan tanpa membutuhkan jaringan internet. Tetapi pengguna harus memastikan fitur-fitur yang dibutuhkan sudah tersedia atau sudah diunduh sebelumnya.
- 3) Sudah tersedia cukup banyak fitur yang dapat digunakan pengguna secara gratis.

Kekurangan aplikasi *inshot* :

- 1) Ada beberapa fitur yang mengandalkan jaringan internet untuk mengunduh terlebih dahulu sebelum pengguna dapat menggunakannya.
- 2) Untuk menggunakan fitur-fitur yang lebih profesional, pengguna diharuskan membayar sebelum menggunakan fitur-fitur tersebut.
- 3) Tidak tersedianya template atau desain yang langsung dapat digunakan untuk mengedit video, pengguna harus dapat berkreasi dengan kreativitasnya sendiri.

### **Manfaat Aplikasi *Inshot* Untuk Guru dan Peserta Didik**

Secara umum manfaat penggunaan media pembelajaran adalah sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Kemp dan Dayton (1985) menyebutkan beberapa manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Dapat menyeragamkan materi pelajaran yang akan disampaikan.
- 2) Menjadikan proses pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- 3) Dalam proses pembelajaran guru dan peserta didik menjadi lebih interaktif.
- 4) Waktu dan tenaga menjadi lebih efisien.
- 5) Kualitas hasil belajar peserta didik meningkat.
- 6) Lebih memungkinkannya proses pembelajaran dimana pun dan kapan pun.
- 7) Peserta didik menjadi lebih positif terhadap materi yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran.
- 8) Menjadikan peserta didik lebih positif dan produktif.
- 9) Membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi konkrit.
- 10) Meminimalisir terjadinya kendala ruang dan waktu.
- 11) Membantu mengatasi keterbatasan pada indera manusia.[<sup>5</sup>]

Penggunaan media ini memberikan manfaat untuk guru, karena dapat diimplementasikan pada beberapa pembelajaran, salah satunya pembelajaran bahasa Indonesia. Membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan untuk peserta didik dan membantu peserta didik bila ingin berkreasi juga membuat video yang ditugaskan oleh guru. Contohnya pada materi cerpen kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Dapat menggunakan aplikasi *inshot* sebagai media untuk penjelasan materi yang lebih variatif. Sebelum menggunakan aplikasi *inshot* pengguna harus mengunduh aplikasi *inshot* di *playstore* atau *appstore*. Cara mengunduh aplikasi *inshot* di *play store* yaitu, buka *play store* kemudian ketikkan 'inshot' pada kolom pencarian, akan otomatis muncul lalu klik instal, kemudian tunggu sampai aplikasi terunduh dan dapat dibuka.



[5] Iwan Falahudin, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran', *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 2017.

Gambar 1. Contoh mengunduh aplikasi inshot.

Ada beberapa cara dalam membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *inshot*, salah satunya dengan menyiapkan materi berbentuk gambar terlebih dahulu dan dijadikan sebuah video. Langkah-langkah pembuatan video pembelajaran ini sangatlah mudah. Pengguna hanya perlu memanfaatkan gawai dan kreativitas. Langkah-langkah sederhana pembuatan video pembelajaran dengan materi cerpen menggunakan aplikasi *inshot* sebagai berikut :

1) Buka aplikasi *inshot*.

Gambar 2. Tampilan awal aplikasi *inshot*.

2) Pilih video atau gambar yang ingin diedit. Jika ingin mengedit video klik 'video', jika ingin mengedit atau menggabungkan gambar menjadi video klik 'foto'.



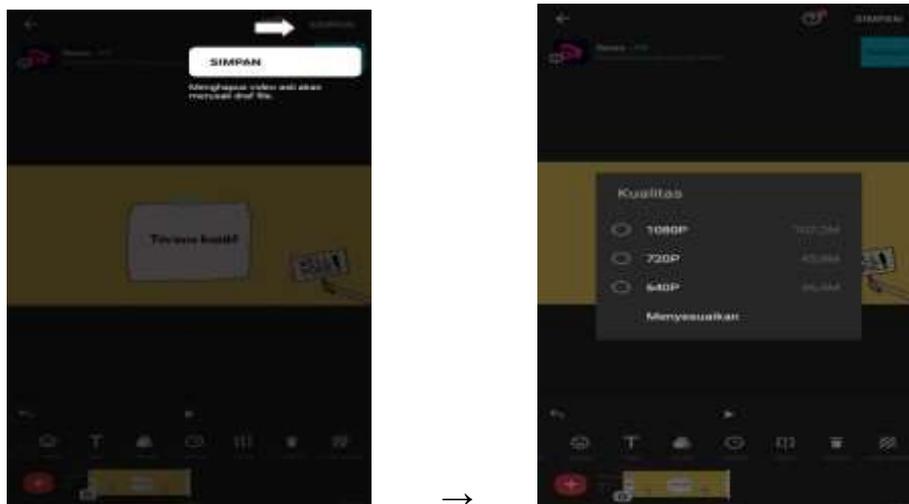
Gambar 3. Contoh memilih video atau foto.

3) Jika sudah memilih, selanjutnya pengguna dapat mengkreasikan dengan fitur-fitur yang sudah tersedia sesuai dengan keinginan.



Gambar 4. Contoh mengedit menggunakan aplikasi *inshot*.

- 4) Jika dirasa sudah cukup, pengguna dapat menyimpannya dengan klik ‘simpan’ lalu dapat disesuaikan kualitasnya sesuai keinginan.



Gambar 5. Contoh menyimpan pada aplikasi *inshot*.

Jelas bahwa aplikasi *inshot* ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas seorang guru, karena apa yang ingin disampaikan guru kepada peserta didiknya dapat dikreasikan sendiri lewat aplikasi ini. Aplikasi *inshot* ini memiliki beberapa keunggulan yaitu, mudah digunakan oleh pemula atau bahkan oleh seseorang yang baru pertama kali mengedit video pun, fitur-fitur yang tersedia cukup banyak, dapat digunakan tanpa jaringan internet. Dari beberapa keunggulan yang ada, tentu aplikasi *inshot* ini juga memiliki beberapa kekurangan, misalnya adanya fitur yang berbayar. Tetapi tidak menjadi masalah karena fitur yang tersedia secara gratis pun sudah cukup banyak.

## KESIMPULAN

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Media yang ada saat ini sangat beragam dan berbasis teknologi. Salah satu media berbasis teknologi saat ini yaitu aplikasi *inshot* yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran oleh guru dalam proses belajar mengajar dengan peserta didik. *Inshot* ini adalah sebuah aplikasi yang menyediakan fitur-fitur yang dapat membantu guru dan peserta didik menerapkan pembelajaran berbasis teknologi yang dapat

meningkatkan keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya yang dapat diambil dari aplikasi ini.

### **Referensi**

Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis* (Yogyakarta: Teras, 2011)

Falahudin, Iwan, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran', *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 2017

Masykur, Rubhan, Nofrizal Nofrizal, and Muhamad Syazali, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash', *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2017 <<https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>>

Riduwan, *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis* (Bandung: Alfabeta, 2004)

Yuwono, trisno, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Surabaya: Arkola, 1994)