



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS INSHOT MATERI SIKLUS AIR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN GEDANGSEWU 1

Dini Sri Utami¹, Mumun Nurmilawati², Poppy Rahmatika Primandiri³

^{1,2,3} Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Email: dinisriut3010@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i1.1914>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 January 2026

Final Revised: 24 January 2026

Accepted: 10 February 2026

Published: 28 February 2026

Keywords:

Interactive Multimedia

Inshot

Water Cycle



ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the validity, practicality, and effectiveness of interactive multimedia based on inshot water cycle material for fourth grade elementary school students. The research to be conducted is Design Research type Development Research (DR). The development model used in this study is the development studies type with Formative Tesser test. The subjects of this study were 26 fourth grade students of SDN Gedangsewu 1. The data analysis techniques used were qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. Data collection instruments included observation sheets, interview sheets, expert validation sheets, and pretests and posttests. The results of this study indicate that. (1) The results of the validity score from media experts were 84% and material experts were 88%, both validation values obtained very valid criteria. (2) The results of the teacher's practicality test were 90.5% and the average response score of 26 students Field test was 87.6%, both teacher and student practicality values obtained very practical criteria. (3) The effectiveness test showed that 38.4% of students completed the pretest. Then, the posttest results showed that 88.5% of students completed the course. This increase indicates the effectiveness of learning using Inshot-Based Interactive Multimedia. It can be concluded that the development of Inshot-Based Interactive Multimedia is very valid, very practical, and effective for use in learning water cycle material in grade IV of SDN Gedangsewu 1. Inshot-Based Interactive Multimedia can increase student motivation and enthusiasm for learning in class.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif berbasis inshot materi siklus air untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian yang akan dilakukan yaitu Design Research tipe Development Research (DR). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini tipe development studies dengan uji Formative Tesser. Subyek penelitian ini adalah 26 siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi ahli, serta pretest dan posttest. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa. (1) Hasil skor kevalidan dari ahli media sebesar 84% dan ahli materi sebesar 88%, kedua nilai validasi memperoleh kriteria sangat valid. (2) Hasil uji kepraktisan guru sebesar 90,5% dan rata-rata skor respon 26 siswa Field test sebesar 87,6%, kedua nilai kepraktisan guru dan siswa memperoleh kriteria sangat praktis. (3) Uji keefektifan menunjukkan hasil pretest sebanyak 38,4% siswa tuntas. Kemudian, hasil posttest sebanyak 88,5% siswa tuntas. Peningkatan ini menunjukkan adanya efektivitas pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Inshot. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Inshot yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran materi siklus air di kelas IV SDN Gedangsewu 1. Multimedia Interaktif berbasis inshot dapat meningkatkan motivasi dan antusias belajar Siswa di kelas.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Inshot, Siklus Air

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS. Hal ini menjadi dasar bagi penyiapan siswa dalam mempelajari IPA dan IPS yang lebih kompleks di jenjang sekolah dasar (Rahmawati et al., 2023). Siswa melihat fenomena alam dan sosial secara terintegrasi ketika mempelajari lingkungan sekitar, sehingga mereka akan terbiasa melakukan kegiatan inkuiri atau berpikir ilmiah misalnya mengobservasi dan mengeksplorasi. Tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) yaitu agar peserta didik mampu menumbuhkan minat terhadap fenomena yang ditemuinya serta mampu menjaga sumber daya yang ada di lingkungan terdekatnya (Anggita et al., 2023).

Salah satu materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPAS sekolah dasar adalah siklus air. Siklus air termasuk dalam materi kurikulum merdeka yang diajarkan di tingkat sekolah dasar. Siklus air dapat didefinisikan sebagai proses air laut menguap ke atmosfer, mengembun menjadi awan, dan kemudian mengendap ke permukaan bumi sebagai hujan atau jenis presipitasi lainnya, dan akhirnya kembali ke laut. Sesuai penelitian yang dilakukan oleh Alfie (2023), siklus hidrologi mengacu pada pergerakan air secara terus menerus antara atmosfer bumi dan permukaannya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan melalui kegiatan pengamatan pembelajaran di kelas IV SDN Gedangsewu 1, diketahui bahwa 65% siswa tidak menyimak materi yang dijelaskan oleh guru, 70% siswa lebih suka bermain saat di kelas, dan 77% siswa malas mendengarkan materi yang disampaikan guru melalui metode ceramah. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat kepada guru sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran di kelas, media pembelajaran yang digunakan masih berbentuk gambar yang dirasa kurang menarik, dan kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan guru pada materi siklus air. Kemudian, dari hasil analisis dokumen belajar siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1 pada materi siklus air mata pelajaran IPAS diketahui nilai rata-rata sebesar 70, nilai tersebut masih berada dibawah KKTP, nilai KKTP yang telah ditentukan yaitu 75. Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai hal, salah satunya kurangnya penggunaan media pembelajaran.

Secara ideal, pembelajaran IPA di sekolah dasar, terutama untuk materi-materi yang bersifat abstrak, seharusnya didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang mampu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Abidah et al., 2025). Media pembelajaran adalah suatu hal yang mencakup sumber daya nyata dan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi guru dalam menyampaikan konten pendidikan secara efektif kepada siswa, sehingga meningkatkan pencapaian hasil pembelajaran yang telah ditentukan (Nurfadhillah et al., 2021). Memanfaatkan multimedia interaktif dengan komponen pendengaran dan visual untuk menyampaikan materi pembelajaran dapat secara efektif mempertahankan fokus siswa sepanjang tugas pendidikan (Wulandari et al., 2019). Multi mengacu pada serangkaian pilihan atau lebih dari satu, sedangkan media adalah sarana penyebaran informasi dan pesan melalui banyak format seperti teks, audio, gambar, grafik, animasi, dan video. Oleh karena itu, multimedia dapat didefinisikan sebagai penggabungan berbagai bentuk media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan dalam format data digital.

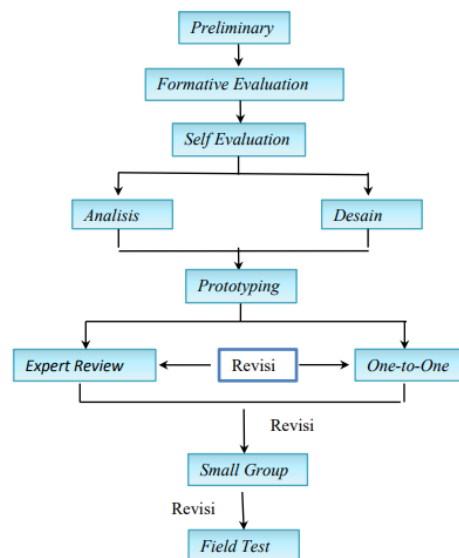
Dari beberapa teknologi pendidikan yang tersedia saat ini, salah satu yang dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran adalah program *Inshot*. Aplikasi *Inshot* adalah suatu aplikasi untuk mengedit foto atau gambar menjadi sebuah video dengan penggunaan yang mudah dan sederhana namun menyediakan fitur-fitur yang unik (Gusninda & Erita,

2022). Aplikasi *Inshot* dapat berfungsi sebagai alat pendidikan yang inovatif bagi para guru (Mulyani, 2023). Aplikasi *Inshot* memiliki berbagai 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. Berdasarkan hasil penelitian (Gusninda & Erita, 2022) menyatakan bahwa aplikasi *Inshot* mudah digunakan bagi pemula yang ingin mengedit film secara sederhana tanpa harus repot. Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Putri & Suriani, 2024) yang menyatakan bahwa Aplikasi *Inshot* dapat memudahkan pengajar dalam menghasilkan video sebagai media pembelajaran yang atraktif dan menumbuhkan minat siswa kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif berbasis inshot materi siklus air untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis model penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan tipe *development studies* dengan uji Formatife Tessmer. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan akan menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis *inshot* materi siklus air mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1. Alur tahapan dari penelitian pengembangan (*Development Research*) dapat dilihat pada gambar 1 yang disajikan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian Model Tessmer (Tessmer, 1993)

Sumber : (Junianti, 2022)

Lokasi penelitian di SDN Gedangsewu 1 yang beralamat di Jl. Supriadi No.123, Desa Gedangsewu, Kecamatan Pare, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur. Subyek penelitian ini adalah 26 siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, angket wawancara, angket validasi ahli media dan validasi materi, soal pretest dan soal posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kevalidan

Berikut merupakan hasil penelitian ini:

Tabel 1. Hasil Uji Validasi

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	Ahli media	84%	Sangat valid
2	Ahli materi	88%	Sangat valid
	Rerata	86%	Sangat valid

Berdasarkan penilaian ahli media yang telah diuraikan pada tabel di atas, diperoleh rata-rata 84%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif berbasis *inshot* yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi siklus air di kelas IV Sekolah Dasar. Menurut pendapat Pebrina & Afrilia (2024) menyatakan bahwa Media audio-visual memiliki berbagai tujuan, seperti memperjelas komunikasi untuk menghindari penggunaan kata-kata yang berlebihan, mengurangi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indera, serta mengatasi kecenderungan pasif para siswa. Menurut Gusninda & Erita (2022) menyatakan bahwa aplikasi *Inshot* mudah digunakan bagi pemula yang ingin mengedit film secara sederhana tanpa harus repot.

Berdasarkan penilaian ahli materi yang terdapat dalam produk multimedia interaktif berbasis *inshot* telah diuraikan pada tabel di atas, diperoleh rata-rata penilaian sebesar 88%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif berbasis *inshot* yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi siklus air di kelas IV Sekolah Dasar. Menurut pendapat Afifah et al. (2022) menyatakan bahwa Pembelajaran audio-visual adalah sumber daya pendidikan berbasis teknologi yang berfungsi sebagai metode alternatif untuk meningkatkan proses pembelajaran. Pemanfaatan materi audio-visual memfasilitasi integrasi ke dalam proses pembelajaran, meningkatkan keterlibatan, dan memungkinkan peningkatan berkelanjutan. Pembelajaran audio-visual dapat meningkatkan interaktivitas. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Rusfriyanti et al. (2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media canggih telah menunjukkan kemandirian dan kepraktisan dalam meningkatkan kemampuan siswa.

Kepraktisan

Uji kepraktisan pada tahap *field test* dilakukan terhadap guru kelas IV dan 26 peserta didik yang dipilih secara urut dari presensi kelas IV SDN Gedangsewu 1. Uji kepraktisan ini bertujuan untuk memperoleh penilaian guru dan siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis *inshot*. Uji coba kepraktisan guru pada tahap *field test* dilakukan oleh Ibu Eni Oktalia Wijaya Putra, S.Pd.SD. Berikut merupakan penilaian kepraktisan guru pada tahap *field test* yang disajikan pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Guru

No	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian media	15	100%	Sangat praktis
2	Kegunaan media	17	85%	Sangat praktis

No	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
3	Kejelasan informasi media	13	86,6%	Sangat praktis
		Rerata	90.5%	Sangat praktis

Berdasarkan penilaian kepraktisan guru *field test* yang telah disajikan pada tabel 2 di atas, aspek penilaian kesesuaian media memperoleh skor 15 dengan persentase 100%. Selain itu, aspek penilaian kegunaan media memperoleh skor 17 dengan persentase 85%. Aspek penilaian kejelasan informasi media memperoleh skor 13 dengan persentase 86,6%. Berdasarkan semua aspek penilaian kepraktisan guru *field test*, diperoleh rata-rata penilaian sebesar 90,5%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif berbasis *inshot* yang dikembangkan memperoleh kategori sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi siklus air di kelas IV SDN Gedangsewu 1. Menurut pendapat Khairunnisa & Ain (2022) menyatakan bahwa Para pendidik harus menyadari pentingnya menciptakan pelajaran multimedia, yang difasilitasi oleh ketersediaan dukungan teknologi. Dalam hal ini, multimedia dalam pendidikan menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan, karena mengintegrasikan banyak format media, sehingga meningkatkan pengalaman belajar dengan cara yang menarik. Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Putri & Suriani, 2024) yang menyatakan bahwa Aplikasi *Inshot* dapat memudahkan pengajar dalam menghasilkan video sebagai media pembelajaran yang atraktif dan menumbuhkan minat siswa kegiatan belajar mengajar.

Pada tahap *field test* juga dilakukan uji kepraktisan siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan produk multimedia interaktif berbasis *inshot*. Uji kepraktisan siswa *field test* dilakukan oleh 26 peserta didik kelas IV SDN Gedangsewu 1. Berikut merupakan hasil kepraktisan siswa *field test* setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *inshot*.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Siswa *Field Test*

No	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
1	Ketepatan Media	461	88,6%	Sangat praktis
2	Tampilan Media	345	88,4%	Sangat praktis
3	Komponen Media	335	85,8%	Sangat praktis
		Rerata	87,6%	Sangat praktis

Berdasarkan penilaian kepraktisan dari 26 siswa *field test* yang telah disajikan pada tabel 3 di atas, aspek penilaian ketepatan media memperoleh skor 461 dengan persentase 88,6%. Selain itu, aspek penilaian tampilan media memperoleh skor 345 dengan persentase 88,4%. Aspek penilaian komponen media memperoleh skor 335 dengan persentase 85,8%. Berdasarkan semua aspek penilaian kepraktisan siswa *field test*, diperoleh rata-rata penilaian sebesar 87,6%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif berbasis *inshot* yang dikembangkan memperoleh kategori sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi siklus air di kelas IV SDN Gedangsewu 1. Menurut pendapat Khairunnisa & Ain (2022) menyatakan bahwa multimedia interaktif mencakup multimedia yang menyertakan mekanisme kontrol yang dirancang untuk berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan, sehingga penggunaannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajaran.

Selanjutnya, dilakukan uji keefektifan kepada siswa *field test*. Uji keefektifan dilakukan dengan membagikan soal *pretest* sebelum menggunakan multimedia interaktif berbasis *inshot* dan membagikan soal *posttest* sesudah menggunakan multimedia interaktif berbasis *inshot*

dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi siklus air di kelas IV SDN Gedangsewu 1. Uji keefektifan dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan bantuan multimedia interaktif berbasis *inshot* pada materi siklus air. Hasil uji keefektifan tahap *field test* disajikan pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Keefektifan *field test*

No	Tes	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Pretest	38,4%	61,6%
2	Posttest	88,5%	11,5%

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji keefektifan *field test*, diketahui hasil *pretest* sebelum menggunakan multimedia interaktif berbasis *inshot* yang menunjukkan sebanyak 38,4% siswa yang mencapai nilai tuntas, sedangkan sebanyak 61,6% siswa memperoleh nilai tidak tuntas. Kemudian, setelah dilakukan pembelajaran materi siklus air dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *inshot*, hasil *posttest* siswa menunjukkan sebanyak 88,5% siswa yang mencapai nilai tuntas, sedangkan sebanyak 11,5% siswa memperoleh nilai tidak tuntas. Dari data yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran materi siklus air dengan multimedia interaktif berbasis *inshot*. Hal ini dilihat dari banyaknya siswa *field test* yang mencapai nilai tuntas dari hasil *posttest* yang telah diberikan. Sehingga, multimedia interaktif berbasis *inshot* memperoleh kriteria sangat efektif dan dapat digunakan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi siklus air di kelas IV SDN Gedangsewu 1. Menurut pendapat Wulandari et al. (2022) menyatakan bahwa Media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan dan mempermudah kegiatan pendidikan, membuat penyebaran pesan dan materi pembelajaran lebih menarik, merangsang minat siswa dalam belajar, dan memberikan beberapa keuntungan bagi sektor pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Rusfriyanti et al. (2023), Pemanfaatan media untuk pembelajaran dianggap berhasil, karena telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa sepanjang proses pendidikan. Tes pra dan pasca yang diberikan selama proses pembelajaran dengan jelas menunjukkan bahwa hasil akhir yang dicapai sangat signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Multimedia interaktif berbasis *inshot* yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini telah melalui proses perbaikan dari validasi ahli materi dan validasi ahli media. Berikut merupakan desain produk akhir dari multimedia berbasis interaktif.

Tabel 5. Hasil Produk Akhir

Keterangan	Desain Produk Akhir
Halaman sampul media	

Keterangan	Desain Produk Akhir
Halaman daftar menu	
Halaman Identitas Materi	
Halaman Profil Penyusun	
Desain Tombol Penggunaan	
Video pembelajaran berbasis inshot	
Halaman Materi Siklus Ai	
Halaman soal kuis	

Keterangan	Desain Produk Akhir
Halaman penutup	

KESIMPULAN

Hasil penilaian yang diperoleh dari uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk multimedia interaktif berbasis *inshot* menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, multimedia interaktif berbasis *inshot* dinyatakan dapat digunakan pada materi siklus air mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SDN Gedangsewu 1. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif berbasis *inshot* dapat digunakan pada materi siklus air mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV Sekolah Dasar.

REFERENSI

- Abidah, B., Nurmilawati, M., & Primandiri, P. R. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Gaya Magnet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1067–1078.
- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Development Of Interactive Learning Media In. *Kiprah Pendidikan*, 1, 33–42.
- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ipas Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Gusninda, F., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi Inshot Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), 1379–1384.
- Junianti Wulan, I. (2022). Pendekatan Etnomatematika Menggunakan Makanan Tradisional Wajik Sebagai Bahan Ajar Matematika Pada Materi Segi Empat Dan Segitiga Skripsi Oleh Ika Wulan Junianti Nim. 932303418 Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri . 1–2.
- Khairunnisa, K., & Ain, S. Q. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5519–5530. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3198>
- Lady Alfie, Sylvia Lara Syaflin, & Kabib Sholeh. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Siklus Air Berbasis Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 350–359. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5352>
- Misdawati, M. (2023). Pengembangan modul digital berbasis game based learning di kelas IV MI datok sulaiman bagian putra palopo.
- Mulyani, A. (2023). Pengembangan Aplikasi Inshot Sebagai Media Pembelajaran Kreatif. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 4–6. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8169518>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media

- Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Pebrina, R., & Afrilia, Z. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif dengan Aplikasi Inshot pada Mata Pelajaran PAI. : : *Jurnal Pendidikan Islam*, 5, 67–76.
- Putri, S. A., & Suriani, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi Inshot Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Negeri Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 6291–6301.
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar Diana. 7(5), 2873–2879.
- Rusfriyanti, R. B., Rondli, W. S., Muria, U., Negeri, S. D., & Kudus, U. M. (2023). Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 9(2), 83–90.
- Wulandari, E., Annidya Putri, I., & Napizah, Y. (2022). Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22834>
- WULANDARI, H. A., SUMARMI, & SUNARYANTO. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Kelas III Tema Keperluan Sehari- Hari. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2).

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

CC-BY-SA