



Analisis Pengaruh Proyek Pembuatan Video Pembelajaran terhadap Kreativitas dan Pemahaman Mahasiswa

Vero Esra Utari^{*1}, Agus Lestari²

^{1,2}Administrasi Pendidikan, FKIP, Universitas Jambi

Email : veroesrautarji@gmail.com¹

Abstract

The advancement of technology demands a transformation in the learning process to enhance student engagement and the quality of understanding. Educational videos have become one of the most discussed media, as they provide a more concrete, engaging, and easy-to-understand learning experience. This study examines how the project of creating educational videos can impact creativity while simultaneously strengthening student comprehension through a Systematic Literature Review approach. Various studies have shown that visualization through videos can clarify concepts, encourage the exploration of ideas, and provide students with the opportunity to express their creativity in the form of tangible products. The synthesis results indicate that creating videos not only enhances creativity but also deepens comprehension as students are directly involved in the analysis, design, and presentation of the content. Thus, the educational video project is an effective strategy for developing both cognitive and creative aspects of students simultaneously.

Keywords: Educational Video, Student Creativity, Comprehension, Learning Media, Systematic Literature Review.

Abstrak

Perkembangan teknologi menuntut proses pembelajaran untuk bertransformasi agar dapat meningkatkan keterlibatan dan kualitas pemahaman mahasiswa. Video pembelajaran menjadi salah satu media yang banyak disorot karena dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Penelitian ini mengkaji bagaimana proyek pembuatan video pembelajaran dapat memengaruhi kreativitas sekaligus memperkuat pemahaman mahasiswa melalui pendekatan Systematic Literature Review. Berbagai kajian menunjukkan bahwa visualisasi melalui video mampu memperjelas konsep, mendorong eksplorasi ide, serta membuka ruang bagi mahasiswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam bentuk produk nyata. Hasil sintesis menunjukkan bahwa pembuatan video tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga memperdalam pemahaman karena mahasiswa terlibat langsung dalam proses analisis, perancangan, dan penyajian materi. Dengan demikian, proyek video pembelajaran merupakan strategi yang efektif untuk mengembangkan aspek kognitif dan kreatif mahasiswa secara bersamaan.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Kreativitas Mahasiswa, Pemahaman, Media Pembelajaran, Systematic Literature Review.

PENDAHULUAN

Pemanfaatan media pembelajaran menjadi kebutuhan penting dalam mewujudkan proses belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Rohani (2020) menekankan bahwa media berfungsi memperjelas penyampaian pesan, meningkatkan perhatian, serta membantu mahasiswa memahami konsep abstrak melalui dukungan visual dan audio. Pendapat ini diperkuat Latifah dan Lazulva (2020) yang menyoroti bahwa media dapat mengurangi hambatan belajar dan meningkatkan motivasi mahasiswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Di sisi lain, kreativitas menjadi kemampuan yang semakin dibutuhkan oleh mahasiswa di era modern. Winata (2021) menyebutkan bahwa kreativitas berkaitan dengan kemampuan menghasilkan gagasan baru dan inovatif, sedangkan Rafiuddin (201) menegaskan bahwa kreativitas berkembang melalui kegiatan eksploratif yang memberi kebebasan bagi mahasiswa untuk memecahkan masalah dengan cara mereka sendiri. Keduanya menekankan bahwa kreativitas tidak muncul secara instan, tetapi perlu dilatih melalui aktivitas yang menantang dan mendorong proses berpikir mendalam.

Video pembelajaran hadir sebagai media yang mampu mendukung hal tersebut. Pribadi (2019) menegaskan bahwa video dapat menghadirkan situasi belajar yang konkret melalui kombinasi visual dan audio sehingga membantu mahasiswa memahami materi secara lebih utuh. Suseno (2020) juga menyatakan bahwa video menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik karena menyajikan ilustrasi yang tidak dapat diberikan melalui penjelasan verbal semata.

Dalam pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa diberi kesempatan untuk merancang dan menghasilkan produk nyata. Dito dan Pujiastuti (2021) menjelaskan bahwa model Project Based Learning mendorong mahasiswa berpikir kritis, kreatif, dan sistematis saat mengembangkan suatu produk. Ketika proyek tersebut berbentuk video pembelajaran, mahasiswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga terlibat dalam proses kreatif yang menuntut analisis, perancangan, dan penyajian yang terstruktur.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini menyusun Systematic Literature Review untuk memahami bagaimana proyek pembuatan video pembelajaran berkontribusi terhadap kreativitas dan pemahaman mahasiswa. Kajian ini memberikan gambaran komprehensif mengenai peran media digital dalam mendukung pembelajaran yang lebih bermakna.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review untuk menggali temuan-temuan yang relevan mengenai peran video pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas dan pemahaman mahasiswa. Proses kajian dilakukan dengan mengidentifikasi artikel-artikel ilmiah yang membahas media pembelajaran, kreativitas, pemahaman konsep, serta pembelajaran berbasis proyek. Setiap artikel dianalisis berdasarkan kesesuaian tema, fokus penelitian, dan kontribusinya terhadap topik yang dikaji. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai pola, kecenderungan, serta hubungan antar konsep yang muncul dalam berbagai penelitian terdahulu.

TINJAUAN PUSTAKA

Media pembelajaran memiliki peran vital dalam memperbaiki mutu proses belajar. Rafiuddin, M. Basri, & Muliani Aziz (2017) menegaskan bahwa media membantu mengatasi keterbatasan komunikasi verbal dan memungkinkan pesan disampaikan secara lebih jelas. Latifah dan Lazulva (2020) menambahkan bahwa media yang tepat dapat meningkatkan motivasi, memfasilitasi pemahaman, dan membuat pembelajaran lebih menarik.

Video pembelajaran merupakan salah satu media yang banyak digunakan karena kemampuannya mengombinasikan visual, audio, dan ilustrasi konkret. Pribadi (2019) menjelaskan bahwa video mampu menyajikan konsep secara runut dan mudah dipahami. Hal ini diperkuat Suseno (2020) yang menyatakan bahwa video menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan membantu mahasiswa memahami materi yang sulit dijelaskan melalui teks.

Kreativitas menjadi aspek penting dalam pembelajaran abad 21. Hutapea (2020) memandang kreativitas sebagai kemampuan menghasilkan ide-ide baru dan orisinal, sementara Amri & Muhajir (2022) menekankan bahwa kreativitas berkembang melalui kegiatan belajar yang memberi ruang untuk bereksperimen dan menemukan solusi. Dalam konteks pembelajaran proyek, mahasiswa memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan ide sekaligus membangun pemahaman secara mandiri.

Pendekatan *Project Based Learning* sangat relevan dalam mendorong kreativitas sekaligus pemahaman. Dito dan Pujiastuti (2021) menyebutkan bahwa model ini melibatkan serangkaian aktivitas yang menuntut mahasiswa menganalisis, merancang, dan menghasilkan produk nyata. Ketika produk tersebut berupa video pembelajaran, mahasiswa dihadapkan pada proses kreatif sekaligus proses pemahaman materi yang mendalam. Dengan demikian, video

tidak hanya berperan sebagai media, tetapi juga sebagai sarana pembentukan keterampilan berpikir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sintesis hasil kajian menunjukkan bahwa proyek pembuatan video pembelajaran memberikan dampak positif terhadap kreativitas dan pemahaman mahasiswa. Pembuatan video menuntut mahasiswa untuk memahami materi terlebih dahulu sebelum mengolahnya menjadi visual, sehingga terjadi proses internalisasi konsep secara lebih mendalam. Temuan dari berbagai studi memperlihatkan bahwa mahasiswa cenderung lebih aktif, kritis, dan kreatif ketika terlibat dalam pembuatan video dibandingkan ketika hanya menerima materi secara pasif.

Keterlibatan mahasiswa dalam merancang alur, memilih informasi penting, dan menentukan visualisasi yang tepat membuat mereka berpikir lebih sistematis. Proses ini sejalan dengan pandangan Winata (2021) tentang kreativitas sebagai aktivitas menghasilkan ide baru. Selain itu, visualisasi video membantu memperjelas pemahaman sebagaimana dijelaskan Pribadi (2019) dan Suseno (2020). Dengan demikian, kreativitas dan pemahaman bekerja secara simultan dalam proyek ini.

KESIMPULAN

Proyek pembuatan video pembelajaran terbukti menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman mahasiswa. Video memberikan pengalaman visual yang memperkuat pemahaman konsep, sementara proses pembuatan video memberi ruang bagi mahasiswa untuk berpikir kreatif, analitis, dan inovatif. Pembelajaran berbasis proyek juga memperkuat keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses belajar. Secara keseluruhan, penggunaan video dalam pembelajaran mampu mengatasi kesenjangan antara kreativitas dan pemahaman yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil kajian yang diperoleh melalui pendekatan *Systematic Literature Review*, terdapat beberapa rekomendasi yang perlu dipertimbangkan oleh pihak terkait dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui proyek pembuatan video pembelajaran. Perguruan tinggi dan dosen disarankan untuk mengintegrasikan proyek pembuatan video ke dalam model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) karena strategi ini terbukti mampu meningkatkan kreativitas serta memperdalam pemahaman mahasiswa.

Dosen juga perlu memberikan pendampingan teknis dan akademik melalui pelatihan penyusunan konsep, desain visual, serta penguasaan perangkat editing video guna membantu mahasiswa menghasilkan produk yang berkualitas. Bagi mahasiswa, proyek pembuatan video hendaknya dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, analitis, dan kolaboratif melalui keterlibatan langsung dalam proses perancangan dan produksi video pembelajaran.

Selain itu, institusi pendidikan perlu menyediakan fasilitas pendukung seperti laboratorium multimedia dan perangkat editing yang memadai agar pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek dapat berjalan optimal. Kurikulum juga perlu diarahkan untuk memasukkan kompetensi literasi digital dan kreativitas sebagai bagian dari capaian pembelajaran. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan melakukan studi empiris melalui eksperimen atau pendekatan kuantitatif guna menguji secara langsung tingkat peningkatan kreativitas dan pemahaman mahasiswa setelah melaksanakan proyek pembuatan video pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, A., & Muhajir, H. (2022). Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Model Project Based Learning (PjBL) Secara Daring. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 6(1), 21. <https://doi.org/10.32502/dikbio.v6i1.4380>
- Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak Revolusi Industri 4.0 pada sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, 4(2).
- Hutapea, R.H. (2020). Kreativitas Mengajar Guru Pendidikan Agama Kristen Di Masa Covid-19. *Didaché: Journal of Christian Education*. 1(1) pp. 1-12.
- Latifah, N., & Lazulva, L. (2020). Desain dan uji coba media pembelajaran berbasis video animasi powtoon sebagai sumber belajar pada materi sistem periodik unsur. *JEDCHEM (Journal Education and Chemistry)*, 2(1), 26-31.
- Pribadi, B. (2019). Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. Kencana.
- Rafiuddin, R., Basri, M., & Azis, M. (2017). Urgensi Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Wilayah II Kecamatan Sanrobone. Kabupaten Takalar, Provinsi Sulawesi Selatan. (n.d.). 147–157. Retrieved August 6, 2021, from <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/sntepnpdas/article/view/85>
- Rohani, R. (2020). Media pembelajaran.

Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif Berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74.
<https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>

Winata, H. Media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPMANPER)*, (n.d.). 2(1), 27–33. Retrieved August 6, 2021, from <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmper/article/view/14606>