

## PROYEK VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA: A *LITERATURE REVIEW*

Oleh :

Uswatun Hasanah<sup>1)</sup>, Dyan Evita Santi<sup>2)</sup>, Abdul Muhid<sup>3)</sup>

<sup>1,2</sup>Magister Psikologi Universitas 17 Agustus Surabaya

<sup>3</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

<sup>1</sup>uswatun\_S2@untag-sby.ac.id

<sup>2</sup>dyanevita@untag-sby.ac.id

<sup>3</sup>abdulmuhid@uinsby.ac.id

### Abstrak

Kemajuan teknologi telah mendorong para guru untuk memperbaiki media pembelajaran agar sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga kreativitas siswa dapat semakin terasah. Hal ini dikarenakan kreativitas merupakan keterampilan yang sangat diperlukan bagi siswa untuk menghadapi dunia yang semakin kompleks. Tulisan ini kemudian bertujuan untuk menjelaskan bahwa proyek video termasuk satu dari media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas para siswa. Oleh karena itu, tulisan ini menggunakan metode *literature review* untuk mendapatkan serangkaian data yang diperlukan dari penelitian-penelitian terdahulu. Data yang digunakan bersifat akurat karena diperoleh dari artikel jurnal, buku, tesis, dan prosiding seminar. Dalam menganalisisnya, penulis kemudian membuat matrik metanalisis dari data-data yang telah dikumpulkan. Tulisan ini menunjukkan hasil bahwa proyek video telah terbukti dapat mengasah kemampuan siswa dalam berpikir secara kreatif. Mereka didorong untuk menemukan ide yang kreatif terkait dengan tema video yang akan dibuat. Kreativitas mereka juga akan diasah selama proses pengeditan untuk mendapatkan hasil video yang menarik dan sesuai dengan keinginannya.

**Kata kunci:** Kreativitas, Media Pembelajaran, proyek video, *Literature Review*

### 1. PENDAHULUAN

Memasuki abad ke-21, dunia mulai menghadapi sejumlah perubahan besar di hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Dunia ini telah mendorong para guru atau edukator untuk mengeksplorasi cara-cara baru dalam mempersiapkan siswa mereka di masa mendatang (Jamali, 2019). Para edukator perlu meningkatkan keterampilan yang membantu siswa mereka untuk menjadi produktif, sukses, dan kontributif dalam masyarakat. Mereka sebaiknya berfokus pada pengembangan konseptual, pemikiran kritis, kolaborasi, dan kreativitas (Zubaidah et al., 2017). Akan tetapi, isu mengenai keterbatasan waktu di kelas, meningkatnya permintaan terkait ujian yang terstandarisasi, dan kurikulum nasional telah menuntut para guru untuk lebih memperkuat kreativitas di antara siswanya (Jamali, 2019).

Mengutip Fatmawiyati (2018), kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan intelektual individu dalam membuat dan menumbuhkan sebuah hal baru dari serangkaian konsep, pengetahuan, dan pengalaman yang pernah diperolehnya. Runco dan Jaeger (2012, dalam Abdulla & Cramond, 2017) kemudian mendefinisikan kreativitas sebagai suatu bentuk kerjasama yang mensyaratkan originalitas dan efektivitas. Sementara itu, Hennessey dan Amabile (2010 dalam Gao, 2019) kemudian menyatakan bahwa kreativitas merupakan serangkaian keterampilan kognitif dan karakteristik personal yang

kompleks yang memunculkan ide/produk baru dan membantu orang untuk menyelesaikan masalahnya.

Seorang siswa dapat dikatakan kreatif jika ia memiliki pemikiran yang terbuka, sehingga daya imajinasinya pun mampu berkembang secara optimal (Fatmawiyati, 2018). Sebagai tempat primer bagi siswa untuk belajar, sekolah berperan sebagai lingkungan mikro penting yang mempengaruhi pengembangan fisik dan mental para siswanya. Apabila dibandingkan dengan iklim sekolah yang tidak suportif, iklim sekolah yang suportif mampu merangsang motivasi belajar dan perilaku kreatif (Gao, 2019). Guna membuat kreativitas dapat diterapkan di sekolah, diperlukan adanya pandangan kreativitas sebagai proses kognitif dalam penyelesaian masalah. Pandangan ini memerlukan pengukuran terhadap proses kognitif. Pengukuran ini dapat menggunakan kerangka 4P yang dikembangkan oleh Rhodes, yakni *person*, *process*, *product*, dan *press* (Abdulla & Cramond, 2017).

Perkembangan teknologi yang semakin canggih kemudian menjadi tantangan sekaligus peluang bagi para pendidik untuk meningkatkan kreativitas siswanya. Dikatakan sebagai tantangan karena para pendidik diharuskan untuk menguasai dan beradaptasi terhadap teknologi yang ada (Cruse, 2017). Perkembangan ini juga dapat menjadi peluang karena semakin banyak teknologi modern yang mampu mendukung aspek psikologis dan pedagogik dari pengembangan kreativitas siswa dalam proses pendidikan (Mikhailova, 2018). Oleh karena itu,

media pembelajaran diharuskan untuk beradaptasi terhadap kemajuan teknologi, sehingga suasana kelas yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan pun dapat dihadirkan (Wisada, Sudarma, & Yuda, 2019).

Satu dari media pembelajaran yang bisa dipakai guna peningkatan kreativitas siswa ialah proyek video, yakni sebuah proyek berbasis video yang diberikan kepada siswa (Maula, 2019). Dengan adanya proyek ini, setiap siswa dapat mengasah kreativitasnya mulai dari ide mengenai tema video, latar waktu dan tempat yang akan diambil, penulisan naskah, hingga pemilihan *background* dan proses pengeditan. Hal ini sesuai dengan argumen Hilmansyah (2020) bahwa *video project* merupakan salah satu bentuk dari *Project-Based Learning* (PBL) yang menjadikan teknologi berperan besar dalam membantu siswa dalam menciptakan proyek kreatif mereka. Para guru kemudian berupaya untuk menerapkan teknologi di dalam kelasnya guna mendapat proses serta hasil pembelajaran yang lebih baik. Mardikaningrum, Supriyadi, dan Sudiyanto (2018) serta Ridwan, Al-Aqsha, dan Rahmadini (2021) juga menyatakan bahwa melalui media video, hambatan dalam proses pembelajaran yang sering dialami oleh siswa akan berkurang, sehingga pemahaman siswa pun dapat meningkat.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam tulisan ini ialah *literature review* dengan mengumpulkan dan menganalisis penelitian-penelitian terdahulu yang membahas tentang persoalan serupa. Dengan metode ini untuk menganalisis pentingnya proyek video yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran guna meningkatkan kreativitas siswa. Dengan menggunakan *literature review*, penulis mampu menyusun dan menganalisis serangkaian ide dan argumen yang terdapat dalam sejumlah studi penelitian atau artikel jurnal (Rewhorn, 2017). Metode ini memampukan penulis untuk menemukan batasan penelitian, mengidentifikasi area di mana pengetahuan bersifat terkontestasi, dan mengidentifikasi di mana penelitian lanjutan dapat dilakukan (Rewhorn, 2017; Lim & Kumar, 2022).

Sebagian besar data yang digunakan oleh penulis ialah artikel jurnal yang didapatkan melalui situs publikasi jurnal yang kredibel dan terpercaya, seperti Scopus, Taylor & Francis, Sage Publication, ResearchGate, Wiley Online Library. Selain itu, penulis juga turut menggunakan dokumen skripsi dan tesis sebagai data tambahan. Setelah mengumpulkan data-data tersebut, penulis kemudian menganalisisnya ke dalam matrik metanalisis sebagai berikut:

Tabel 1 Matrik Metanalisis Referensi

Penulis	Judul	Nama Jurnal	Link/doi OJS	Temuan/Substansi Artikel
Adinugraha, F.	"Project-Based Learning Model in Learning	SAP (Order of Educational Articles)	<a href="https://doi.org/10.30998/sap.v3i1.2728">https://doi.org/10.30998/sap.v3i1.2728</a>	Berdasarkan persepsi siswa mengenai penerapan model <i>Project-Based Learning</i> berbasis video, didapatkan hasil bahwa kategori baik mendominasi

	Media Courses"			dengan angka 70 persen dan kategori sangat baik dengan angka 30 persen.
Adzandini, V. N. & Tarunasekha	"Proyek Vlog untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah"	FACTUM	<a href="https://ejournal.upi.edu/index.php/facsum/article/view/22154">https://ejournal.upi.edu/index.php/facsum/article/view/22154</a>	Dengan adanya proyek pembuatan vlog, kreativitas siswa mengalami perkembangan karena mereka mampu memberikan sejumlah ide kreatif dalam proses pembuatannya vlog tersebut.
Anggito, A., Pujiastuti, P., & Gularso, D.	"The Effect of Video Project-Based Learning on Students' Critical Thinking Skills during the Covid-19 Pandemic"	Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan	<a href="https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.772">https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.772</a>	Penerapan model <i>Project-Based Learning</i> sangatlah efektif guna peningkatan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa dalam kelas studi sosial. Model <i>Project-Based Learning</i> yang meliputi video dapat membantu siswa untuk mengasah kreativitas mereka.
Astriani, M. M.	"Upaya Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa Melalui Pembelajaran Model Project Based Learning"	Jurnal PETIK	<a href="https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/view/738">https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/view/738</a>	Pembelajaran melalui <i>Project-Based Learning</i> memiliki potensi tinggi untuk melatih kemampuan berpikir kreatif mahasiswa melalui proyek yang diberikan, sehingga pelajaran matematika dapat dikemas dengan sedemikian rupa. Dengan menggunakan pembelajaran ini, mahasiswa dapat menciptakan dan mengembangkan alat peraga matematika secara efektif.
Ata-Akturk, A. & Sevimli-Celik, S.	"Creativity in early childhood teacher education: beliefs and practices"	International Journal of Early Years Education	<a href="https://doi.org/10.1080/0969760.2020.1754174">https://doi.org/10.1080/0969760.2020.1754174</a>	Dalam pendidikan awal anak, guru yang terqualifikasi dengan baik memiliki peranan sangat penting dalam memfasilitasi <i>skill</i> kreativitas dan pemikiran kritis anak. Oleh karena itu, guru sebaiknya menguasai mata pelajaran yang berkaitan dengan pendidikan kreativitas.
Baum, I. R. & Baumann, N.	"Autonomous creativity: The implicit autonomy motive fosters creative production and innovative behavior at school"	Gifted and Talented International	<a href="https://doi.org/10.1080/1332276.2019.1608136">https://doi.org/10.1080/1332276.2019.1608136</a>	Sifat otonomi dapat memprediksi pembentukan kreativitas seseorang dalam pengerjaan tugas tertentu. Otonomi perlu ada dalam diri seseorang untuk mendorong terbentuknya kreativitas.
Gao, Q., Chen, P., Zhou, Z., & Jiang, J.	"The impact of school climate on trait creativity in primary school students: the mediating role of achievement motivation and proactive personality"	Asia Pacific Journal of Education	<a href="https://doi.org/10.1080/188791.2019.1707644">https://doi.org/10.1080/188791.2019.1707644</a>	Iklim atau suasana sekolah memiliki dampak secara langsung dan signifikan terhadap kreativitas siswa. Ini dikarenakan kepribadian yang proaktif dan pencapaian motivasi merupakan mediator dalam hubungan antara suasana sekolah dan kreativitas.
Jamali, U. A. Y.	"Fostering creativity using robotics among gifted primary school students"	Gifted and Talented International	<a href="https://doi.org/10.1080/1332276.2020.1711545">https://doi.org/10.1080/1332276.2020.1711545</a>	Robot LEGO memiliki dampak yang positif terhadap perkembangan <i>skill</i> pemikiran kreatif.
Kurniawati, I. D.	Efektivitas <i>Project Based Learning</i> Berbasis Video terhadap	Proceedings Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi	<a href="http://prosidings.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/2049">http://prosidings.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/2049</a>	<i>Project Based Learning</i> berbantuan video bersifat sangat efektif terhadap keahlian berpikir kreatif siswa, terutama mata kuliah Kalkulus 2. Pembelajaran semacam ini dipandang lebih baik dibandingkan pembelajaran

	Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa	2021		konvensional.
Machali, I., Wibowo, A., Murfi, A., & Narmaditya, B. S.	"From teachers to students creativity? The mediating role of entrepreneurial education"	Cogent Education	<a href="https://doi.org/10.1080/2331186X.2021.1943151">https://doi.org/10.1080/2331186X.2021.1943151</a>	Kreativitas guru memiliki efek positif terhadap pendidikan kewirausahaan dan kreativitas siswa. Selain itu, terdapat korelasi yang kuat antara pendidikan kewirausahaan di sekolah dan kreativitas siswa.
Rajabi, S., Khosravi, A. R., & Khodabakhshi, M.	"Investigating the effect of creative storytelling on enhanced creativity of preschool students in Iran"	Journal of Poetry Therapy	<a href="https://doi.org/10.1080/0893675.2018.1504706">https://doi.org/10.1080/0893675.2018.1504706</a>	Storytelling yang kreatif mampu meningkatkan kreativitas pada siswa pra-sekolah. Ini dikarenakan terdapat nilai positif dari <i>storytelling</i> dan <i>bibliotherapy</i> bagi siswa.
Stanley, D. & Zhang, Y.	"Student-Produced Videos Can Enhance Engagement and Learning in the Online Environment"	Online Learning Journal	<a href="https://doi.org/10.24059/olj.v22i2.1367">https://doi.org/10.24059/olj.v22i2.1367</a>	Video dan <i>podcast</i> yang diproduksi oleh siswa dapat meningkatkan pemikiran kreatif mereka dalam proses pembelajaran secara <i>online</i> .
Susanti, E. D.	"Project Based Learning: Pemanfaatan Vlog dalam Pembelajaran untuk Generasi Pro-Gadget"	Sejarah dan Budaya	<a href="https://doi.org/10.17977/um020v13i12019p84">https://doi.org/10.17977/um020v13i12019p84</a>	Melalui proyek pembuatan vlog dalam mata pelajaran sejarah, siswa menjadi lebih kreatif dan termotivasi untuk terus belajar. Ini dikarenakan dalam proses pembuatan vlog tersebut, guru memberikan sejumlah permasalahan guna memicu rasa keingintahuan siswa.
Turkman, B. & Runco, M. A.	"Discovering the creativity of written works: the keywords study"	Gifted and Talented International	<a href="https://doi.org/10.1080/15332276.2019.1690955">https://doi.org/10.1080/15332276.2019.1690955</a>	Kreativitas telah menampakkan dirinya dalam bahasa tertulis. Oleh karena itu, ide-ide kreatif dapat teridentifikasi dalam karya tertulis dengan menemukan kata dan frasa (kata kunci) yang digunakan untuk memperkenalkan ide-ide baru.
Jtami, K. S. N., Supriatna, N., & Yulifar, L.	"Growing Imaginative Creativity of Students Through Video Making with The Brainstorming Method in History Learning"	Advances in Social Science, Education and Humanities Research	<a href="https://www.atlantis-press.com/proceedings/icess-21/125961123">https://www.atlantis-press.com/proceedings/icess-21/125961123</a>	Pembuatan video dengan metode <i>brainstorming</i> dapat merangsang kreativitas imajinatif siswa karena di dalam proses pembuatannya, siswa akan didorong untuk berpikir kreatif dalam mengedit video yang sesuai dengan tema pembelajaran.

Setelah itu, penulis kemudian mengelompokkan sejumlah data di atas ke dalam tabel berikut agar memudahkan dalam menganalisisnya.

Tabel 2 Pengelompokkan Referensi Berdasarkan Tema/Variabel

Tema/Variabel	Penulis	Judul	Nama Jurnal	Link/doi OJS
Pengaruh faktor internal (karakteristik individu) terhadap peningkatan kreativitas	Baum, I. R. & Bauman, N.	"Autonomous creativity: The implicit autonomy motive fosters creative production and innovative behavior at school"	Gifted and Talented International	<a href="https://doi.org/10.1080/15332276.2019.1608136">https://doi.org/10.1080/15332276.2019.1608136</a>
Pengaruh faktor	Ata-Akturk,	"Creativity in early childhood teacher	Internasional	<a href="https://doi.org/10.24059/olj.v22i2.1367">https://doi.org/10.24059/olj.v22i2.1367</a>

eksternal (guru dan lingkungan sekolah) terhadap peningkatan kreativitas	A. & Sevimli-Celik, S.	education: beliefs and practices"	Journal of Early Years Education	0.1080/09669760.2020.1754174
	Gao, Q., Chen, P., Zhou, Z., & Jiang, J.	"The impact of school climate on trait creativity in primary school students: the mediating role of achievement"	Asia Pacific Journal of Education	<a href="https://doi.org/10.1080/02188791.2019.1707644">https://doi.org/10.1080/02188791.2019.1707644</a>
	Machali, I., Wibowo, A., Murfi, A., & Narmaditya, B. S.	"From teachers to students creativity? The mediating role of entrepreneurial education"	Cogent Education	<a href="https://doi.org/10.1080/2331186X.2021.1943151">https://doi.org/10.1080/2331186X.2021.1943151</a>
Pengaruh Project Based-Learning (proyek pembuatan robot, storytelling, dan karya tulis) terhadap peningkatan kreativitas	Astriani, M. M.	"Upaya Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa Melalui Pembelajaran Model Project Based Learning"	Jurnal PETIK	<a href="https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/view/738">https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/view/738</a>
	Jamali, U. A. Y.	"Fostering creativity using robotics among gifted primary school students"	Gifted and Talented International	<a href="https://doi.org/10.1080/15332276.2020.1711545">https://doi.org/10.1080/15332276.2020.1711545</a>
Pengaruh Project-Based Learning terhadap peningkatan kreativitas	Rajabi, S., Khosravi, A. R., & Khodabakhshi, M.	"Investigating the effect of creative storytelling on enhanced creativity of preschool students in Iran"	Journal of Poetry Therapy	<a href="https://doi.org/10.1080/0893675.2018.1504706">https://doi.org/10.1080/0893675.2018.1504706</a>
	Turkman, B. & Runco, M. A.	"Discovering the creativity of written works: the keywords study"	Gifted and Talented International	<a href="https://doi.org/10.1080/15332276.2019.1690955">https://doi.org/10.1080/15332276.2019.1690955</a>
	Adinugraha, F.	"Project-Based Learning Model in Learning Media Courses"	SAP (Order of Educational Articles)	<a href="https://doi.org/10.30998/sap.v3i1.12728">https://doi.org/10.30998/sap.v3i1.12728</a>
Pengaruh Project-Based Learning terhadap peningkatan kreativitas	Adzandi, V. N. & Tarunasena	"Proyek Vlog untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah"	FACTUM	<a href="https://ejournal.upi.edu/index.php/factum/article/view/22154">https://ejournal.upi.edu/index.php/factum/article/view/22154</a>
	Anggito, A., Pujiastuti, P., & Gularso, D.	"The Effect of Video Project-Based Learning on Students' Critical Thinking Skills during the Covid-19 Pandemic"	Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan	<a href="https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.772">https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.772</a>
	Kurniawati, I. D.	"Efektivitas Project Based Learning Berbatuan Video terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa"	Proceedings Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2021	<a href="http://proceeding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/2049">http://proceeding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/2049</a>
	Stanley, D. & Zhang,	"Student-Produced Videos Can Enhance Engagement and	Online Learning	<a href="https://doi.org/10.24059/olj.v22i2.1367">https://doi.org/10.24059/olj.v22i2.1367</a>

Y.	Learning in the Online Environment”	Journal	9/oj.v2 2i2.136 7
Susanti, E. D.	“Project Based Learning: Pemanfaatan Vlog dalam Pembelajaran Sejarah untuk Generasi Pro-Gadget”	Sejarah dan Budaya	https://doi.org/10.17977/um020v13i12019p84
Utami, K. S. N., Supriatna, N., & Yulifar, L.	“Growing Imaginative Creativity of Students Through Video Making with The Brainstorming Method in History Learning”	Advances in Social Science, Education and Humanities Research	https://www.atlantis-press.com/proceedings/iCESS-21/125961123

**Tabel 3 Ciri-Ciri Individu Kreatif**

Active	Dreamy	Intrinsic
Adaptable	Energetic	Intelligent
Adventurous	Enterprising	Inventive
Aesthetic	Enthusiastic	Motivated
Alert	Flexible	Original
Ambitious	Imaginative	Progressive
Autonomous	Impulsive	Questioning
Artistic	Independent	Resourceful
Capable	Individualistic	Risk-taking
Clever	Industrious	Self-confident
Curious	Innovative	Humorous
Daring	Inquisitive	Unorthodox

Sumber : Abdulla & Cramond, 2017

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Kreativitas Siswa

Definisi kreativitas yang paling sering digunakan dalam konteks pendidikan ialah definisi yang diberikan oleh Craft et al. (2014 dalam Holdhus, 2018) bahwa kreativitas merujuk pada pembentukan pendekatan atau pertanyaan baru yang memfasilitasi transisi dari hal yang diketahui (*what is*) menuju hal yang baru (*what might be*). Hennessey dan Amabile (2010 dalam Gao, 2019) kemudian mendefinisikan kreativitas sebagai serangkaian keterampilan kognitif dan karakteristik personal yang kompleks yang memunculkan ide/produk baru dan membantu orang untuk menyelesaikan masalahnya. Sementara itu, Runco dan Jaeger (2012, dalam Abdulla & Cramond, 2017) memandang kreativitas sebagai suatu bentuk kerjasama yang mensyaratkan adanya originalitas dan efektivitas.

Mengutip Jamali (2019), kreativitas memiliki tiga unsur utama yang biasa disebut sebagai *CAT's Cradle model*. Pertama ialah *Creative Climate* (C) yang merujuk pada kondisi fisik dan psikologis dari rumah, sekolah, institusi, masyarakat, atau kebudayaan (Jamali, 2019). Dalam kondisi ini, terdapat sebuah lingkungan yang memiliki sejumlah unsur mendukung, seperti ketercukupan waktu, sumber daya, kepercayaan, dan kolaborasi. Sejumlah unsur tersebut memungkinkan individu untuk mengekspresikan idenya secara bebas tanpa merasa takut akan kegagalan. Kedua ialah *Creative Attitude* (A) yang berkembang di dalam *creative climate* (Jamali, 2019). Hal ini ditunjukkan oleh sifat individu, seperti memiliki pemikiran terbuka, rasa ingin tahu, optimis, humor, *passion*, keberanian, dan sebagainya. Ketiga ialah *Creative Thinking* (T) yang terdiri atas tiga metode pemikiran, yakni pemikiran divergen, konvergen, dan *emergent* (Jamali, 2019).

Pemikir divergen merupakan pemikir cepat yang memiliki keterampilan dalam kelancaran, originalitas, dan fleksibilitas. Pemikir konvergen kemudian akan mengevaluasi dan menganalisis berbagai ide, sedangkan pemikir *emergent* memiliki keterampilan dalam berpikir secara abstrak dan elaborasi secara *detail*. Lebih lanjut, individu kreatif memiliki sejumlah ciri-ciri berikut yang membedakannya dari individu lainnya.

#### Pentingnya Meningkatkan Kreativitas Siswa

Dalam dunia kontemporer yang sangat dinamis, kreativitas sangatlah diperlukan karena menjadi keterampilan yang berguna bagi siswa dalam menghadapi dunia yang sangat kompleks. Dalam dunia yang digerakkan oleh teknologi ini, mereka dituntut untuk mampu menavigasi kehidupannya secara mandiri (Ata-Akturk & Sevimli-Celik, 2020). Kreativitas merupakan faktor kunci dalam aktivitas ilmu sosial, psikologi, dan pendidikan (Rajabi et al., 2018). Hal ini dikarenakan perjuangan, keberhasilan, dan kepuasan terhadap aktivitas manusia dalam berbagai bidang sangat bergantung pada kreativitas individu dalam area yang bersangkutan (Rajabi et al., 2018).

Kreativitas juga memiliki peranan besar dalam karir para siswa di masa mendatang, terutama ketika mereka melakukan kewirausahaan. Mengingat bahwa dunia bisnis seringkali berkaitan dengan ketidakpastian dan persaingan, maka hanya pengusaha kreatif dan inovatif yang mampu bertahan dan menjadi pemenang dalam persaingan bisnis tersebut (Machali et al., 2021). Sementara itu, pengusaha yang kurang kreatif dan inovatif akan tertinggal dan tidak mampu bersaing (Machali et al., 2021). Selain itu, perusahaan juga biasanya akan mencari orang yang memiliki pemikiran kreatif. Hal ini menyebabkan sejumlah negara mulai mengembangkan indeks kreativitas untuk menilai kreativitas yang diajarkan di sekolah (Abdulla & Cramond, 2017).

#### Media Pembelajaran

Guna meningkatkan kreativitas siswa, tentunya diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik. Menurut Nurrita (2018), Proses belajar mengajar dapat menjadi lebih efektif dengan menggunakan media pembelajaran, yang membantu dalam menyampaikan pesan dan mencapai tujuan pembelajaran. Sementara itu, Reiser dan Dempsey (2012 dalam Yaumi, 2017) menyatakan bahwa media Siswa diperlihatkan informasi melalui penggunaan perangkat pembelajaran. Media pembelajaran terdiri atas media auditif seperti tape recorder, media audio seperti radio dan kaset, media visual seperti foto dan

lukisan, serta media audiovisual seperti film dan video (Nurrita, 2018).

Ediyani et al. (2020) kemudian berargumen bahwa terdapat sejumlah kriteria yang wajib dipertimbangkan saat memilih media pembelajaran, akibatnya proses belajar-mengajar bisa berjalan dengan baik. Menurutnya, media pembelajaran wajib sesuai tujuan yang sudah ditentukan; memiliki kecakapan untuk mendukung konten pembelajaran; bersifat praktikal, fleksibel, dan tahan lama; dapat digunakan oleh guru secara baik; memiliki kualitas teknikal; sesuai dengan tingkat berpikir siswa; serta mampu mendukung dan membantu siswa dalam memahami pelajaran yang diberi. Media pembelajaran yang baik dan menarik tentunya dapat meningkatkan minat siswa guna belajar hal baru, serta menjadi motivasi tersendiri bagi siswa guna mengikuti proses pembelajaran dengan lebih baik (Nurrita, 2018; Sapriyah, 2019).

### **Proyek Video**

Berdasarkan survei dari *Corporation for Public Broadcasting* (1997 dalam Cruse, 2017), video telah menjadi alat pembelajaran yang bernilai tinggi dan dipandang sangat efektif untuk menyentuh populasi tertentu. Oleh karena itu, banyak guru atau sekolah yang menugaskan pembuatan proyek video kepada para siswanya. Gustrianto, Hidayah, dan Edy (2018) menyatakan bahwa dalam proyek video, video dijadikan sebagai media produksi bagi siswa, seperti dokumenter, video simulasi, dan berita. Aktivitas ini dapat menjadi bantuan pembelajaran sentral karena para siswa saling bekerja secara kooperatif untuk menghasilkan rekaman video yang diharapkan (Gustrianto, Hidayah, & Edy, 2018).

Proyek Video kemudian dianggap penting karena adanya lima alasan, yakni (1) bersifat aktif karena siswa dapat menaruh seluruh kreativitas mereka selama proses pembuatan video berlangsung; (2) bersifat konstruktif karena siswa memandang proyek video sebagai pengalaman baru baginya; (3) bersifat intensional karena proyek video mendorong siswa untuk menyusun serangkaian tujuan untuk dicapai; (4) bersifat otentik karena siswa diharuskan untuk mampu memutuskan terkait isu-isu faktual; dan (5) bersifat kooperatif karena setiap siswa akan bekerja sama untuk menghasilkan video yang menarik (Maula, 2019).

Bahkan, Cruse (2017) dan Yudianto (2019) berargumen bahwa video termasuk media pembelajaran yang paling akurat serta tepat untuk menyampaikan pesan agar lebih dipahami oleh para siswa. Video proyek juga dapat meningkatkan motivasi, antusiasme, dan kreativitas siswa (Cruse, 2017).

### **Proyek Video sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa**

Dalam era kontemporer dewasa ini, proyek video telah menjadi media pembelajaran yang menarik dan banyak digunakan oleh para guru di sekolah. Maula (2019) berargumen bahwa proyek

video dapat meningkatkan kreativitas siswa karena berdasarkan pada tugas atau persoalan yang menantang. Proyek ini senantiasa melibatkan siswa dalam merancang; menyelesaikan masalah, membuat keputusan, ataupun meneliti aktivitas tertentu; memberi peluang kepada siswa dalam bekerja kolektif selama waktu yang telah ditentukan; serta memampukan siswa untuk menghasilkan produksi video yang menarik dan kreatif (Maula, 2019). Selain itu, Ranieri (2019) juga menyatakan bahwa dengan penggunaan teknologi digital selama pembuatan proyek video, siswa menjadi terdorong untuk mengembangkan ide kreatifnya, baik dalam tahap awal pemikiran seperti brainstorming dan pemetaan, maupun dalam tahap implementasi ide melalui penggunaan bahasa programming, manipulasi digital, dan simulasi.

Dalam penelitiannya, Astriani (2020) berargumen bahwa proyek video dapat memberikan pembelajaran yang efektif karena membawa siswa menuju tingkat berpikir kritis dan kreatif secara optimal. Proyek video memiliki potensi tinggi guna memberi proses pembelajaran yang bermakna, mengasah kemampuan berpikir secara kreatif melalui proyek yang diberikan, serta memberi pengetahuan dan pengalaman kepada siswa bahwa mata pelajaran yang sedang diampunya sangatlah menarik dan bermanfaat. Hal ini dikarenakan Proyek video senantiasa menuntut siswa untuk menyelesaikan proyek berbentuk video yang telah diberikan, sehingga kreativitas mereka semakin terasah (Astriani, 2020). Ridwan et al. (2021) bahkan menyatakan bahwa apabila media pembelajaran berbasis video semakin berkembang, maka kemampuan siswa dalam berpikir secara logis, kreativitas, pola kerja yang efisien, dan daya imajinasi yang baik juga akan terus berkembang. Oleh karena itu, proses pembelajaran juga dapat dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan dan menarik bagi para siswa.

Menurut Anggito et al. (2021), peningkatan kreativitas siswa dimulai saat guru memberikan tugas berupa Proyek video karena siswa diberikan kebebasan berekspresi untuk membuat karya video mereka sendiri. Para siswa juga memiliki kontrol penuh terhadap alat dan *platform* yang mereka gunakan untuk membuat video. Terlebih lagi, mereka biasanya diwajibkan untuk mengunggah hasil Proyek videonya ke media sosial, seperti *WhatsApp*, *Instagram*, *YouTube*, dan *Twitter* untuk mendapatkan banyak audiens. David et al. (2017) kemudian menyatakan bahwa kreativitas siswa juga dapat terbentuk ketika mereka memilih bahan-bahan yang dibutuhkan saat membuat video. Hal ini sesuai dengan argumen Utomo dan Wihartani (2019) bahwasanya video dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Lebih lanjut, Cruse (2017) juga mengungkapkan bahwa Proyek video dapat

meningkatkan motivasi, antusiasime, dan kreativitas siswa. Menurut Barron (1989 dalam Cruse, 2017), terdapat sejumlah keuntungan dari Proyek video yang bisa dipakai guna meningkatkan kreativitas. Pertama, video yang dihasilkan mampu menyediakan banyak sumber informasi mengenai isu-isu relevan dan permasalahan inheren yang ada. Kedua, Proyek video memberikan kemampuan kepada siswa untuk bergerak dan berpikir secara fleksibel dalam membuat video yang sesuai dengan tujuannya. Ketiga, video memampukan siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam pengaturan visual dan audio. Dengan demikian, Proyek video sangatlah ideal dalam menciptakan pengalaman bersama bagi guru dan siswa yang dapat digunakan untuk memicu munculnya pengetahuan baru (Cruse, 2017).

Selain itu, Kearney (2002 dalam Cruse, 2017) juga menambahkan bahwa penggunaan proyek video dapat mempromosikan proses pembelajaran secara lebih baik dalam tiga cara. Pertama, belajar menggunakan komputer mampu memberikan kontrol kepada siswa dalam menyelesaikan tugas terkait POE atau *predict-observe-explain*. Kedua, klip digital berbasis komputer memberikan peluang baru kepada siswa dalam fase observasi krusial selama proses POE. Ini dilakukan dengan menyediakan peralatan bagi siswa untuk membuat observasi secara detail dari sebuah peristiwa, sehingga akan meningkatkan kualitas observasi yang sesuai dengan prediksi mereka (Kearney, 2002 dalam Cruse, 2017). Ketiga, kondisi fisik dari kehidupan nyata yang digambarkan dalam video sangatlah menarik dan relevan bagi siswa.

Hasil dari proyek video ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan rasa nyaman dan percaya diri mereka dalam menyuarakan pendapat dan berekspresi secara bebas (Cruse, 2017).

#### 4. KESIMPULAN

Proyek video merupakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas siswa, terutama di era digital saat ini. Dalam Proyek video, siswa didorong untuk berpikir secara kreatif mulai dari awal hingga akhir pembuatan video. Pada tahap awal, mereka akan mengeluarkan ide-ide kreatifnya, baik itu terkait pemilihan tema, penulisan naskah, lokasi *shooting*, material pendukung, dan sebagainya. Sementara dalam tahap akhir, siswa dituntut untuk memacu kreativitas mereka dalam proses pengeditan video, sehingga hasil dari Proyek video menjadi menarik dan memuaskan. Oleh karena itu, Proyek video memberikan banyak manfaat kepada siswa karena telah memunculkan peluang bagi mereka untuk mengasah kreativitasnya secara lebih mendalam.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

Abdulla, A. M., & Cramond, B. (2017). After Six Decades of Systematic Study of Creativity:

What Do Teachers Need to Know About What It Is and How It Is Measured? *Roeper Review*, 39(1), 9–23. <https://doi.org/10.1080/02783193.2016.1247398>

Adinugraha, F. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *SAP*, 3(1), 1–9. <http://gg.gg/angketmedia>.

Adzandini, V. N., & Tarunasena. (2019). Proyek Vlog Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *Factum*, 8(2), 237- 246.

Anggito, A., Pujiastuti, P., & Gularso, D. (2021). The Effect of Video Project-Based Learning on Students' Critical Thinking Skills during the Covid-19 Pandemic. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 1858–1867. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.772>

Astriani, M. (2020). Upaya Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa Melalui Pembelajaran Model Project Based Learning. *Petik*, 6(1), 36–40.

Akturk, A., & Celik, S. (2020). Creativity in early childhood teacher education: beliefs and practices. *International Journal of Early Years Education*, 1–21. <https://doi.org/10.1080/09669760.2020.1754174>

Baum, I. R., & Baumann, N. (2018). Autonomous creativity: The implicit autonomy motive fosters creative production and innovative behavior at school. *Gifted and Talented International*, 33(1–2), 15–25. <https://doi.org/10.1080/15332276.2019.1608136>

Cruse, E. (2017). Using Educational Video in the Classroom: Theory, Research and Practice. <https://www.safarimontage.com/pdfs/training/usingeducationalvideointheclassroom.pdf>

David, R., Sondakh, M., & Harilama, S. (2017). Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. 6(1)

Ediyani, M., Hayati, U., Salwa, S., Samsul, S., Nursiah, N., & Fauzi, M. (2020). Study on Development of Learning Media. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 3(2), 1336–1342. <https://doi.org/10.33258/birci.v3i2.989>

Fatmawiyati, J. (2018). Telaah Kreativitas. 1-21. <http://www.researchgate.net/publication/328217424>

Gao, Q., Chen, P., Zhou, Z., & Jiang, J. (2020). The Impact of School Climate on Trait Creativity in Primary School Students: The Mediating Role of Achievement Motivation and Proactive Personality. *Asia Pacific Journal of*

- Education*, 40(3), 330–343.  
<https://doi.org/10.1080/02188791.2019.1707644>
- Gustrianto, M., Hidayah J., & Edy, S. (2017). The Implementation of Video Project in Speaking Class Thesis. [Publish Skripsi Institut Agama Islam Negeri Curup] Institut Agama Islam Negeri Curup. 1-153. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/59/>
- Hilmansyah, I. (2022). The Implementation of Project-Based Learning (PBL): Video Production as a Project in Teaching Speaking Skill. [ Publish master's thesis]. Universitas Pendidikan Indonesia. 46(2). <https://jurnal.masoemiversity.ac.id/index.php/englishpedagogy>
- Holdhus, K. (2018). When Students Teach Creativities: Exploring Student Reports on Creative Teaching. *Qualitative Inquiry*, 25(7), 690–699.  
<https://doi.org/10.1177/1077800418801377>
- Jamali, U. (2019). Fostering Creativity Using Robotics Among Gifted Primary School Students. *Gifted and Talented International*, 34(1–2), 71–78.  
<https://doi.org/10.1080/15332276.2020.1711545>
- Kurniawati, I. (2021). Efektivitas *Project Based Learning* Berbantuan Video terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi, Indonesia*, 4(1), 769-774.  
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/2049/1720>
- Lim, M., Kumar, S., & Ali, F. (2022). Advancing Knowledge Through Literature Reviews: ‘What’, ‘Why’, and ‘How to Contribute.’ *Service Industries Journal*, 42(7–8), 481–513.
- Machali, I., Wibowo, A., Murfi, A., & Narmaditya, S. (2021). From Teachers to Students Creativity? The Mediating Role of Entrepreneurial Education. *Cogent Education*, 8(1), 1-15.  
<https://doi.org/10.1080/2331186X.2021.1943151>
- Mardikaningrum, K., Supriyadi, S., & Author, C. (2018). Effectiveness of Video Learning Media to Improve the Creativity of Class VII Students of SMP N 1 Mojolaban. *International Journal of Research & Review*, 5(12), 12. [www.ijrrjournal.com](http://www.ijrrjournal.com)
- Maula, M. (2019). Using English Video Project Assignment to Assess Students' Speaking Skills at SMPN 22 Surabaya. [Unpublished Skripsi]. UIN Sunan Ampel Surabaya. <http://digilib.uinsby.ac.id/30144>
- Mikhailova, O. (2018). Features of Creativity and Innovation Development in Students at Secondary and High School. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 6(2), 11–19.  
<https://doi.org/10.5937/ijcrsee1802011M>
- Nurrिता, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171-187
- Rajabi, S., Khosravi, A., & Khodabakhshi, M. (2018). Investigating The Effect of Creative Storytelling on Enhanced Creativity of Preschool Students in Iran. *Journal of Poetry Therapy*, 31(4), 244–255.  
<https://doi.org/10.1080/08893675.2018.1504706>
- Ranieri, M. (2019). Creativity and Media Production in Schools. *The International Encyclopedia of Media Literacy*, 1–10.  
<https://doi.org/10.1002/9781118978238.ieml0132>
- Rewhorn, S. (2018). Writing Your Successful Literature Review. *Journal of Geography in Higher Education*, 42(1), 143–147.  
<https://doi.org/10.1080/03098265.2017.1337732>
- Ridwan, R., Al-Aqsha, I., & Rahmadini, G. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *E-Journal UPI*, 18(1), 38–53.  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Stanley, D., & Zhang, Y. (2018). Student-Produced Videos Can Enhance Engagement and Learning in The Online Environment. *Online Learning Journal*, 22(2), 5–26.  
<https://doi.org/10.24059/olj.v22i2.1367>
- Susanti, E. (2019). Project Based Learning: Pemanfaatan Vlog Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Generasi Pro Gadget. *Research Article*, 13(1), 85–96.  
<https://doi.org/10.17977/um020v13i12019p84>
- Turkman, B., & Runco, M. A. (2019). Discovering The Creativity of Written Works: The Keywords Study. *Gifted and Talented International*, 34(1–2), 19–29.  
<https://doi.org/10.1080/15332276.2019.1690955>
- Utami, K., Supriatna, N., & Yulifar, L. (2021). Growing Imaginative Creativity of Students Through Video Making with The Brainstorming Method in History Learning. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 578, 178-183
- Utomo, S., & Wihartanti, L. (2019). Penerapan Strategi Blended Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 30–44.  
<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p30-44>

- Wisada, P., Sudarma, I., & Yuda, I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. In *Journal of Education Technology*, 3(3). 140-146. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yaumi, M. (2017). Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial. *Prosiding Seminar Nasional tentang Pemanfaatan Media bagi Anak Milenial, Indonesia*. 1–21. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/11788/>
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. 234-237. <http://eprints.ummi.ac.id/354>
- Zubaidah, S., Fuad, N., Mahanal, S., & Suarsini, E. (2017). Improving Creative Thinking Skills of Students Through Differentiated Science Inquiry Integrated with Mind Map. *Journal of Turkish Science Education*, 14(4), 77–91. <https://doi.org/10.12973/tused.10214a>