



# ANALISIS PROYEK VIDEO MAHASISWA PGSD PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN ANTIKORUPSI DI STKIP TAMAN SISWA BIMA

Edy Suparjan<sup>1\*</sup>, Ahmadin<sup>2</sup>, Rusdin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>STKIP Taman Siswa Bima, Bima, Indonesia

\*Corresponding Author: [tanmaedysu@gmail.com](mailto:tanmaedysu@gmail.com)

## Sejarah Artikel

Diterima : 28/06/2023

Direvisi : 09/07/2023

Disetujui: 11/07/2023

## Keywords:

Analysis, Video, Anticorruption education.

## Kata Kunci:

Analisis, Video, Pendidikan antikorupsi.

**Abstract.** Based on the observations of the author of STKIP Taman Siswa Bima in the Elementary School Teacher Education study program, it is the study program that uses the most learning video media in providing material and assignments for students, more specifically in the Anti-Corruption Course the use of video as a model for student assignments has been carried out for the last three years. Where the form of assignment in the form of making an Anti-Corruption campaign video is expected to provide many opportunities for students to be creative and innovative in producing work and can provide motivation and self-expression abilities for the student in question. Learning outcomes other than limited face-to-face meetings also use the Hybrid method, namely by using the Google Classroom application and collecting assignments by uploading assignments in the form of videos on Youtube. The purpose of this study was to analyze student learning assignment videos in anti-corruption education courses. This research is a type of quantitative and qualitative descriptive research that seeks to analyze instructional videos including; the advantages and disadvantages of videos made by students. The method used is the observation of task assessment with certain criteria then data analysis displays Frequency distribution tables, Graphs, Means and standard deviation. The focus of the analysis is to look for errors in duration, originality of the recording, suitability with the presentation material, sound and image quality. The rating criteria scale used is 50-100. The results of the study found that the average score for student videos was 76. In terms of criteria, the lowest score was the quality of the material concept, which was 72. Meanwhile, the highest score was the duration and originality of the video, which were 79-80 respectively.

**Abstrak.** Berdasarkan hasil pengamatan penulis STKIP Taman Siswa Bima pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar merupakan prodi yang paling banyak menggunakan media video pembelajaran dalam memberikan materi maupun penugasan untuk mahasiswa, lebih khususnya pada Mata Kuliah Antikorupsi penggunaan video sebagai model penugasan mahasiswa telah dilakukan selama tiga tahun terakhir. Dimana bentuk penugasan dalam bentuk pembuatan video kampanye Antikorupsi diharapkan agar memberikan banyak peluang kepada mahasiswa agar kreatif serta Inovatif dalam menghasilkan karya serta dapat memberikan motivasi dan kemampuan ekspresi diri mahasiswa yang dimaksud. Capaian pembelajaran selain tatap muka terbatas juga menggunakan metode Hibrid yaitu dengan menggunakan aplikasi Google Classroom dan pengumpulan tugas dengan mengunggah tugas dalam bentuk video di Youtube. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis video tugas pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah pendidikan antikorupsi. Penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kuantitatif dan kualitatif yang berupaya untuk menganalisis video pembelajaran meliputi; kekurangan dan kelebihan video yang dibuat oleh mahasiswa. Metode yang digunakan adalah Observasi penilaian tugas dengan kriteria tertentu kemudian analisis data menampilkan tabel distribusi Frekuensi, Grafik, Means dan standar deviasi. Fokus analisis mencari kesalahan durasi, originalitas rekaman, kesesuaian dengan materi penyajian, kualitas suara dan gambar. Skala kriteria penilaian digunakan adalah 50-100. hasil penelitian ditemukan bahwa rata-rata skor video karya mahasiswa adalah mendapatkan nilai 76. ditinjau dari kriteria skor terendah terletak pada kualitas konsep materi sebesar 72. Sementara skor yang paling tinggi terletak pada durasi dan originalitas video berturut-turut sebesar 79-80.

**How to Cite:** Suparjan, E., Ahmadin, A., & Rusdin, R. (2023). ANALISIS PROYEK VIDEO MAHASISWA PGSD PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN ANTIKORUPSI DI STKIP TAMAN SISWA BIMA. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 461-468. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i3.2918>

## Alamat korespondensi:

Jl. Pendidikan Taman Siswa, Belo, Kec. Palibelo, Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat. 84173. [tanmaedysu@gmail.com](mailto:tanmaedysu@gmail.com)

## Penerbit:

Program Studi PGSD Universitas Flores. Jln. Samratulangi, Kelurahan Paupire, Ende, Flores. [primagistrauniflor@gmail.com](mailto:primagistrauniflor@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan informasi di era 4.0 merupakan bagian dari perubahan yang tidak dapat dihindari oleh guru dosen. Guru atau dosen perlu melakukan penyesuaian serta memilih metode maupun media yang beragam disesuaikan dengan muatan mata kuliah dan kondisi riil mahasiswa. Berdasarkan hasil pengamatan penulis STKIP Taman Siswa Bima pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar merupakan program studi yang paling banyak menggunakan media video pembelajaran dalam memberikan materi maupun penugasan untuk mahasiswa, lebih khususnya pada Mata Kuliah Antikorupsi penggunaan video sebagai model penugasan mahasiswa telah dilakukan selama tiga tahun terakhir. Dimana bentuk penugasan dalam bentuk pembuatan video kampanye Antikorupsi diharapkan agar memberikan banyak peluang kepada mahasiswa agar kreatif serta inovatif dalam menghasilkan karya serta dapat memberikan motivasi dan kemampuan ekspresi diri mahasiswa yang dimaksud. Hal ini dilakukan karena banyak penelitian mengenai penggunaan video rata-rata berhasil dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa diantaranya penelitian (Busyaeri et al., 2016).

Mendesain pembelajaran yang efektif, menarik dan menggunakan teknologi masa kini merupakan tugas dosen di era milenial. Materi pendidikan antikorupsi disiapkan untuk memperkuat kognitif serta afektif mahasiswa. Kemudian untuk meningkatkan daya kritis serta kreatifitas mahasiswa, dosen menggunakan metode kampanye antikorupsi melalui video yang diunggah melalui laman youtube mahasiswa. Video pembelajaran dapat diupload ke berbagai macam platform seperti youtube, instagram, facebook, dan platform lainnya bermanfaat bagi guru-guru lainnya dalam mencari referensi pembelajaran, serta memudahkan ketika adanya supervisi virtual (Heru Aliwardhana, 2021). Tujuannya agar mahasiswa dapat mengembangkan kreativitas serta kepeduliannya terhadap kampanye antikorupsi serta edukasi-edukasi yang berkaitan pendidikan antikorupsi. Selain itu, diharapkan mahasiswa dapat beradaptasi dengan perubahan teknologi media yang sangat cepat di era 4.0. serta mampu mengembangkan performance dan kepercayaan diri yang tinggi.

Penugasan dalam bentuk Video telah dilakukan sejak tahun 2020 sampai sekarang, dimana menurut penulis pemberian tugas dalam bentuk video dapat meningkatkan keterampilan berpikir mahasiswa serta dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pembuatan video. Menurut Hasanah et al. (2022), proyek video merupakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa, terutama di era digital saat ini. Melalui proyek video, mahasiswa 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.

Proyek video mahasiswa harus dianggap sama pentingnya karena proyek semacam itu meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dan meningkatkan rasa pencapaian mereka. Karena mahasiswa secara pribadi dan aktif terlibat dalam tahapan produksi video, mereka belajar untuk memiliki pembelajaran mereka sendiri dan secara bertahap berkembang menjadi pembelajar mandiri. Bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek video melibatkan pembelajar dalam pembelajaran kooperatif di mana mereka akan menemukan keterampilan komunikasi yang lebih penting seperti negosiasi makna, pengambilan keputusan, dan kerja sama tim (Ting, 2013). Penggunaan video pembelajaran berbasis aplikasi bandicam pada pembelajaran daring mata kuliah teori graf memberikan pemahaman abstraksi mahasiswa yang lebih baik daripada pembelajaran daring (Cahyono, 2021). Hasil penelitian Rasman (2021) juga membuktikan bahwa video yang ada di youtube dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

Hasil penelitian Wibowo (2021) mengenai penugasan dalam bentuk video tutorial terdapat kecenderungan peserta didik tertarik (tidak bosan) dan mampu menguatkan karakter kreatif dan percaya diri. Hal yang sangat mendukung penugasan video tersebut adalah adanya semangat kerjasama siswa kemudian kemampuan siswa dalam pembuatan video yang menarik. Proyek video mampu menarik kreativitas siswa dalam mengintegrasikan bahasa dengan keterampilan komputer dan pembelajaran kooperatif dipraktikkan ketika siswa belajar untuk mentolerir pendapat yang berbeda, menegosiasikan makna dan mengambil keputusan bersama.

Siswa juga menjawab bahwa proyek video telah meningkatkan harga diri mereka dan mereka lebih bersedia untuk mengekspresikan diri menggunakan bahasa Inggris (Ting, 2013).

Sementara menurut Arif Yudianto (2017), video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Kemudian manfaat video menurut Prastowo dalam Arif Yudianto (2017) diantaranya adalah: (1) memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik, (2) memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bias dilihat, (3) menganalisis perubahan dalam periode tertentu, (4) memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, (5) menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik. Video memungkinkan siswa untuk melihat objek aktual dan adegan realistis, untuk melihat urutan dalam gerakan, dan untuk mendengarkan narasi (Zhang et al., 2006). Proyek Ruang Kelas Virtual di NJIT menggunakan jaringan pembelajaran asinkron ditambah rekaman video untuk mengevaluasi keefektifan kursus online yang diperlukan untuk gelar sarjana dalam sistem informasi dan ilmu komputer. Video yang sederhana dan relatif mudah diproduksi adalah alat pendidikan yang cocok untuk menyajikan konsep teoretis yang kompleks video adalah alat yang cocok dan sangat berguna untuk mempromosikan pendekatan kelas terbalik yang berhasil, memungkinkan untuk mengubah menjadi waktu pembinaan kehadiran waktu kuliah (Torío, 2019). Dengan demikian, video sangatlah urgen terutama dalam menyajikan sebuah pesan yang menarik dan mempermudah peserta didik dalam memahami sebuah materi dan konsep, juga video merupakan media yang sangat efektif dalam memberikan pengalaman baru kepada peserta didik serta dapat melatih peserta didik untuk melakukan diskusi secara berkelompok.

Penelitian yang dilakukan Radiusman & Simanjuntak (2020) menyimpulkan mahasiswa kurang memiliki kemampuan materi dalam menyampaikan penjelasannya. Hasil penelitian Prawati et al. (2022) menyimpulkan bahwa video pembelajaran pada platform youtube sangat layak digunakan sebagai rekomendasi bahan ajar pembelajaran dasar boga untuk SMK. Selanjutnya, penelitian Apriansyah (2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memudahkan mahasiswa memahami materi dan efektif mengurangi kebosanan. Penelitian Saputro (2015) dengan tujuan penelitian adalah dari animasi anti korupsi adalah para pelajar dapat mengetahui contoh sifat yang menjadi cikal bakal korupsi dan dapat ikut mengkampanyekan gerakan anti korupsi dalam kehidupan sehari-hari dengan video animasi yang menarik. Penelitian Nuritha & Tsurayya (2021) menyimpulkan video pembelajaran berbantuan geogebra efektif digunakan sebagai media atau alat bantu siswa dalam melakukan pembelajaran matematika yang mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Dari berbagai penelitian di atas walaupun memiliki kesamaan dalam menganalisis video pembelajaran secara umum akan tetapi terdapat perbedaan pada aspek metode pelaksanaan yaitu jika penelitian di atas lebih banyak penggunaan video oleh dosen atau guru sendiri sementara penelitian ini difokuskan pada hasil karya mahasiswa dengan tujuan agar mahasiswa memiliki kreatifitas dan belajar mandiri. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis video tugas pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah pendidikan antikorupsi Program studi PGSD STKIP Taman Siswa Bima.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kuantitatif dan kualitatif yang berupaya untuk menganalisis video pembelajaran meliputi kekurangan dan kelebihan video yang dibuat oleh mahasiswa. Video dibuat mahasiswa secara berkelompok terdiri dari 3-5 orang dengan materi dan skenario yang diberikan oleh dosen. Semua video membahas materi pendidikan antikorupsi. Jumlah video sebanyak 36 video baik yang unggah di Youtube maupun tidak. Obyek penelitian ini adalah video edukasi antikorupsi mahasiswa PGSD Semester IV STKIP Taman Siswa Bima Tahun akademik 2022/2023. Fokus analisis mencari kesalahan dan kekurangan video yang di buat mahasiswa berdasarkan kriteria durasi, originilitas rekaman, kesusian dengan materi penyajian, kualitas suara dan gambar. Skala kriteria penilaian digunakan adalah 50-100 seperti tertera pada Tabel 1.



**Tabel 1.** Kriteria Penilaian Video

No	Kriteria	Skala	Kriteria penskoran
1	Durasi	50-100	
2	Kualitas suara	50-100	
3	Kualitas gambar	50-100	
4	Penyajian	50-100	
5	Kesesuaian dengan Materi	50-100	
6	Orisinalitas rekaman	50-100	

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Mata kuliah Pendidikan Antikorupsi merupakan mata kuliah mandiri yang diberlakukan di STKIP Taman Siswa Bima di seluruh Program studi termasuk Prodi PGSD. Adapun capaian pembelajaran mata kuliah ini adalah mahasiswa menghasilkan karya dalam bentuk video kampanye antikorupsi dengan memanfaatkan aplikasi yang tersedia di Internet. Di bawah ini merupakan tabel keseluruhan hasil penilaian masing-masing kriteria. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan aplikasi excel 2010 dengan rumus mean, standar deviasi dan distribusi frekuensi ditemukan bahwa rata-rata skor kualitas video yang dibuat oleh mahasiswa sebagaimana tertera pada [Tabel 2](#).

**Tabel 2.** Skor masing-masing Kriteria

Kode Video	Kriteria Score							Nilai Total	Rata Rata	Kategori
	Durasi	Suara	Gambar	Penyajian	Konsep	Originalitas				
1FID	80	71	67	67	68	78	431	72	Cukup	
2SUH	80	66	66	68	71	75	426	71	Cukup	
3WAH	80	78	72	69	60	83	442	74	Baik	
4MUS	80	81	80	86	81	80	488	81	Baik Sekali	
5ENA	80	80	77	85	80	80	482	80	Baik Sekali	
6EL	76	80	73	75	58	83	445	74	Baik	
7AP	80	85	80	76	85	81	487	81	Baik Sekali	
8WIN	76	65	67	72	65	71	416	69	Cukup	
9RAB	65	83	80	78	61	81	448	75	Baik	
10ST	80	82	66	64	52	66	410	68	Cukup	
11WAH	80	80	85	85	80	80	490	82	Baik Sekali	
12MAR	85	80	85	80	85	81	496	83	Baik Sekali	
13VEN	80	78	73	73	60	75	439	73	Cukup	
14HAR	76	78	66	69	75	75	439	73	Cukup	
15JAN	80	78	77	73	78	81	467	78	Baik	
16IS	80	85	80	80	85	80	490	82	Baik Sekali	
17ELA	80	65	77	75	61	83	441	74	Baik	
18NEL	80	65	73	72	58	81	429	72	Cukup	
19MIF	80	68	65	80	80	80	453	76	Baik	
20TAK	80	76	65	64	65	77	427	71	Cukup	
21K	61	68	63	60	58	60	370	62	Kurang	
22AD	80	85	80	80	80	83	488	81	Baik Sekali	
23SUW	85	85	82	85	80	85	502	84	Baik Sekali	
24HU	80	85	80	80	85	83	493	82	Baik Sekali	
25IL	61	65	62	85	85	85	443	74	Baik	
26NU	80	75	75	80	85	85	480	80	Baik Sekali	
27SU	80	70	65	66	61	78	420	70	Cukup	
28JUL	80	85	82	80	75	80	482	80	Baik Sekali	
29AR	85	80	80	85	80	81	491	82	Baik Sekali	
30IK	85	80	85	80	80	83	493	82	Baik Sekali	
31MJ	80	78	80	80	75	80	473	79	Baik Sekali	
32REF	80	71	68	70	80	83	452	75	Baik	
33AN	80	85	83	80	85	83	496	83	Baik Sekali	
34TI	80	76	72	74	56	81	439	73	Cukup	
35PU	80	68	71	71	60	83	433	72	Cukup	
36NA	80	65	72	75	60	78	430	72	Cukup	
Rata-Rata	77	74	73	71	64	78				



Data pada [Tabel 2](#) di atas jika kategori nilai video pendidikan anti korupsi dilukiskan dalam bentuk grafik persentase dapat dilihat pada [Gambar 1](#).



**Gambar 1.** Presentase Nilai Video PAK

Berdasarkan data penjelasan [Tabel 2](#) di atas ditemukan bahwa hasil penilaian video dengan kategori kurang sebanyak 1 video dengan kode 21K dengan nilai rata-rata 62, kemudian video dengan kategori cukup sebanyak 12 video dan rata-rata nilai 72, video dengan kategori baik sebanyak 8 buah dan memiliki nilai rata-rata 74-78. sementara video dengan kategori baik sekali sebanyak 15 Video dan memiliki nilai rata-rata 80-84. Video dengan kode 21K mendapatkan nilai 62 karena secara kualitas suara terdapat noise sehingga tidak terdengar secara jelas materi videonya, kemudian kualitas gambar yang diambil bergerak tidak fokus serta sudut pencahayaan tidak bagus. Kemudian pada aspek penyajian materi kurang lengkap tidak memberikan pengenalan diawal video serta penyebutan identitas mahasiswa dan tidak dilengkapi dengan subtitle sebagai penjelas tambahan. Video ini juga tidak memiliki kesimpulan materi yang disampaikan karena terlalu pendek, walau secara originalitas video masih dianggap asli karena merupakan ada dan gagasan mahasiswa sendiri. Hal ini sangat didukung hasil penelitian ([Mardhiya et al., 2020](#)). Yang berkesimpulan bahwa tugas proyek video ini juga memberikan manfaat dalam kerja tim dan peningkatan keterampilan dalam menggunakan teknologi untuk belajar. Tampilan contoh video dalam kategori kurang tertera pada [Gambar 2](#).



**Gambar 2.** Potongan Video 21K (Sumber:)

Selanjutnya video dalam kategori cukup sebanyak 12 Video dengan kode video 1FID, 2SUH, 8WIN, 10ST, 13VEN, 14HAR, 18NEL, 20TAK, 27SU, 34TI, 35PU, 36NA dengan rentangan nilai video 68-73. Jika ditinjau dari kriteria durasi rata-rata video tersebut di atas 5 menit, pada kriteria kualitas gambar sudah bagus, namun pada aspek fokus dan pencahayaan masih kurang serta masih kekurangan pada aspek video opening. Kemudian kriteria penyajian rata-rata mahasiswa sudah memberikan pengenalan nama, NIM serta program studi, kemudian cara penyampaian mahasiswa belum sistematis sesuai materi yang akan disampaikan serta performance masih kaku, belum percaya diri serta belum profesional. Hal ini juga disebabkan kurangnya persiapan mahasiswa pada aspek waktu dan mengundur-undur waktu serta

kurangnya kekompakan kelompok. Tampilan contoh video dalam kategori cukup tertera pada [Gambar 3](#).



<https://www.youtube.com/watch?v=UPI3B13catc>



<https://www.youtube.com/watch?v=nUatbrynHUA&t=550s>

**Gambar 3.** Video 27SU (Kiri), 8WIN (Kanan)

Berdasarkan hasil analisis data pada [Tabel 2](#) bahwa terdapat 8 video yang mendapatkan kategori baik dengan kode video 3WA, 6EL, 9RAB, 15JAN, 17ELA, 19MIF, 25IL, dan 32REF. Pada kedelapan video dengan kategori baik ini pada kualitas suara, gambar, penyajian dan originalitas video terpenuhi akan tetapi masih terdapat kekurangan masih ditemukan pada aspek Materi yang belum sistematis disampaikan serta dalam penyampaian masih ditemukan kekurangan beberapa konsep materi. video tutorial yang dikembangkan perlu dikaji lebih lanjut dan dikembangkan lagi dan sebaiknya kurun waktu yang diberikan kepada responden cukup lama sehingga dapat mempelajari bahan pembelajaran tersebut dengan lebih baik ([Wahyudi & Rinawati, 2016](#)). Di bawah ini merupakan contoh potongan Video kategori baik ([Gambar 4](#)).



Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=9GHMPVQQEfo>

**Gambar 4.** Tampilan video dalam kategori baik, 6EL (Kiri), 19MIF(Kanan)

Sementara video yang berkategori sangat Baik Sekali sebanyak 15 Video yaitu 4MUS, 5ENA, 7AP, 11WAH, 12MAR, 16IS, 22AD, 23SUW, 24HUR, 28JUL, 29AR, 30IK, 31MJ dan 33AHN yang memperoleh nilai berada pada rentang 80-84. Secara kualitas 15 video tersebut sudah sangat baik sekali terutama pada aspek durasi dan pengambilan gambar, kemudian konsep penyajiannya suda memenuhi unsur video pembuka, perkenalan nama dan program studi, pada penguasaan materi yang disampaikan dalam video sangat sesuai dengan materi yang diberikan. Kemudian pada sisi aspek originalitas video semuanya sangat orisinil terutama video 33AHN merupakan film pendek berjudul "Dilema Sang Hakim" diperankan oleh Ahlun Nazar dan kelompoknya. Naskah bersumber dari ontologi cerpen Saujana. Pertimbangan video ini mendapatkan nilai tertinggi adalah penguasaan konsep dan performance mahasiswa dalam menjiwai alur cerita, kemudian kesesuaian pemilihan lokasi pembuatan film, kemudian keaslian pembuatan video serta durasi film sangat efektif kemudian kekompakan mahasiswa dalam memainkan perannya. Hal ini dibenarkan berdasarkan hasil penelitian [Zhang et al. \(2006\)](#) yang menyebutkan bahwa video interaktif yang memberikan kontrol individu atas akses acak ke konten dapat menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih baik dan kepuasan pelajar yang lebih tinggi. Video juga dapat membantu guru maupun siswa dalam melaksanakan pembelajaran, merangsang kreatifitas, semangat belajar siswa ([Sunandar, 2019](#)). Selain itu, [Riswandi \(2018\)](#) menyatakan bahwa menggunakan proyek memberikan banyak kesempatan bagi siswa untuk berbicara dan secara tidak langsung akan membangun kepercayaan diri siswa untuk berbicara

dan meningkatkan pengucapan, tata bahasa, kelancaran, dan pemahaman siswa. Contoh potongan video yang masuk dalam kategori baik sekali tertera pada Gambar 5.



<https://www.youtube.com/watch?v=njPqnlzlm2w&t=70s>

Gambar 5. Potongan Video 33AHN

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa rata-rata skor video karya mahasiswa adalah mendapatkan nilai 76. Ditinjau dari kriteria skor terendah terletak pada kualitas konsep materi sebesar 72. Dimana video dengan kode 21K mendapatkan nilai 62 karena secara kualitas suara terdapat noise sehingga tidak terdengar secara jelas materi videonya, kemudian kualitas gambar yang diambil bergerak tidak fokus serta sudut pencahayaan tidak bagus. Kemudian pada aspek penyajian materi kurang lengkap tidak memberikan pengenalan diawal video serta penyebutan identitas mahasiswa dan tidak dilengkapi dengan subtitle sebagai penjelasan tambahan. Video ini juga tidak memiliki kesimpulan materi yang disampaikan karena terlalu pendek. Sementara video yang berkategori Baik sekali mendapatkan nilai 80-84. Secara kualitas 15 Video tersebut sudah sangat baik sekali terutama pada aspek durasi dan pengambilan gambar, kemudian konsep penyajiannya sudah memenuhi unsur video pembuka, pengenalan nama dan program studi, pada penguasaan materi yang disampaikan dalam video sangat sesuai dengan materi yang diberikan. Kemudian pada sisi aspek originalitas Video semuanya sangat orisinal. Kemudian nilai keseluruhan Video Pendidikan antikorupsi yang dibuat mahasiswa berada pada skor 33% cukup dan skor 42% baik sekali.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arif Yudianto. (2017). *PENERAPAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN* (A. Manan & Bahtiar (eds.); pp. 234–237). FKIP UMMI Sukabumi. [https://opac-perpustakaan.ummi.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=12869](https://opac-perpustakaan.ummi.ac.id/index.php?p=show_detail&id=12869)
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MAPEL IPA DI MIN KROYA CIREBON. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>
- Cahyono, H. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Bandicam pada Mata Kuliah Teori Graf Untuk Meningkatkan Kemampuan Abstraksi Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 114–119. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i2.205>
- Hasanah, U. H., Santi, D. E., & Muhid, A. (2022). Proyek Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa: a Literature Review. *Jurnal Education and ...*, 10(3), 386–393. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/4104%0Ahttp://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/download/4104/2636>

- Heru Aliwardhana. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Power Point dan Filmora Melalui in House Training. *AL-FIKRAH: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 4(1), 22–43. <https://doi.org/10.36835/al-fikrah.v4i1.109>
- Mardhiya, J., Setiowati, H., & Harahap, L. K. (2020). Proyek Video Sebagai Asesmen Alternatif dalam Pembelajaran Daring Mata Kuliah Kimia Dasar Video Project As an Alternative Assessment in Learning Basic Chemistry Courses. *Journal Of The Indonesian Society Of Integrated Chemistry*, 12(2), 51. <https://online-journal.unja.ac.id/jisic/article/view/11005>
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 48–64. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>
- Prawati, S., Astuti, N., & Tri, Lucia Tria Pangesti, M. G. M. (2022). ANALISIS VIDEO PEMBELAJARAN PADA PLATFORM YOUTUBE “ PAK GURU MASAK ” SEBAGAI REKOMENDASI BAHAN AJAR BOGA DASAR. *Jurnal Tata Boga*, 11(1–9). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/article/view/45823>
- Radiusman, R., & Simanjuntak, M. (2020). ANALISIS VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA MAHASISWA PGSD UNIVERSITAS MATARAM PADA MATA KULIAH PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 3(6), 615-624. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpmi/article/view/5205>
- Rasman, R. (2021). Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Masa Pandemi COVID 19. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(2), 118–126. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/edutech.v1i2.442>
- Rinawati, W. (2016). PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL MATERI NAPKIN FOLDING DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 6 YOGYAKARTA. *Journal of Culinary Education and Technology*, 5(8). <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/boga/article/viewFile/5309/5008>
- Riswandi, D. (2018). The The Implementation of Project-Based Learning to Improve Students' Speaking Skill. *International Journal of Language Teaching and Education*, 2(1), 32–40. <https://doi.org/10.22437/ijolte.v2i1.4609>
- SAPUTRO, S. (2015). *Pembuatan Video Kampanye Anti Korupsi Berbasis Animasi 3 Dimensi Untuk Pelajar*. 11531156. <http://eprints.umpo.ac.id/1526>
- Sunandar, B. (2019). Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung). <http://repository.radenintan.ac.id/11338>
- Ting, N. C. (2013). Classroom Video Project: An Investigation on Students Perception. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 90(InCULT 2012), 441–448. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.07.113>
- Torío, H. (2019). Teaching as coaching: Experiences with a video-based flipped classroom combined with project-based approach in technology and physics higher education. *Journal of Technology and Science Education*, 9(3), 404–419. <https://doi.org/10.3926/JOTSE.554>
- Wibowo, N. (2021). PjBL dengan Penugasan Video Tutorial di Masa Pandemi COVID-19: Peningkatan Ketertarikan Belajar serta Penguatan Kreatifitas dan Kepercayaan Diri. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 5(2), 102–113. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v5i2.34698>
- Zhang, D., Zhou, L., Briggs, R. O., & Nunamaker, J. F. (2006). Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness. *Information and Management*, 43(1), 15–27. <https://doi.org/10.1016/j.im.2005.01.004>