

Proyek Video Sebagai Asesmen Alternatif dalam Pembelajaran Daring Mata Kuliah Kimia Dasar

Video Project As an Alternative Assessment in Learning Basic Chemistry Courses

Julia Mardhiya^{1*}, Hanifah Setiowati¹, Lenni Khotimah Harahap¹

¹ Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Indonesia

A B S T R A K

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui respon mahasiswa dalam penggunaan tugas proyek video sebagai asesmen alternatif pada mata kuliah Kimia Dasar selama pembelajaran daring. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Data diperoleh dari calon guru ($N = 80$) yang diberikan tugas proyek video untuk menjelaskan materi dan soal-soal pada mata kuliah Kimia Dasar. Di akhir sesi, mahasiswa mengisi kuesioner untuk mengetahui tanggapan mahasiswa mengenai pembelajaran dengan tugas proyek video. Wawancara juga dilakukan dalam penelitian ini. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan respon positif pada tugas proyek video memberikan manfaat bagi mahasiswa yaitu mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan, meningkatkan motivasi, dan kemandirian dalam belajar. Selain itu, tugas proyek video ini juga memberikan manfaat dalam kerja tim dan peningkatan keterampilan dalam menggunakan teknologi untuk belajar

A B S T R A C T

This study's objective was to investigate the video project assignment as an alternative assessment of general chemistry during online learning. This research used a descriptive quantitative method. Data was obtained from pre-service teachers ($N = 80$) who were given a video project explaining the material and problem on the general chemistry subject. At the end of the session, students filled out questionnaires to determine the students' responses regarding learning based on video projects. Interviews were also conducted in this study. This study's findings indicate that project gives out benefits for the student, such as applying knowledge, increasing motivation, and independence in learning. Besides, this video project also provides help in teamwork and improvement the technology skills in generating videos.

Kata kunci/Keyword : Asesmen alternatif; kimia dasar; pembelajaran daring; proyek video; *alternative assessment; general chemistry; on-line learning; video project assignment.*

INFO ARTIKEL

Received: 12 Nov 2020;
Revised: 15 Nov 2020;
Accepted: 16 Nov 2020

* corresponding author: julia.mardhiya@walisongo.ac.id
DOI: <https://doi.org/10.22437/jisic.v12i2.11005>

PENDAHULUAN

Peningkatan besar terjadi dalam 50 tahun terakhir ini di bidang pendidikan pada semua jenjang terutama pada pendidikan tinggi. Perguruan tinggi harus adaptif dan transformatif dengan menerapkan pendidikan jarak jauh, terutama dengan adanya pandemi covid-19 (Daniel, 2020). Salah satu kendala yang dihadapi dunia pendidikan adalah mewajibkan seluruh tenaga pendidik untuk melaksanakan tugas mengajar dari rumah. Pandemi covid-19 telah mengubah kebiasaan belajar mengajar dengan melaksanakan berbagai protokol kesehatan yaitu dengan penerapan *social distancing* dan *physical distancing*. Sehingga pembelajaran dilaksanakan melalui pembelajaran daring (Chick et al., 2020).

Online learning adalah istilah untuk mendeskripsikan pembelajaran dimana siswa belajar melalui teknologi informasi dan komunikasi yang canggih (seperti blackboard, moodle, youtube, *virtual reality*) baik secara asinkron maupun sinkron (Schneider & Council, 2020). Pembelajaran daring memberikan akses pendidikan kepada mahasiswa yang tidak dapat hadir di kampus untuk mengambil kelas secara daring (Betts, Hartman, & Oxholm, 2009). Pembelajaran asinkron merupakan salah satu alternatif dalam pembelajaran daring. Pendidik dapat mengembangkan bahan ajar untuk diposting di *massive open daring course* (MOOC). Pendidik juga dapat memeriksa partisipasi mahasiswa dengan janji temu secara daring melalui video konferensi (Basilaia & Kvavadze, 2020; Catalano, 2018).

Sejalan dengan pembelajaran yang harus dilakukan secara daring, begitu pula dengan asesemennya. Pendidik ditantang untuk mencoba menerapkan pengajaran yang efektif dalam lingkungan pembelajaran jarak jauh, dan penilaian tentu saja merupakan bagian dari itu. Banyak institusi pendidikan mengatur strategi dalam praktik penilaian, dengan menerapkan beberapa asesmen alternatif (Ahmad, 2020; Akimov & Malin, 2020).

Asesmen merupakan bagian penting dari pendidikan tinggi karena asesmen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendemonstrasikan kemampuan yang telah mereka kembangkan (Gikandi, Morrow, & Davis, 2011). Asesmen merupakan bagian integral dari proses belajar mengajar baik dalam pendidikan konvensional maupun pembelajaran jarak jauh. Peningkatan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam menyajikan pembelajaran sejalan dengan praktik asesmen dengan menggunakan media teknologi (Ogange, Agak, Okelo, & Kiprotich, 2018).

Asesmen alternatif memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari melalui tugas-tugas profesional yang didukung oleh pengetahuan akademis. Proyek video dapat dijadikan asesmen alternatif dan banyak digunakan pada berbagai institusi pendidikan tinggi berbagai negara (Schwartz & Hartman, 2007; Walters, Hallas, Phelps, & Ikeda, 2015; Yoo, Son, Kim, & Park, 2009). Proyek video sebagai asesmen terbukti memiliki beberapa manfaat, terutama dalam mendukung pengembangan keterampilan digital, komunikasi, dan peningkatan pembelajaran (Hawley & Allen, 2019). Video digital telah menjadi media ekspresi diri dan komunikasi mahasiswa saat ini (Oblinger, Oblinger, & Lippincott, 2005). Efektivitas video sebagai media pembelajaran telah banyak dipelajari oleh beberapa literatur. Mahasiswa menganggap proyek video sebagai kegiatan belajar yang berguna untuk pengalaman belajar mereka (Choi & Johnson, 2010; Pereira, Echezarra, Sanz-Santamaria, & Gutiérrez, 2014).

Melalui proyek video, pendidik dapat menilai kemandirian, kreativitas, keterampilan memecahkan masalah, kerja sama, dan keterampilan dalam penerapan teknologi (Reeves, Caglayan, & Torr, 2017). Keunggulan lain dari proyek video adalah dapat memberikan motivasi dan tantangan bagi mahasiswa (Hawley & Allen, 2019). Agar proyek video ini dapat

dapat digunakan dalam asesmen pembelajaran Kimia Dasar secara berkelanjutan, maka diperlukan investigasi untuk menggali informasi dari mahasiswa mengenai penggunaan tugas video proyek dalam mengembangkan kemandirian, kerja sama dan kemampuan dalam penggunaan teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan survei sebagai desain penelitian. Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa semester kedua Program Studi Pendidikan Kimia, yang mengambil mata kuliah Kimia Dasar. Pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel sesuai tujuan peneliti. Sampel penelitian berjumlah 80 orang yang dibagi ke dalam beberapa kelompok mahasiswa kemudian diberikan tugas untuk membuat video materi penjelasan dan penyelesaian soal-soal. Instrumen yang digunakan terdiri dari angket, lembar wawancara, dan lembar observasi.

Kuesioner

Kuisisioner dibuat dalam format *google form* dan kemudian dibagikan kepada mahasiswa. Ada tiga bagian utama dalam formulir survei ini, yaitu aspek kemandirian, kerja sama dan kompetensi pemanfaatan teknologi (Puspa, 2017). Mahasiswa diminta untuk menilai tingkat kesesuaian pada tiap item. Kriteria pemeringkatan menggunakan skala Likert yang terdiri dari 5 skala yaitu: 5=sangat setuju, 4= setuju, 3= netral, 2= tidak setuju, 1= sangat tidak setuju. Data yang diperoleh dihitung nilai rata-ratanya kemudian diberikan kriteria seperti pada Tabel 1

Tabel 1. Kriteria Sikap positif terhadap proyek video Berdasarkan Hasil Kuesioner

Nilai Rata-rata	Kriteria Hasil Kuesioner
1.00-1.80	Sangat rendah
1.81-2.60	Rendah
2.61-3.20	Sedang
3.21-4.80	Tinggi
4.81-5.00	Sangat tinggi

Wawancara

Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui lebih lanjut tentang pendapat mahasiswa tentang pembuatan video sebagai asesmen pada pembelajaran kimia umum II. Wawancara dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang tidak dapat diamati secara langsung. Wawancara dilakukan di akhir kursus melalui sambungan telepon.

Lembar Pengamatan.

Pemeriksaan observasi kelompok diisi oleh ketua kelompok yang bertanggung jawab untuk memantau pekerjaan proyek di luar kelas. Laporan kelompok diatur oleh masing-masing kelompok untuk melihat gambaran rinci dari proses produksi video termasuk kegiatan mahasiswa di setiap fase, file dari setiap anggota, dan kesulitan yang mereka hadapi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Survei ini terdiri dari dua puluh tiga pertanyaan dengan menggunakan skala likert, di akhir pengisian angket mahasiswa diminta untuk mengisi pertanyaan terbuka tentang pendapat mereka tentang proyek video. Pertanyaan kuesioner fokus pada tiga aspek :

1. Aspek kemandirian dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut dibagi menjadi empat bagian, yaitu: penerapan informasi yang diperoleh (pernyataan 3), kemandirian pembelajaran jarak jauh (pernyataan 1, 2, 4, 7, dan 8), motivasi (pernyataan 5), dan ketergantungan pada pendidik (pernyataan 6, 9, dan 10).
2. Aspek kerjasama dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut dibagi menjadi lima bagian, yaitu: tentang kerjasama (pernyataan 12 dan 11), kepercayaan diri (pernyataan 16 dan 14), pengambilan keputusan (pernyataan 15), berbagai informasi (pernyataan 13), kemampuan memecahkan masalah dan evaluasi diri (pernyataan 17 dan 18)
3. Aspek keterampilan dalam penggunaan teknologi yang terdiri dari lima pernyataan (pernyataan 19 - 23)

Analisis data kuantitatif menggunakan perhitungan rata-rata, standar deviasi dan

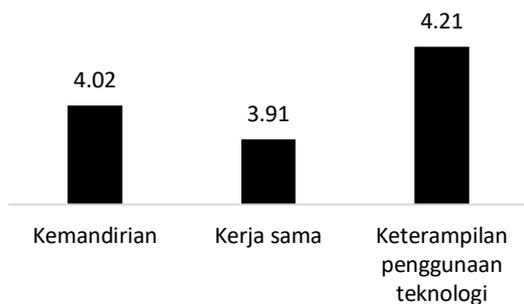
median dari dua puluh tiga pernyataan. Data angket dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Tanggapan mahasiswa terhadap tugas proyek video

Kode	Pertanyaan	Mean	St. Dev	Median
P1	Saya dapat mengembangkan kemandirian saya dalam belajar setelah membuat proyek video	4.32	0.96	5
P2	Saya mencoba mencari berbagai informasi yang dibutuhkan saat membuat proyek video	4.19	0.94	4
P3	Saya menerapkan ilmu yang diperoleh selama pembelajaran saat membuat video	4.04	0.94	4
P4	Saya menjadi lebih bertanggung jawab untuk belajar	4.36	0.87	5
P5	Saya percaya bahwa saya dapat belajar secara efektif dengan kemampuan terbaik saya.	3.60	0.99	4
P6	Saya memerlukan bantuan dosen saat mengerjakan proyek video.	3.75	1.09	4
P7	Saya mencari informasi lebih lanjut di luar jam belajar ketika saya membuat video Video	4.31	0.84	4
P8	Saya mendapatkan informasi yang saya perlukan sebagai calon pendidik saat membuat proyek video	4.34	0.87	5
P9	Saya mempertimbangkan saran dosen tentang proyek video yang akan dikerjakan	3.76	1.05	4
P10	Ketika ada masalah dalam menghasilkan proyek video, saya berkonsultasi dengan dosen saya untuk mencari solusinya	3.57	1.02	4
P11	Proyek video meningkatkan keterampilan kolaborasi dengan orang lain.	3.74	1.09	4
P12	Saya mengerjakan tugas proyek video bersama dengan kelompok saya	3.61	1.15	4
P13	Saya berbagi informasi dengan teman saya saat membuat video	3.88	1.04	4
P14	Interaksi saya dengan teman-teman meningkat karena proyek video	3.83	1.01	4
P15	Saya dan teman-teman kelompok saya membuat keputusan bersama untuk video yang kami kerjakan	4.02	0.92	4
P16	Proyek video membuat saya menjadi lebih berani untuk menyuarakan pendapat saya.	4.24	0.78	4
P17	Saya memecahkan masalah yang terjadi saat membuat video bersama-sama tim saya	4	0.86	4
P18	Kemampuan saya untuk menjelaskan materi meningkat ketika saya bekerja sama dalam proyek video	3.94	0.91	4
P19	Saya merasa gugup saat menggunakan teknologi yang terkait dengan video yang saya buat	3.44	1.17	4
P20	Saya memerlukan literasi digital untuk membuat proyek video saya lebih baik	3.95	0.92	4
P21	Saya ingin terus melakukan proyek serupa yang melibatkan teknologi di masa depan.	4.03	0.86	4
P22	Saya mendukung penggunaan teknologi seperti proyek video untuk tujuan pendidikan .	4.33	0.76	4
P23	Proyek video dibuat untuk meningkatkan keterampilan menggunakan aplikasi	4.52	0.82	5

Pada aspek kemandirian terlihat bahwa semua item termasuk dalam kategori tinggi dengan rentang skor antara 3,57-4,44. Artinya respon mahasiswa positif terhadap pelaksanaan proyek video dan memiliki pengaruh terhadap kemandirian belajar. Pelaksanaan proyek video memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengeksplorasi diri sendiri sehingga mahasiswa termotivasi untuk mencari tahu dan belajar sendiri. Nilai rata-rata tertinggi terdapat pada pernyataan proyek video

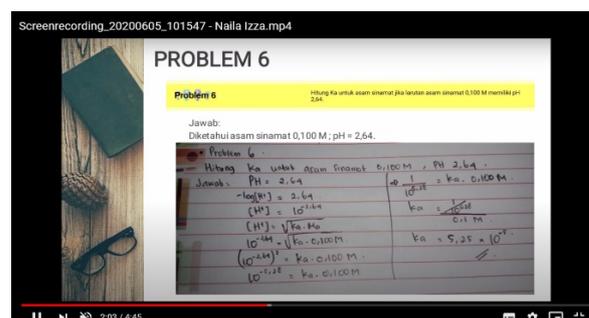
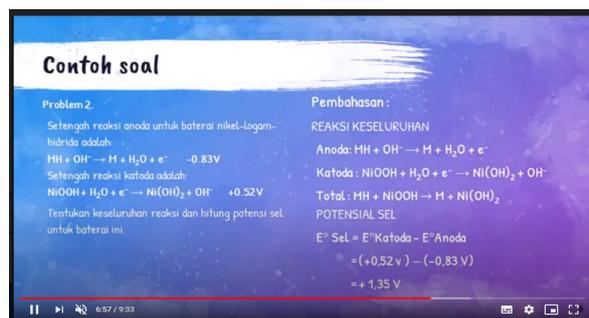
membantu mahasiswa memperoleh ilmu selain yang dipelajari di kelas. Hal ini melatih tanggung jawab mahasiswa untuk menyelesaikan proyek video dengan mencari informasi dari berbagai sumber belajar.



Gambar 1. Rata-rata ketiga aspek yang diteliti

Pada aspek kerja sama dalam pembelajaran semua item termasuk dalam kategori tinggi dengan rentang skor antara 3,61-4,24. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa menanggapi secara positif pelaksanaan proyek video dan memiliki pengaruh penting dalam bekerja dengan orang lain sebagai kelompok. Bagian yang memiliki rata-rata tertinggi adalah tentang mengembangkan kepercayaan diri dimana proyek video membuat lebih berani untuk mengatakan apa yang dipikirkan. Melaksanakan proyek video dapat meningkatkan rasa percaya diri karena mahasiswa dapat menyampaikan ide dengan luasa sehingga dapat menciptakan konten

yang maksimal. Interaksi antara anggota kelompok dan berbagi pengetahuan untuk meningkatkan pemahaman tentang materi yang diajarkan dan meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran. Kerja sama yang baik dan pembagian tugas yang adil dalam kelompok proyek juga akan menghasilkan video yang memuaskan. Pada aspek pemanfaatan teknologi semua item termasuk dalam kategori tinggi dengan rentang skor antara 3,44-4,52. Ini berarti bahwa mahasiswa menanggapi secara positif pelaksanaan proyek video dan memiliki pengaruh penting dalam penggunaan teknologi. Rata-rata aspek penggunaan teknologi tertinggi adalah tentang peningkatan keterampilan dalam menggunakan aplikasi. Proses pembuatan proyek video menggunakan aplikasi menuntut mahasiswa untuk belajar terlebih dahulu sebelum mengaplikasikannya dalam pembuatan video. Mahasiswa mencari informasi dari internet atau meminta bantuan teman dalam menghadapi kendala teknis dalam pembuatan video. Hal ini juga merupakan bagian dari upaya meningkatkan literasi digital.



Gambar 2. Hasil proyek video yang dibuat oleh mahasiswa

Video merupakan media yang efektif untuk digunakan dalam *e-learning* karena

menyajikan informasi dengan cara yang menarik karena dapat diputar ulang oleh

mahasiswa (Pereira et al., 2014). Mahasiswa yang menggunakan video interaktif dalam lingkungan belajar mereka dan mencapai prestasi belajar yang jauh lebih baik dan memuaskan (Zhang, Zhou, Briggs, & Nunamaker, 2006). Selain itu, perekaman video merupakan kegiatan yang bermanfaat bagi mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam mengambil kuliah tatap muka (McConville & Lane, 2006).

Pembelajaran asinkron yang dilakukan oleh dosen mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam belajar. Bahan ajar yang disalurkan melalui aplikasi pembelajaran atau aplikasi pesan instan membuat mahasiswa aktif membaca, berdiskusi dengan teman sebaya, atau bertanya langsung kepada dosen.

Proyek video mahasiswa adalah artefak digital yang mewakili pembelajaran atau pengetahuan yang dirasakan. Literatur menyebutkan manfaat besar yang didapat dalam proyek video, diantaranya mahasiswa yang memproduksi proyek video lebih berdaya, meningkatkan presentasi multimedia, mengembangkan rasa profesionalisme, keterampilan kerja sama tim, kerjasama, perencanaan dan dinamika kelompok (Aksel & Gürman-Kahraman, 2014; Campbell & Cox, 2018; Gillanders, O'Brien, O'Leary, Perez-Gavilan, & James Sheridan, 2019; Reyna & Meier, 2018). Berdasarkan hasil pengamatan, sebagian besar mahasiswa terlihat adanya peningkatan dalam kemandirian dan keterampilan dalam menggunakan teknologi. Namun, ada juga mahasiswa yang sepertinya kesulitan mengerjakan proyek video. Untuk itu diperlukan informasi tambahan berupa pengetahuan teknis dalam penyiapan video dan produksi (Gillanders et al., 2019). Gambar 1 menunjukkan video yang di buat oleh mahasiswa.

Hasil wawancara menunjukkan beberapa komentar mahasiswa dalam pembuatan video terkait dengan konten dan prosesnya."

"Proyek ini menyenangkan, meski saya kesulitan untuk menyelesaikannya"

"Proyek video ini memakan waktu lebih lama karena saya harus merencanakan konten yang akan saya tunjukkan"

"Saya mencoba mendiskusikan konten video dengan teman saya, dan mencari tutorial tentang cara membuat video yang menarik"

"Ini adalah tugas yang sangat menantang, saya harus memilih topik, dan merekam audio yang belum pernah saya lakukan sebelumnya"

"Proyek video ini memberikan ide bagi saya untuk membuat konten video pembelajaran untuk diunggah di halaman Youtube saya. Ini juga memberi saya inspirasi untuk mengajar di sekolah nanti"

"Saat pertama kali diberi tahu tentang presentasi video, saya agak bingung. Karena saya tidak punya pengalaman untuk jenis tugas ini. Setelah diberi waktu seminggu untuk merencanakan konten, saya mulai menikmati tugas ini"

"Menurut saya membuat video ini jauh lebih menarik dibandingkan dengan tugas menulis makalah yang sering saya lakukan"

"Ini penilaian terbaru yang menurut saya lebih efektif dan bisa menunjukkan keterampilan yang saya miliki"

Proyek video yang dibuat oleh mahasiswa sebagai bagian dari tugas membuat mahasiswa menjadi bertanggung jawab atas pembelajaran mereka. Selain itu menjadi pengalaman yang menarik dan menghibur bagi mereka (Gillanders et al., 2019). Penelitian ini memperkuat kegunaan video mahasiswa yang dihasilkan untuk tidak hanya mengembangkan pengetahuan spesifik saja tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis dan sosial seperti keterampilan presentasi dan penggunaan teknologi (Orús et al., 2016).

Mahasiswa umumnya berpikir positif dan bersemangat tentang proyek video. Pada awal proyek video terdapat keraguan karena kurangnya pengalaman dan keterampilan dalam pembuatan video. Namun demikian, proyek video mampu menarik kreativitas mahasiswa dalam mengintegrasikan literasi digital dan pembelajaran kooperatif (Ting, 2013). Masalah lain yang harus diantisipasi adalah beban kerja mahasiswa, rubrik

asesmen dan dukungan teknologi (Speed, Lucarelli, & Macaulay, 2018).

Saat ini perkembangan dunia kampus dan digital mengharuskan mahasiswa memiliki perangkat *smartphone*. Sehingga mengedit video merupakan keterampilan yang harus dimiliki mahasiswa (Benedict & Pence, 2012). Proyek video berpotensi sebagai asesmen alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Dengan tidak adanya pertemuan tatap muka, diperlukan instrumen asesmen yang dapat menilai pekerjaan mahasiswa secara otentik. Seperti yang dikemukakan oleh Jorm, asesmen berbasis video merupakan bagian dari strategi belajar mengajar di lembaga pendidikan tinggi (Jorm, Roberts, Gordon, Nisbet, & Roper, 2019; Speed et al., 2018). Namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam sebuah proyek video, yaitu memastikan tersedianya dukungan teknologi, sumber daya dan infrastruktur, serta rubrik asesmen (Hawley & Allen, 2019). Video yang dibuat oleh mahasiswa kemungkinan akan terus berkembang sebagai jenis konten dalam pendidikan kimia (Gallardo-Williams, Morsch, Paye, & Seery, 2020).

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, I. F. (2020). Alternative assessment in distance learning in emergencies spread of coronavirus disease (Covid-19). *Jurnal Pedagogik*, 07(01), 195–222.
- Akimov, A., & Malin, M. (2020). When old becomes new: A case study of oral examination as an online assessment tool. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 0(0), 1–17. <https://doi.org/10.1080/02602938.2020.1730301>
- Aksel, A., & Gürman-Kahraman, F. (2014). Video project assignments and their effectiveness on foreign language learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 141, 319–324. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.055>
- Basilaia, G., & Kvavadze, D. (2020). Transition to online education in schools during a SARS-CoV-2 coronavirus (COVID-19) pandemic in Georgia. *Pedagogical Research*, 5(4). <https://doi.org/10.29333/pr/7937>
- Benedict, L., & Pence, H. E. (2012). Teaching chemistry using student-created videos and photo blogs accessed with smartphones and two-dimensional barcodes. *Journal of Chemical Education*, 89(4), 492–496. <https://doi.org/10.1021/ed2005399>
- Betts, K., Hartman, K., & Oxholm, C. (2009). Re-examining & repositioning higher education: Twenty economic and demographic factors driving online and blended program enrollments. *Journal of Asynchronous Learning Network*, 13(4), 3–23. <https://doi.org/10.24059/olj.v13i4.1645>
- Campbell, L. O., & Cox, T. (2018). Digital

KESIMPULAN

Asesmen adalah komponen penting dari kelas daring. Asesmen memberi mahasiswa informasi tentang kemajuan mereka dalam pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan individu, dan pada akhirnya berfungsi sebagai ukuran apakah mahasiswa mencapai capaian pembelajaran. Proyek video adalah asesmen alternatif yang dapat digunakan selama pandemi covid-19. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memberikan respon yang positif terhadap pelaksanaan proyek video dari segi kemandirian, kerja sama, dan pemanfaatan teknologi. Pelaksanaan proyek video dapat melatih keterampilan belajar, kolaborasi, dan literasi digital secara mandiri meskipun mahasiswa kesulitan membuat video karena tidak terbiasa dengan pembelajaran daring.

- Video as a Personalized Learning Assignment: A Qualitative Study of Student Authored Video using the ICSDR Model. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 18(1), 11–24.
<https://doi.org/10.14434/josotl.v18i1.21027>
- Catalano, A. J. (2018). Measurements in distance education. In *Measurements in Distance Education*.
<https://doi.org/10.4324/9781315229447>
- Chick, R. C., Clifton, G. T., Peace, K. M., Propper, B. W., Hale, D. F., Alseidi, A. A., & Vreeland, T. J. (2020). Using technology to maintain the education of residents during the COVID-19 pandemic. *Journal of Surgical Education*, 77(4), 729–732.
<https://doi.org/10.1016/j.jsurg.2020.03.018>
- Choi, H. J., & Johnson, S. D. (2010). *American journal of distance the effect of context-based video instruction on learning and motivation in online courses*. (November 2014), 37–41.
<https://doi.org/10.1207/s15389286ajde1904>
- Daniel, S. J. (2020). Education and the COVID-19 pandemic. *Prospects*, (0123456789).
<https://doi.org/10.1007/s11125-020-09464-3>
- Gallardo-Williams, M., Morsch, L. A., Paye, C., & Seery, M. K. (2020, April). Student-generated video in chemistry education. *Chemistry Education Research and Practice*, Vol. 21, hal. 488–495.
<https://doi.org/10.1039/c9rp00182d>
- Gikandi, J. W., Morrow, D., & Davis, N. E. (2011). Online formative assessment in higher education: A review of the literature. *Computers and Education*, 57(4), 2333–2351.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.06.004>
- Gillanders, J., O'Brien, K., O'Leary, S., Perez-Gavilan, A., & James Sheridan. (2019). *A how-to guide for student generated video*.
- Hawley, R., & Allen, C. (2019). Student-generated video creation for assessment: can it transform assessment within Higher Education? *International Journal for Transformative Research*, 5(1), 1–11.
<https://doi.org/10.2478/ijtr-2018-0001>
- Jorm, C., Roberts, C., Gordon, C., Nisbet, G., & Roper, L. (2019). Time for university educators to embrace student videography. *Cambridge Journal of Education*, 49(6), 673–693.
<https://doi.org/10.1080/0305764X.2019.1590528>
- McConville, S. A., & Lane, A. M. (2006). Using on-line video clips to enhance self-efficacy toward dealing with difficult situations among nursing students. *Nurse Education Today*, 26(3), 200–208.
<https://doi.org/10.1016/j.nedt.2005.09.024>
- Oblinger, D., Oblinger, J. L., & Lippincott, J. K. (2005). *Educating the net generation*. Educause.
- Ogange, B. O., Agak, J., Okelo, K. O., & Kiprotich, P. (2018). Student perceptions of the effectiveness of formative assessment in an online learning environment. *Open Praxis*, 10(1), 29.
<https://doi.org/10.5944/openpraxis.10.1.705>
- Orús, C., Barlés, M. J., Belanche, D., Casalo, L., Fraj, E., & Gurrea, R. (2016). The effects of learner-generated videos for youtube on learning outcomes and satisfaction. *Computers and Education*, 95, 254–269.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.01.007>
- Pereira, J., Echeazarra, L., Sanz-Santamaría, S., & Gutiérrez, J. (2014). Student-generated online videos to develop cross-curricular and curricular competencies in nursing studies. *Computers in human behavior*, 31(1), 580–590.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.06.011>
- Puspa, A. (2017). *The students' responses on the implementation of student-made video project in ESP classroom to train 21 st century skills*.
- Reeves, T., Caglayan, E., & Torr, R. (2017). Don't shoot! understanding students' experiences of video-based learning and assessment in the arts. *Video Journal of Education and Pedagogy*, 1–13.
<https://doi.org/10.1186/s40990-016-0011-2>
- Reyna, J., & Meier, P. (2018). Using the learner-generated digital media (LGDM) framework in tertiary science education:

- A pilot study. *Education Sciences*, 8(3).
<https://doi.org/10.3390/educsci8030106>
- Schneider, S. L., & Council, M. L. (2020). Distance learning in the era of COVID-19. *Archives of Dermatological Research*, (0123456789), 3–4.
<https://doi.org/10.1007/s00403-020-02088-9>
- Schwartz, D. L., & Hartman, K. (2007). It is not television anymore : Designing digital video for learning and assessment. *Video research in the learning sciences*, 335–348.
- Speed, C. J., Lucarelli, G. A., & Macaulay, J. O. (2018). Student produced videos - an innovative and creative approach to assessment. *International Journal of Higher Education*, 7(4), 99–109.
<https://doi.org/10.5430/ijhe.v7n4p99>
- Ting, N. C. (2013). Classroom video project: an investigation on students perception. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 90, 441–448.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.07.113>
- Walters, S. R., Hallas, J., Phelps, S., & Ikeda, E. (2015). *Enhancing the ability of students to engage with theoretical concepts through the creation of learner-generated video assessment*. 102–112.
- Yoo, M. S., Son, Y. J., Kim, Y. S., & Park, J. H. (2009). Nurse education today video-based self-assessment : Implementation and evaluation in an undergraduate nursing course. *Nurse Education Today*, 29(6), 585–589.
<https://doi.org/10.1016/j.nedt.2008.12.008>
- 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>