

Tren dan Inovasi Multimedia Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta didik di MI/SD

Raudatul Jannah Tanjung¹, Hafizhotul Husna²,
Thalita Zayyan Putri Ritonga³, Zunidar⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Email: raudaruljannahtanjung05@gmail.com¹, hafizotul7@gmail.com²,
talitharitonga11@gmail.com³, zunidar@uinsu.ac.id⁴,

**Jurnal Ilmu
Tarbiyah dan
Keguruan
(JITK)**
Vol. 4 No. 1
2026

Abstrak: Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki berbagai kompetensi, termasuk kreativitas sejak pendidikan dasar. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan menghasilkan karya, tetapi juga kemampuan memecahkan masalah, mengembangkan ide baru, dan menerapkan pengetahuan dalam berbagai situasi. Dalam konteks ini, multimedia pembelajaran berbasis proyek menjadi inovasi yang mendukung pengembangan kreativitas melalui pembelajaran aktif dan pengalaman nyata yang menghasilkan produk bermakna. Penelitian ini bertujuan menganalisis tren dan inovasi multimedia pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di MI dan SD. Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan pendekatan kualitatif deskriptif, bersumber dari artikel, buku, jurnal nasional dan internasional lima tahun terakhir. Hasil kajian menunjukkan perkembangan signifikan pada media visual interaktif, portofolio digital, proyek berbasis lingkungan, dan multimedia kolaboratif. Pendekatan ini menciptakan pembelajaran kontekstual, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, multimedia berbasis proyek efektif meningkatkan kreativitas peserta didik MI/SD.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran, Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas, Inovasi Pembelajaran, MI/SD

Abstract: The development of 21st-century education demands that students possess various competencies, including creativity, starting from elementary school. Creativity is not only related to producing works, but also the ability to solve problems, develop new ideas, and apply knowledge in various situations. In this context, multimedia project-based learning is an innovation that supports the development of creativity through active learning and real-life experiences that produce meaningful products. This study aims to analyze trends and innovations in multimedia project-based learning in enhancing student creativity in Islamic elementary schools (MI) and elementary schools (SD). The method used is a

literature review with a descriptive qualitative approach, sourced from articles, books, national and international journals over the past five years. The results of the study show significant developments in interactive visual media, digital portfolios, environment-based projects, and collaborative multimedia. This approach creates contextual learning, increases student engagement, and supports the implementation of the Independent Curriculum. Thus, project-based multimedia effectively enhances the creativity of Islamic elementary school (MI) and elementary school (SD) students.

Keywords: Multimedia Learning, Project-Based Learning, Creativity, Educational Innovation, Elementary Education

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dunia pendidikan dituntut untuk menghasilkan peserta didik yang tidak hanya memiliki kemampuan akademik, tetapi juga keterampilan berpikir kreatif, kritis, kolaboratif, dan komunikatif. Keterampilan tersebut dikenal sebagai kompetensi abad ke21 yang menjadi kebutuhan penting dalam menghadapi perubahan sosial, ekonomi, dan teknologi yang berlangsung secara cepat. Oleh karena itu, sekolah perlu menghadirkan pembelajaran yang mampu mengembangkan berbagai kompetensi tersebut sejak usia dini.

Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar (SD), pengembangan kreativitas memiliki posisi yang sangat penting. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide, gagasan, atau produk yang baru dan bermanfaat. Menurut Supriatna (2021), kreativitas menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan peserta didik dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Peserta didik yang kreatif cenderung lebih aktif dalam mencari solusi, mampu menghubungkan berbagai informasi yang diperoleh, serta memiliki keberanian untuk mengemukakan ide yang berbeda dari orang lain.

Namun, dalam praktiknya pembelajaran di sekolah dasar masih sering didominasi oleh aktivitas yang berpusat pada guru. Peserta didik lebih banyak menerima informasi daripada terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kreativitas menjadi terbatas. Menurut Mulyasa (2023), pembelajaran yang terlalu menekankan pada hafalan dan pencapaian akademik semata dapat menghambat perkembangan kreativitas peserta didik karena mereka kurang memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi dan menghasilkan karya secara mandiri.

Salah satu pendekatan yang dinilai mampu mengembangkan kreativitas peserta didik adalah pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning). Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar melalui kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian suatu proyek. Melalui proyek yang dikerjakan, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, bekerja sama, berkomunikasi, serta menghasilkan produk yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Menurut Wulandari dan Putri (2022), pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas peserta didik karena memberikan

ruang yang lebih luas untuk mengeksplorasi ide dan mengembangkan solusi yang inovatif.

Dalam perkembangannya, pembelajaran berbasis proyek semakin didukung oleh penggunaan multimedia pembelajaran. Multimedia memungkinkan guru menyajikan informasi dalam berbagai bentuk seperti teks, gambar, ilustrasi, audio, video, infografis, maupun media visual lainnya yang dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Menurut Munir (2022), multimedia pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi melalui berbagai jalur pemrosesan sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam dan bermakna.

Tren multimedia pembelajaran saat ini tidak hanya berfokus pada penggunaan teknologi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga pada penciptaan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan secara mandiri. Dalam pembelajaran berbasis proyek, multimedia berfungsi sebagai sarana yang membantu peserta didik merancang, mengembangkan, mendokumentasikan, dan mempresentasikan hasil proyek yang mereka kerjakan. Oleh karena itu, multimedia tidak lagi dipandang sebagai pelengkap pembelajaran, tetapi menjadi bagian integral dari proses belajar itu sendiri.

Implementasi Kurikulum Merdeka semakin memperkuat pentingnya penggunaan multimedia pembelajaran berbasis proyek. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, pembelajaran kontekstual, serta pengembangan kompetensi melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks tersebut, multimedia berbasis proyek menjadi salah satu inovasi yang relevan karena mampu menghubungkan konsep pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik serta memberikan kesempatan kepada mereka untuk menghasilkan karya yang kreatif dan inovatif.

Berdasarkan uraian tersebut, kajian mengenai tren dan inovasi multimedia pembelajaran berbasis proyek menjadi penting untuk dilakukan. Kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai perkembangan multimedia pembelajaran berbasis proyek serta kontribusinya dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada jenjang MI/SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (*library research*). Metode studi kepustakaan dipilih karena penelitian berfokus pada pengkajian berbagai teori, konsep, hasil penelitian, dan temuan ilmiah yang berkaitan dengan tren dan inovasi multimedia pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada jenjang MI/SD. Menurut Sugiyono (2023), studi kepustakaan merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai sumber informasi yang relevan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai suatu fenomena atau permasalahan tertentu.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari artikel jurnal nasional dan internasional yang membahas multimedia pembelajaran, kreativitas peserta didik, serta pembelajaran berbasis proyek yang diterbitkan dalam rentang tahun 2020–2025. Data sekunder diperoleh dari buku, prosiding seminar, laporan penelitian, dan dokumen kebijakan pendidikan yang berkaitan dengan tema penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dengan cara mengidentifikasi, mengumpulkan, mengelompokkan, dan menelaah berbagai literatur yang relevan dengan fokus penelitian. Literatur yang dipilih merupakan sumber yang

memiliki keterkaitan langsung dengan multimedia pembelajaran berbasis proyek dan pengembangan kreativitas peserta didik pada jenjang pendidikan dasar.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Data yang telah diperoleh kemudian direduksi, diklasifikasikan berdasarkan tema tertentu, dianalisis secara deskriptif, dan diinterpretasikan untuk memperoleh gambaran mengenai tren serta inovasi multimedia pembelajaran berbasis proyek. Untuk meningkatkan validitas data, dilakukan triangulasi sumber dengan membandingkan berbagai hasil penelitian yang memiliki fokus kajian serupa sehingga diperoleh kesimpulan yang lebih objektif dan komprehensif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tren Perkembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Proyek di MI/SD

Hasil kajian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis proyek mengalami perkembangan yang cukup pesat dalam beberapa tahun terakhir. Perkembangan tersebut ditandai dengan meningkatnya pemanfaatan berbagai media digital dan non-digital yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan proyek pembelajaran di kelas. Jika pada masa sebelumnya multimedia lebih banyak dimanfaatkan sebagai alat presentasi guru, saat ini multimedia telah berkembang menjadi sarana yang membantu peserta didik melakukan eksplorasi, investigasi, dan menghasilkan karya berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh. Menurut Batubara (2022), perkembangan multimedia pembelajaran menunjukkan adanya pergeseran paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Perubahan tersebut dipengaruhi oleh kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pentingnya pengembangan kompetensi berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam merancang, mengembangkan, dan menyelesaikan suatu proyek yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu, multimedia digunakan sebagai alat yang membantu peserta didik memperoleh informasi, mengelola data, dan menyajikan hasil proyek secara lebih menarik dan sistematis.

Selain itu, implementasi Kurikulum Merdeka turut mendorong berkembangnya multimedia pembelajaran berbasis proyek. Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang lebih luas bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang kontekstual dan berpusat pada peserta didik. Dalam konteks tersebut, multimedia berbasis proyek menjadi salah satu alternatif yang mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Melalui kegiatan proyek yang didukung multimedia, peserta didik dapat belajar secara lebih aktif dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Inovasi Multimedia Pembelajaran Berbasis Proyek

Salah satu inovasi yang berkembang dalam pembelajaran berbasis proyek adalah penggunaan portofolio digital sebagai media dokumentasi hasil belajar peserta didik. Portofolio digital memungkinkan peserta didik menyimpan dan menampilkan berbagai hasil proyek yang telah mereka kerjakan dalam bentuk foto, video, laporan, poster, maupun presentasi digital. Menurut Rahman dan Hidayat (2024), portofolio digital membantu peserta didik mengembangkan kreativitas karena mereka memiliki

kebebasan dalam menentukan cara terbaik untuk menyajikan hasil proyek yang telah dibuat.

Inovasi lainnya adalah pengembangan proyek berbasis lingkungan sekitar. Pada pendekatan ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengamati berbagai fenomena yang terdapat di lingkungan sekolah maupun lingkungan tempat tinggal mereka. Hasil pengamatan tersebut kemudian diolah menjadi berbagai bentuk karya yang didukung oleh penggunaan multimedia. Misalnya, peserta didik membuat poster digital mengenai pentingnya menjaga kebersihan lingkungan, menyusun laporan sederhana tentang pengelolaan sampah, atau membuat dokumentasi kegiatan penghijauan sekolah. Kegiatan tersebut tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga membantu peserta didik memahami keterkaitan antara pembelajaran dan kehidupan nyata.

Selain itu, multimedia kolaboratif juga menjadi salah satu inovasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran berbasis proyek. Multimedia kolaboratif memungkinkan peserta didik bekerja sama dalam menyelesaikan suatu proyek dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang tersedia. Menurut Sari dan Nugraha (2023), penggunaan multimedia kolaboratif dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama peserta didik karena mereka harus saling bertukar ide, berdiskusi, dan mengambil keputusan bersama selama proses pengerjaan proyek.

Inovasi berikutnya adalah pemanfaatan proyek kreatif berbasis pemecahan masalah. Dalam kegiatan ini, peserta didik diberikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, kemudian mereka diminta untuk merancang solusi dalam bentuk proyek tertentu. Melalui proses tersebut, peserta didik belajar mengembangkan ide, mengumpulkan informasi, mengolah data, dan menghasilkan karya yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi. Aktivitas tersebut secara tidak langsung membantu mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Peran Multimedia Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik

Kreativitas merupakan kemampuan yang dapat berkembang apabila peserta didik memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi dan menghasilkan gagasan baru. Multimedia berbasis proyek menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik melakukan berbagai aktivitas kreatif selama proses pembelajaran. Menurut Supriatna (2021), kreativitas akan berkembang secara optimal apabila peserta didik diberikan kebebasan untuk mencoba berbagai alternatif solusi dalam menyelesaikan suatu tugas atau permasalahan.

Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pencipta karya. Mereka didorong untuk mengembangkan ide sendiri, menentukan strategi penyelesaian proyek, serta memilih bentuk produk yang akan dihasilkan. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir divergen yang menjadi salah satu karakteristik utama kreativitas.

Selain itu, multimedia membantu peserta didik mengekspresikan ide dan gagasan secara lebih variatif. Penggunaan gambar, ilustrasi, infografis, video sederhana, maupun presentasi visual memungkinkan peserta didik menyampaikan hasil pemikiran mereka melalui berbagai bentuk representasi. Kondisi tersebut

memberikan ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk menunjukkan kreativitas sesuai dengan minat dan kemampuan yang dimiliki.

Penggunaan multimedia berbasis proyek juga meningkatkan rasa percaya diri peserta didik. Ketika hasil proyek mereka diapresiasi oleh guru dan teman-teman sekelas, peserta didik akan merasa lebih termotivasi untuk menghasilkan karya yang lebih baik pada kegiatan berikutnya. Dengan demikian, multimedia berbasis proyek tidak hanya berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas, tetapi juga mendukung perkembangan motivasi dan kepercayaan diri peserta didik.

Tantangan Implementasi Multimedia Berbasis Proyek di MI/SD

Meskipun memiliki berbagai kelebihan, implementasi multimedia pembelajaran berbasis proyek masih menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan kompetensi guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran berbasis proyek. Menurut Mulyasa (2023), keberhasilan pembelajaran berbasis proyek sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang kegiatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Tantangan lainnya berkaitan dengan ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung penggunaan multimedia secara optimal. Keterbatasan perangkat pembelajaran sering kali menjadi hambatan dalam pelaksanaan proyek yang memanfaatkan berbagai media digital.

Selain itu, pengelolaan waktu juga menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran berbasis proyek. Proyek umumnya membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, guru perlu merencanakan kegiatan secara matang agar seluruh tahapan proyek dapat terlaksana dengan baik tanpa mengganggu pencapaian tujuan pembelajaran lainnya.

Meskipun demikian, berbagai tantangan tersebut dapat diatasi melalui peningkatan kompetensi guru, pemanfaatan sumber daya yang tersedia secara optimal, serta dukungan dari berbagai pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan pendidikan. Dengan perencanaan yang baik, multimedia berbasis proyek tetap memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di MI/SD.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Perkembangan multimedia pembelajaran menunjukkan adanya perubahan fungsi dari sekadar alat bantu penyampaian materi menjadi sarana yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan berbasis proyek, peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar melalui pengalaman nyata, menghasilkan karya, serta mengembangkan berbagai kompetensi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa berbagai inovasi multimedia pembelajaran berbasis proyek, seperti portofolio digital, proyek berbasis lingkungan, multimedia kolaboratif, dan proyek berbasis pemecahan masalah, mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna. Inovasi tersebut tidak hanya membantu peserta didik memahami materi pembelajaran, tetapi

juga mendorong mereka untuk berpikir kreatif, mengembangkan ide baru, dan menghasilkan produk yang bernilai.

Selain itu, multimedia berbasis proyek memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Melalui kegiatan proyek yang didukung multimedia, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai ide, menyelesaikan masalah, dan mengekspresikan pemikiran mereka dalam bentuk karya yang kreatif. Oleh karena itu, multimedia pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan meningkatkan kualitas pendidikan pada jenjang MI/SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. H. (2022). *Media Pembelajaran Digital untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Banjarmasin: UIN Antasari Press.
- Fitriani, D., & Putra, R. (2022). Multimedia Project Based Learning dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 145–156.
- Kemendikbudristek. (2024). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Marlina. (2020). *Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar*. Padang: Afifa Utama.
- Mulyasa, E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2022). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurhayati, S. (2023). Pengembangan Kreativitas Siswa melalui Project Based Learning pada Pendidikan Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 23–35.
- Rahman, M., & Hidayat, A. (2024). Portofolio Digital sebagai Media Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 16(1), 44–58.
- Sari, N., & Nugraha, Y. (2023). Inovasi Multimedia Pembelajaran Berbasis Proyek pada Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 11(3), 201–214.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, A. (2021). Kreativitas Peserta Didik dalam Pembelajaran Abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 78–89.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, D. (2022). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Prenada Media.
- Wulandari, E., & Putri, S. (2022). Pengaruh Project Based Learning terhadap Kreativitas Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 115–127.