



**ANALISIS KREATIVITAS MAHASISWA PGSD DALAM INTEGRASI MEDIA DIGITAL DENGAN MODEL PROJECT BASED LEARNING**

**NUR ASIA, MUKHLIS, NUR FADILAH, DILA, SYEKH ADIWIJAYA LATIEF**

Universitas Muhammadiyah Makassar

e-mail: [nurasiaasia009@gmail.com](mailto:nurasiaasia009@gmail.com) , [mukhlis@unismuh.ac.id](mailto:mukhlis@unismuh.ac.id),

[fadilahdilah211199@gmail.com](mailto:fadilahdilah211199@gmail.com), [dilabayya@gmail.com](mailto:dilabayya@gmail.com), [adilatief@unismuh.ac.id](mailto:adilatief@unismuh.ac.id)

**ABSTRAK**

Saat ini telah memasuki abad ke-21, dimana pada abad ini perkembangan teknologi dan informasi telah berkembang sangat pesat, salah satunya sektor pendidikan. Pendidikan juga ikut serta mengalami perkembangan di abad ke-21 dengan berkembangnya cara berpikir dan berperilaku dalam menghadapi dan memecahkan sebuah permasalahan di lingkungan sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan model pembelajaran *project based learning* dalam mengintegrasikan pembelajaran berbasis digital terhadap tingkat keterampilan mahasiswa PGSD. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *project based learning* dalam pembuatan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan kreativitas mahasiswa PGSD untuk menciptakan media pembelajaran. Dalam hal ini, mahasiswa PGSD memiliki kesempatan dalam memaksimalkan kreativitas dan ide-ide yang dimilikinya dalam membuat media pembelajaran berbasis digital menggunakan model pembelajaran *project based learning*..

**Kata Kunci:** *Kreativitas Mahasiswa PGSD, Media Pembelajaran Berbasis Digital, Project Based Learning*

**ABSTRACT**

In the 21st century, technological and informational advancements have rapidly developed, including in the education sector. Education has also progressed in this era, marked by the evolution of thinking and behavior in addressing and solving problems in the surrounding environment. This study aims to analyze the use of the project-based learning model in integrating digital-based learning into the skill levels of PGSD students. The research method employed in this study is descriptive qualitative. The findings of this study indicate that the use of the project-based learning model in creating digital-based Indonesian language learning media has a positive impact on enhancing the creativity of PGSD students in developing educational media. PGSD students are provided with opportunities to maximize their creativity and ideas in designing digital-based learning media using the project-based learning model.

**Keywords:** PGSD Students' Creativity, Digital-Based Learning Media, Project-Based Learning

**PENDAHULUAN**

Saat ini telah memasuki abad ke-21, dimana pada abad ini perkembangan teknologi dan informasi telah berkembang sangat pesat, salah satunya sektor pendidikan. Pendidikan juga ikut serta mengalami perkembangan di abad ke-21 dengan berkembangnya cara berpikir dan berperilaku dalam menghadapi dan memecahkan sebuah permasalahan di lingkungan sekitar. Pembelajaran saat ini telah mengalami perubahan dari penggunaan paradigma *teaching* berubah menjadi *learning*. Dalam hal ini, guru tidak lagi merupakan sumber utama dalam pembelajaran namun adanya kewajiban untuk menguasai penggunaan teknologi dalam mempersiapkan pembelajaran (Retno, 2022).

Tidak dapat dipungkiri, teknologi informasi akan terus mengalami perkembangan secara pesat yang semakin memberikan kemudahan dalam mengakses berbagai macam



informasi, khususnya dalam peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Saat ini, guru harus melakukan adaptasi dan mempelajari penggunaan teknologi berbasis media digital dengan menyesuaikan pada kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi dan motivasi untuk belajar (Ingriyani, 2024).

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi berbasis digital akan memberikan peluang bagi mahasiswa yang merupakan calon guru dalam melakukan pemecahan permasalahan pada pembelajaran, memberikan motivasi dan meningkatkan semangat belajar, dan mahasiswa dapat mempelajari dengan menggunakan pengalaman yang konkret dan nyata dalam pembuatan media pembelajaran (Fitriyah & Ramadani, 2021).

Sementara itu, dengan kemampuan dalam menguasai teknologi oleh masing-masing individu sebagai bentuk pemenuhan terhadap tuntutan pendidikan di era globalisasi saat ini dalam ikut serta secara aktif pada pembangunan pengetahuan dengan kerangka berpikir yang kreatif dan rasional. Sehingga, dibutuhkan kreativitas mahasiswa dalam rangka mempersiapkan masa yang akan mendatang sebagai guru dalam menghasilkan kualitas kerja profesional dan mumpuni (Khoiriya et al., 2024).

Kreativitas adalah salah satu cara berpikir dalam upaya menyelesaikan dan memecahkan sebuah masalah dengan beberapa upaya alternatif terhadap permasalahan dan penemuan konsep baru dalam rangka menghasilkan produk. Kreativitas individu dapat dilakukan pelatihan dengan melaksanakan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif memanfaatkan media pembelajaran dalam menyampaikan materi yang terkandung di dalam media tersebut dan dengan akses yang mudah (Yanti & Novaliyosi, 2023).

Dalam rangka meningkatkan keterampilan kreativitas mahasiswa ialah dengan menerapkan pembelajaran melalui model *project based learning*. Melalui model pembelajaran *project based learning* mampu membantu mendorong peningkatan kreativitas mahasiswa PGSD dalam menyusun desain media pembelajaran, kemampuan dalam menyusun ide dan gagasan ke dalam desain media pembelajaran yang lebih inovatif, kondusif, kreatif, aktif, dan kolaboratif (Hotimah, 2020).

*Project based learning* adalah metode pembelajaran yang dilaksanakan secara individu ataupun berkelompok dalam rangka menciptakan produk dari hasil keterampilan dalam berpikir secara kreatif untuk mengatasi masalah yang terjadi di lingkungan. Produk yang dihasilkan merupakan karya yang inovatif, kontekstual, dan memiliki kemampuan untuk melakukan penafsiran pembelajaran yang memiliki daya tarik lebih dan makna dalam melatih keterampilan berpikir secara kreatif. Pada model pembelajaran *project based learning* memberikan penekanan pada mahasiswa dalam melakukan perancangan dan pembuatan proyek yang telah disepakati dan ditentukan dalam pelaksanaannya dengan serentak oleh seluruh kelompok menggunakan konsep dan tema yang telah dipilih (Kusmiati, 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kreativitas mahasiswa PGSD dalam membuat media pembelajaran berbasis digital menggunakan model *project based learning*.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan langkah dari penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang termuat dalam bentuk kalimat tertulis yang berasal dari fenomena atau manusia yang diteliti. Fokus dari penelitian kualitatif adalah fenomena sosial, memberikan suara terhadap pandangan dari responden atau partisipan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan melalui *library research* pada buku, artikel jurnal, dan dokumen-dokumen pendukung yang sesuai pada topik penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berikut adalah hasil analisis dari berbagai literatur yang relevan mengenai kreativitas mahasiswa PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) dalam integrasi media digital dengan model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning, PBL):

#### 1. Peningkatan Kreativitas melalui Media Digital

Media digital seperti aplikasi presentasi interaktif, perangkat lunak pengeditan video, dan platform kolaborasi online, seperti Google Workspace, telah membawa dampak signifikan pada pengembangan kreativitas mahasiswa. Aplikasi presentasi interaktif seperti Canva atau Prezi, misalnya, memungkinkan mahasiswa untuk menciptakan presentasi yang lebih dinamis, atraktif, dan terstruktur dengan baik. Penelitian oleh Clark dan Mayer (2016) menunjukkan bahwa visualisasi yang menarik dalam media digital mampu meningkatkan daya serap dan retensi informasi, sehingga mahasiswa lebih termotivasi untuk mengembangkan ide-ide kreatif dalam presentasi mereka. Dengan demikian, media digital berfungsi sebagai alat untuk mendorong ekspresi ide yang lebih variatif dan inovatif.

Selain itu, teknologi pengeditan video, seperti Adobe Premiere Pro atau DaVinci Resolve, memberikan mahasiswa sarana untuk menciptakan konten yang kompleks dan estetis. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Leung (2020), mahasiswa yang menggunakan video sebagai bagian dari tugas kuliah menunjukkan peningkatan kreativitas karena mereka harus memikirkan narasi, visualisasi, dan dampak emosional dari konten yang mereka buat. Teknologi ini memungkinkan mahasiswa untuk berlatih menyampaikan ide secara multidimensional, menggabungkan elemen visual, audio, dan teks untuk menghasilkan karya yang tidak hanya informatif tetapi juga menghibur dan mendalam.

Platform kolaborasi online seperti Google Workspace, Microsoft Teams, atau Slack juga memainkan peran penting dalam mengasah kreativitas kolektif. Menurut studi yang dilakukan oleh Wang et al. (2021), penggunaan teknologi kolaboratif ini memungkinkan mahasiswa untuk bekerja dalam tim secara efisien, berbagi ide, dan memberikan umpan balik secara real-time, tanpa batasan waktu dan lokasi. Kolaborasi seperti ini tidak hanya meningkatkan produktivitas tetapi juga memperkaya wawasan kreatif mahasiswa karena mereka dapat memanfaatkan perspektif yang beragam dari anggota tim lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya meningkatkan kreativitas individu, tetapi juga membangun sinergi dalam tim.

Dengan semua manfaat tersebut, media digital telah menjadi katalis utama dalam mendorong eksplorasi ide-ide baru dan visualisasi inovatif di kalangan mahasiswa. Teknologi membuka peluang yang lebih luas bagi mahasiswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka, baik secara individu maupun dalam tim. Penelitian oleh Mishra dan Koehler (2006) tentang kerangka TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) menunjukkan bahwa ketika teknologi digunakan secara efektif dalam pendidikan, hal itu dapat meningkatkan pembelajaran secara keseluruhan, termasuk dalam aspek kreativitas. Oleh karena itu, integrasi media digital dalam pembelajaran bukan hanya sebuah pilihan, tetapi sudah menjadi kebutuhan untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks.

#### 2. Efektivitas Model Project-Based Learning

Problem-Based Learning (PBL) telah terbukti menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas mahasiswa. Dalam PBL, mahasiswa dihadapkan pada permasalahan nyata yang relevan dengan konteks dunia nyata. Menurut Barrows (1986), PBL memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara kritis, serta menciptakan solusi inovatif. Studi oleh Savery (2015) menunjukkan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam PBL lebih mampu mempertahankan pemahaman mendalam



dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional karena mereka didorong untuk mengambil peran aktif dalam pembelajaran mereka.

Pendekatan PBL memberikan kebebasan bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi ide dan solusi secara mandiri maupun kolaboratif. Dalam sebuah penelitian oleh Hmelo-Silver (2004), mahasiswa yang bekerja dalam tim PBL menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan kolaborasi, karena mereka harus saling bertukar ide, memberikan umpan balik, dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini menciptakan lingkungan yang mendorong kolaborasi dan interaksi sosial yang konstruktif, di mana setiap anggota tim memberikan kontribusi berdasarkan keahlian atau perspektif masing-masing.

Proses iteratif dalam PBL, yang melibatkan tahap penelitian, pengembangan prototipe, dan evaluasi, menciptakan pengalaman pembelajaran yang mendalam dan berkesan. Menurut studi oleh Jonassen (2011), proses iteratif ini membantu mahasiswa untuk memahami konsep secara lebih holistik, karena mereka terus-menerus menguji dan memperbaiki solusi yang mereka kembangkan. Prototipe yang dirancang oleh mahasiswa menjadi sarana konkret untuk menguji teori dan gagasan mereka, sementara evaluasi memberikan umpan balik yang kritis untuk meningkatkan kualitas hasil akhir. Dengan pendekatan ini, mahasiswa belajar bagaimana mengelola kegagalan sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Dengan memadukan elemen eksplorasi mandiri, kolaborasi, dan iterasi, PBL menciptakan kerangka pembelajaran yang mendukung kreativitas mahasiswa. Dalam penelitian oleh Strobel dan van Barneveld (2009), ditemukan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam PBL memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menghasilkan solusi kreatif dibandingkan dengan pembelajaran berbasis ceramah. Hal ini menunjukkan bahwa PBL bukan hanya strategi untuk meningkatkan keterampilan kognitif tetapi juga pendekatan untuk membangun keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan di dunia kerja modern. Oleh karena itu, integrasi PBL dalam kurikulum pendidikan tinggi menjadi langkah penting untuk mendukung pengembangan mahasiswa yang adaptif, kreatif, dan kolaboratif.

### 3. Kolaborasi Digital

Dalam pembelajaran berbasis proyek, penggunaan alat kolaborasi digital seperti Padlet, Trello, dan Miro memainkan peran penting dalam mendukung proses berbagi ide dan mempercepat penyelesaian proyek. Alat ini memberikan mahasiswa ruang untuk mengatur ide secara visual, merencanakan tugas, dan melacak kemajuan proyek secara transparan. Menurut penelitian oleh Trust dan Maloy (2017), platform digital kolaboratif meningkatkan keterlibatan mahasiswa karena mereka dapat mengakses informasi dan memberikan kontribusi kapan saja dan dari mana saja. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan fleksibel, yang sangat relevan dalam era pendidikan modern.

Selain itu, melalui pembelajaran berbasis proyek yang menggunakan alat kolaborasi digital, mahasiswa dilatih untuk bekerja dalam tim secara virtual. Studi oleh Kirschner dan Erkens (2013) mengungkapkan bahwa kerja tim virtual meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam komunikasi efektif karena mereka harus menyampaikan ide secara jelas dan terorganisir melalui medium digital. Selain itu, mahasiswa juga mengasah keterampilan kepemimpinan, seperti pengambilan keputusan, pengelolaan waktu, dan penyelesaian konflik. Dengan adanya alat seperti Trello atau Miro, mahasiswa dapat mengatur peran dan tanggung jawab dalam tim, memastikan bahwa semua anggota berkontribusi secara optimal.

Lebih jauh, pembelajaran berbasis proyek yang memanfaatkan teknologi kolaboratif juga mendorong adaptasi terhadap dunia kerja yang semakin mengandalkan komunikasi digital dan kerja jarak jauh. Menurut Resta dan Laferrière (2007), penggunaan alat digital dalam tim virtual mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan lingkungan kerja global yang membutuhkan keterampilan teknologi dan kolaborasi lintas budaya. Dengan demikian, integrasi alat kolaborasi digital dalam pembelajaran tidak hanya mendukung penyelesaian



proyek secara efisien tetapi juga mempersiapkan mahasiswa untuk beradaptasi dengan tuntutan profesional yang kompleks di masa depan.

#### **4. Kendala Integrasi Media Digital**

Tidak semua mahasiswa memiliki akses yang memadai terhadap teknologi, yang menciptakan kesenjangan digital yang signifikan dalam konteks pendidikan berbasis teknologi. Menurut penelitian oleh Van Dijk (2020), kesenjangan digital tidak hanya terkait dengan akses fisik ke perangkat dan internet, tetapi juga kemampuan untuk menggunakan teknologi secara efektif. Mahasiswa dari latar belakang sosial ekonomi rendah sering menghadapi hambatan seperti perangkat usang, koneksi internet yang tidak stabil, atau bahkan tidak adanya akses sama sekali. Hal ini mengakibatkan ketidaksetaraan dalam penerapan teknologi dalam pembelajaran berbasis proyek (PBL), di mana mahasiswa dengan akses lebih baik memiliki keuntungan yang lebih besar dalam menyelesaikan tugas dan proyek mereka.

Selain masalah akses, kurangnya pelatihan mengenai penggunaan media digital juga menjadi kendala signifikan yang membatasi efektivitas penerapan teknologi dalam PBL. Banyak mahasiswa dan bahkan pendidik belum memiliki keterampilan yang memadai untuk memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Mishra dan Koehler (2006) tentang kerangka TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) menunjukkan bahwa efektivitas teknologi dalam pendidikan bergantung pada sejauh mana pendidik dan peserta didik mampu mengintegrasikan teknologi dengan baik dalam konteks pembelajaran. Tanpa pelatihan yang memadai, mahasiswa cenderung mengalami kesulitan dalam menggunakan alat digital, sehingga manfaat teknologi tidak dapat dirasakan secara maksimal.

Untuk mengatasi kesenjangan digital dan kurangnya pelatihan, institusi pendidikan perlu mengambil langkah proaktif dalam menyediakan sumber daya teknologi yang lebih merata serta program pelatihan yang relevan. Menurut Warschauer (2004), menyediakan akses yang setara dan memberikan pelatihan teknologi adalah langkah penting untuk mengurangi kesenjangan digital dan meningkatkan literasi teknologi mahasiswa. Dengan upaya ini, mahasiswa tidak hanya memiliki akses yang lebih baik terhadap perangkat dan teknologi tetapi juga dapat menggunakan teknologi tersebut untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas mereka dalam konteks PBL. Tanpa solusi yang holistik, penerapan teknologi dalam pendidikan hanya akan memperluas jurang ketimpangan yang ada.

#### **5. Manfaat PBL dalam Pengembangan Kompetensi Mahasiswa PGSD**

Model Problem-Based Learning (PBL) yang mengintegrasikan media digital sangat relevan untuk melatih mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dalam menyusun rencana pembelajaran kreatif yang sesuai dengan era digital. Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, penggunaan teknologi bukan lagi sekadar alat bantu, tetapi menjadi elemen integral dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Koehler dan Mishra (2005) melalui kerangka TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) menunjukkan bahwa keberhasilan integrasi teknologi dalam pendidikan bergantung pada kemampuan pendidik untuk memadukan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten secara efektif. Dengan PBL berbasis digital, mahasiswa PGSD diajak untuk memahami bagaimana teknologi dapat diintegrasikan ke dalam rencana pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa sekolah dasar.

Mahasiswa PGSD yang terlibat dalam model PBL berbasis digital juga mampu menghubungkan teori pedagogi dengan praktik langsung menggunakan teknologi. Dalam penelitian oleh Hmelo-Silver (2004), disebutkan bahwa PBL memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan teori yang mereka pelajari ke dalam situasi dunia nyata. Misalnya, mahasiswa dapat merancang skenario pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi seperti Google Classroom, Canva, atau Padlet untuk mendukung pembelajaran tematik di



tingkat sekolah dasar. Proses ini tidak hanya membantu mahasiswa mengasah keterampilan teknologi, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap teori pedagogi seperti konstruktivisme dan pembelajaran berbasis proyek.

Lebih jauh, integrasi PBL dengan media digital mendorong mahasiswa PGSD untuk berpikir kreatif dalam merancang pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Penelitian oleh Ertmer dan Ottenbreit-Leftwich (2010) menunjukkan bahwa teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kreativitas dalam pendidikan, tetapi efektivitasnya sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menggunakannya secara inovatif. Dengan melatih mahasiswa PGSD melalui PBL berbasis digital, mereka tidak hanya mampu mengembangkan rencana pembelajaran yang inovatif tetapi juga menjadi lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi untuk mengelola kelas dan mengatasi tantangan pedagogi modern. Hal ini menjadikan integrasi PBL berbasis digital sebagai langkah strategis dalam mencetak pendidik yang siap menghadapi tuntutan pendidikan di abad ke-21.

#### **6. Dampak Positif pada Pembelajaran di Kelas**

Melalui pendekatan Problem-Based Learning (PBL) yang mengintegrasikan media digital, mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dipersiapkan untuk merancang pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan era digital. PBL memungkinkan mahasiswa untuk memahami cara memanfaatkan teknologi seperti aplikasi pembelajaran, alat kolaborasi online, dan perangkat multimedia sebagai bagian dari proses belajar-mengajar. Penelitian oleh Koehler dan Mishra (2005) tentang Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) menunjukkan bahwa guru yang mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pedagogi memiliki peluang lebih besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan membekali mahasiswa PGSD kemampuan ini, mereka lebih siap untuk menghadapi tantangan pembelajaran di abad ke-21.

Pengintegrasian media digital dalam pembelajaran di Sekolah Dasar tidak hanya berdampak pada kualitas pengajaran, tetapi juga secara langsung memengaruhi motivasi belajar siswa. Menurut penelitian oleh Kucuk dan Richardson (2019), penggunaan media digital dalam pembelajaran meningkatkan motivasi siswa karena teknologi memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Misalnya, penggunaan aplikasi interaktif seperti Kahoot atau Quizizz dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran karena pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan. Pendekatan ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan menggunakan sumber daya digital, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Selain itu, pengintegrasian media digital dalam pembelajaran di SD juga mendorong keterlibatan aktif siswa di kelas. Media digital, seperti papan interaktif atau video pembelajaran, memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam diskusi dan kegiatan kelompok. Menurut studi oleh Schmid et al. (2014), penggunaan teknologi dalam kelas mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berkolaborasi, berbagi ide, dan memberikan umpan balik. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi tetapi juga menjadi peserta aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

Lebih jauh, melalui pendekatan PBL berbasis teknologi, mahasiswa PGSD tidak hanya mengembangkan keterampilan pedagogis, tetapi juga memperkuat kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi secara kreatif. Dalam penelitian oleh Ertmer dan Ottenbreit-Leftwich (2010), disebutkan bahwa keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada keyakinan guru terhadap manfaat teknologi serta kompetensi mereka dalam menggunakannya. Dengan melibatkan mahasiswa PGSD dalam proses PBL berbasis media digital, mereka tidak hanya dilatih untuk menggunakan teknologi tetapi juga didorong untuk



merancang pembelajaran yang inovatif dan inklusif. Hal ini memastikan bahwa lulusan PGSD mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di abad digital.

## Pembahasan

### **Penggunaan Model *Project Based Learning* dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa dalam Mendesain Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Lanjut (4, 5, dan 6)**

Dalam perancangan ini, mahasiswa merencanakan untuk melakukan pembuatan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dengan metode *Project Based Learning*, alat yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian, dan rancangan tugas proyek. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, mahasiswa diberikan bimbingan dan tugas kelompok guna memecahkan permasalahan yang telah diidentifikasi. Dalam hal ini, mahasiswa mempunyai banyak peluang dan kebebasan dalam mengeluarkan ide dan mengekspresikannya ke dalam media pembelajaran yang akan dibuat (Sutarini et al., 2024).

Selanjutnya, mahasiswa akan memulai untuk melaksanakan observasi terkait pembuatan media pembelajaran melalui metode *project based learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menciptakan media pembelajaran berbasis digital literasi yang bertujuan untuk meningkatkan literasi peserta didik Sekolah Dasar khususnya pada kelas lanjut seperti kelas 4, 5, dan 6.

Dalam hal ini, memiliki tujuan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran terhadap kemampuan peserta didik untuk membaca, menulis, dan berbicara. Kemampuan siswa dalam melakukan penyeraan informasi dapat meningkatkan proses membaca dengan baik dan kemampuan dalam pemahaman terhadap pesan yang ada di dalam bacaan seperti cerpen ataupun media visual yang digunakan dalam pembelajaran seperti video pendek dan film edukasi.

Melalui metode pembelajaran *project based learning*, mahasiswa PGSD dapat memanfaatkan penggunaan media visual ataupun cerpen. Mahasiswa PGSD dapat melakukan observasi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas lanjut (4, 5, dan 6) terkait materi yang dipelajari. Dalam hal ini, dapat dilaksanakannya pembuatan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media digital seperti buku elektronik untuk mengakses cerita pendek (cerpen). Melalui media tersebut, mahasiswa PGSD dapat mengemas ke dalam media pembelajaran yang telah disusun. Penggunaan buku elektronik dapat lebih memudahkan pengaksesan cerpen, peserta didik akan lebih tertarik dengan media yang digunakan sehingga menambah semangat untuk belajar.

Disisi lain, dapat juga cerpen tersebut di kemas kembali ke dalam media pembelajaran yang lebih interaktif dengan menambah gambar. Mahasiswa dapat menggunakan ide kreatifnya dalam mengemas kembali cerpen yang akan digunakan dalam pembelajaran seperti juga dapat dilakukan penambahan audio. Sementara itu, setelah menyimak cerpen yang disajikan, dapat juga disajikan kuis setelahnya sebagai evaluasi dan mengajak peserta didik untuk menuliskan kembali cerita yang telah dibacanya.

Melalui kuis tersebut, akan melatih anak untuk memiliki pemahaman terkait apa yang telah dibaca sehingga mampu untuk menuliskan kembali pemahaman yang ia ketahui terkait cerita yang telah dibaca. Dengan menulis akan membantu melatih daya ingat anak setelah ia mempelajari sesuatu. Sementara itu, mahasiswa juga dapat menyajikan teks pidato kepada peserta didik dengan memanfaatkan teknologi digital saat ini yaitu menggunakan *platform* youtube sebagai media tambahan.

Setelah mempelajari terkait teks pidato dan menyimak contoh berpidato yang baik dan benar. Dalam media pembelajaran ini mahasiswa PGSD dapat menyajikan kuis yang harus



dijawab oleh peserta didik melalui lisan, seperti meminta peserta didik untuk menyebutkan apa saja struktur dalam teks pidato, menyebutkan jenis-jenis teks pidato, dan sebagainya. Melalui kuis lisan ini, akan membantu meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih interaktif.

Disisi lain, mahasiswa PGSD juga dapat mengemasnya dalam bentuk game sehingga menarik perhatian peserta didik. Dalam hal ini dapat dilakukan game yang telah disediakan dalam media pembelajaran dan peserta didik yang terpilih diminta untuk mencoba berpidato di depan kelas menggunakan teks. Tidak hanya melatih berbicara, pada pembelajaran terkait teks pidato juga memberikan pembelajaran kepada peserta didik agar mampu menulis dan menyusun teks pidato untuk kemudian di praktekkan. Sementara itu, mahasiswa PGSD juga dapat memanfaatkan *podcast* yang merupakan media digital sebagai inspirasi topik pembahasan peserta didik dalam menyusun dan menulis teks pidato. Melihat saat ini *podcast* telah banyak menyediakan informasi edukasi bahkan menyediakan cerita-cerita pendek dalam bentuk audio.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model *project based learning* dalam pembuatan media pembelajaran dapat mempengaruhi tingkat kreativitas dari mahasiswa PGSD dalam menyusun dan mendesain media pembelajaran berbasis digital dimana seluruh ide-ide yang dimiliki oleh mahasiswa PGSD dapat dituangkan kedalam desain tersebut sedemikian rupa. Peningkatan kreativitas ini akan berdampak positif bagi masa depan mahasiswa PGSD sebagai calon guru dalam menerapkannya di dalam pembelajaran di kelas. Pembuatan media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan model *project based learning* memiliki peran penting dalam berjalannya proses pembelajaran yang inovatif, kondusif, menarik perhatian peserta didik, menumbuhkan semangat belajar setiap peserta didik, dan kolaboratif. Sehingga, meninjau hal tersebut penggunaan metode *project based learning* juga memberikan dampak positif terhadap peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Barrows, H. S. (1986). A taxonomy of problem-based learning methods. *Medical Education*, 20(6), 481–486.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & Sons.
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255–284.
- Fitriyah, A., & Ramadani, S. D. (2021). Pengaruh pembelajaran STEAM berbasis PJBL (Project-Based Learning) terhadap keterampilan berpikir kreatif dan berpikir kritis. *Journal of Education*, 10(1), 209–226. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v1i1.76>
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan metode pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Inggriyani, F. (2024). Analisis kreativitas mahasiswa PGSD dalam membuat komik digital menggunakan model project based learning. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 134–145.





Jonassen, D. H. (2011). *Learning to solve problems: A handbook for designing problem-solving learning environments*. Routledge.

Khoiriya, R. M., Oktariato, M. L., & Rahayuningtyas, W. (2024). Pelatihan proyek sinema untuk meningkatkan berpikir kritis dan kolaborasi siswa SD melalui project based learning (PjBL) dan bedah film. *Journal of Human and Education*, 4(6), 62–73.

Kirschner, P. A., & Erkens, G. (2013). Toward a framework for CSCL research. *Educational Psychologist*, 48(1), 1–8.

Koehler, M. J., & Mishra, P. (2005). What happens when teachers design educational technology? The development of technological pedagogical content knowledge. *Journal of Educational Computing Research*, 32(2), 131–152.

Kucuk, S., & Richardson, J. C. (2019). A structural equation model of predictors of online learners' engagement and satisfaction. *Online Learning Journal*, 23(2), 196–216.

Kusmiati, K. (2022). Pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap kreativitas siswa sekolah dasar. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2(2), 206–211. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i2.1309>

Leung, W. M. (2020). Enhancing creativity through video production in education: A case study. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 29(2), 123–137.

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.

Resta, P., & Laferrière, T. (2007). Technology in support of collaborative learning. *Educational Psychology Review*, 19(1), 65–83.

Retno, R. S. (2022). Analisis penerapan model pembelajaran project based learning berbasis content video pada pembelajaran konsep dasar sains mahasiswa. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 1–11. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.19850>

Savery, J. R. (2015). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 9–20.

Schmid, R. F., Bernard, R. M., Borokhovski, E., Tamim, R. M., Abrami, P. C., Wade, A., & Lowerison, G. (2014). The effects of technology use in postsecondary education: A meta-analysis of classroom applications. *Computers & Education*, 72, 271–291.

Strobel, J., & van Barneveld, A. (2009). When is PBL more effective? A meta-synthesis of meta-analyses comparing PBL to conventional classrooms. *The Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 3(1), 44–58.

Sutarini, S., Sutikno, S., Rosadi, M., & Juwita, P. (2024). Penerapan model project based learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa mendesain media pembelajaran berbasis literasi pada mata kuliah Bahasa Indonesia SD 1 UMN Al Washliyah. *Jurnal Pendidikan West Science*, 2(2), 129–139. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v2i02.1226>

Trust, T., & Maloy, R. W. (2017). *The educator's guide to using technology for student engagement: Learning creatively in a digital world*. Rowman & Littlefield.

Van Dijk, J. A. G. M. (2020). *The digital divide*. Polity Press.

Wang, X., Chen, S., & Luo, S. (2021). The impact of collaborative tools on teamwork creativity in education. *Educational Technology Research and Development*, 69(1), 45–63.

Warschauer, M. (2004). *Technology and social inclusion: Rethinking the digital divide*. MIT Press.

Wijayanti, A., Wiyanto, W., Ridlo, S., Parmin, P., Rusilowati, A., & Cahyono, E. (2022). Evaluasi perkuliahan pembelajaran IPA SD dengan project based learning menggunakan model Countenance Stake. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 130–136.

**ELEMENTARY : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar**

**Vol 5. No. 1, Januari 2025**

**P-ISSN : 2774-8014**

**E-ISSN : 2774-7034**

Online Journal System : <https://jurnalp4i.com/index.php/elementary>

Yanti, R. A., & Novaliyosi, N. (2023). Systematic literature review: Model pembelajaran project based learning (PjBL) terhadap skill yang dikembangkan dalam tingkatan satuan pendidikan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2191–2207. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2463>



**Jurnal P4I**