

ANALISIS KETERAMPILAN PEMBUATAN MEDIA DIGITAL GEN Z DI PENDIDIKAN TINGGI

Dina Amalia^{1*}

¹PGPAUD, UNISNU Jepara, Jawa Tengah

*e-mail: dina@unisnu.ac.id

Abstract: This study analyzes digital media creation skills among Generation Z students in higher education, specifically in the context of teaching in Early Childhood Education (ECE) institutions. The primary objective of the research is to evaluate technical skills, creativity, media suitability to ECE needs, media effectiveness, and pedagogical application. A qualitative approach was employed, with data collected through observations, interviews, and documentation from 21 students enrolled in the Information and Communication Technology (ICT) course for ECE. The results indicate that 60% of students possess basic design software proficiency and are able to create interactive media with animation and audio. Although students demonstrate relatively high creativity (70%), many rely on templates, with only 40% able to produce original ideas. The media developed aligns with the ECE curriculum, though audio elements need adjustment to be more child-friendly. Moreover, 80% of digital media were found effective in engaging children meaningfully during the learning process compared to conventional methods. This research concludes that higher education institutions need to integrate theory and practice through more adaptive approaches to produce educational media that is both effective and suited to the developmental needs of children in ECE.

Keywords: digital media, Generation Z, early childhood education

Abstrak: Penelitian ini menganalisis keterampilan pembuatan media digital pada mahasiswa generasi Z di pendidikan tinggi, khususnya dalam konteks pengajaran di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Tujuan utama penelitian adalah mengevaluasi keterampilan teknis, kreativitas, kesesuaian media dengan kebutuhan PAUD, efektivitas penggunaan media, dan penerapan pedagogis. Metode kualitatif digunakan dengan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dari 21 mahasiswa yang mengambil mata kuliah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) PAUD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 60% mahasiswa memiliki penguasaan software desain dasar dan mampu membuat media interaktif dengan animasi serta audio. Meskipun kreativitas mahasiswa cukup tinggi (70%), banyak yang masih mengandalkan template, dengan hanya 40% yang mampu menghasilkan ide orisinal. Media yang dihasilkan sudah sesuai dengan kurikulum PAUD, meskipun elemen audio perlu disesuaikan agar lebih ramah anak. Sebanyak 80% media digital terbukti efektif dalam melibatkan anak secara bermakna selama proses pembelajaran dibandingkan metode konvensional. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendidikan tinggi perlu mengintegrasikan teori dan praktik dengan pendekatan yang lebih adaptif untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik anak di PAUD.

Kata kunci: media digital, generasi Z, pendidikan anak usia dini

Diterima: 23 November 2024

Disetujui: 17 Desember 2024

Dipublikasi: 19 Februari 2025



© 2025 FKIP Universitas Terbuka
This work is licensed under a CC-BY license

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Saat ini, penggunaan media berbasis digital tidak hanya menjadi tren, tetapi juga kebutuhan yang semakin mendesak dalam berbagai sektor, khususnya pendidikan. Dalam dunia pendidikan tinggi, mahasiswa dari generasi Z dihadapkan pada tuntutan untuk menguasai keterampilan pembuatan media digital yang efektif dan inovatif. Generasi Z, yang lahir dan tumbuh dalam era digital, memiliki ekspektasi yang tinggi terhadap penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, terutama dalam konteks transformasi digital yang kian menjadi fokus global.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu sektor yang sangat terpengaruh oleh transformasi digital. Teknologi digital memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi anak-anak, yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan serta kualitas pembelajaran (Amalia, Efendi, et al., 2024; Permana et al., 2024). Dalam konteks ini, mahasiswa pendidikan tinggi yang mempelajari bidang terkait, seperti Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan pendidikan anak usia dini, dituntut untuk memiliki keterampilan dalam merancang, mengembangkan, dan menerapkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memainkan peran penting dalam pertumbuhan anak, terutama membangun keterampilan dan karakter anak di masa depan (Yenti & Maswal, 2021). Di era transformasi saat ini, penggunaan media digital dalam pembelajaran menjadi semakin penting dan relevan, tidak hanya di sekolah dasar dan menengah, tetapi juga di institusi pendidikan anak usia dini (Lutfi, 2023). Generasi Z, yang kini menjadi mahasiswa perguruan tinggi, diharapkan dapat memberikan kontribusi secara signifikan dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif untuk lembaga PAUD. Namun, untuk mencapai hal ini, diperlukan keterampilan khusus dalam pembuatan media digital.

Transformasi digital yang terus-menerus, mengharuskan guru untuk mengubah dan membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk anak usia dini. Media yang interaktif, edukatif, dan sesuai dengan perkembangan anak sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD (Rasmani et al., 2023). Generasi Z, sebagai calon pendidik dan pembuat konten di masa depan, memiliki potensi besar untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif (Supriyantomo & Fauzan, 2024). Namun demikian, pendidikan tinggi belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan akan keterampilan yang diperlukan untuk membuat media digital khusus untuk pengajaran di PAUD.

Generasi Z, yang merupakan target utama penelitian ini, adalah generasi yang lahir dalam era di mana internet dan teknologi digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari (Ghafara et al., 2023). Mereka lebih terbiasa dengan perangkat digital dan media sosial, serta memiliki akses tanpa batas ke informasi dan pengetahuan dari seluruh dunia (Pujiono, 2021). Ini membuat mereka lebih adaptif terhadap pembelajaran berbasis digital, namun di sisi lain, memunculkan tantangan baru bagi institusi pendidikan tinggi untuk mempersiapkan mereka dengan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan profesional masa depan, khususnya dalam konteks transformasi digital (Zis et al., 2021).

Transformasi digital pada pendidikan tinggi tidak hanya terbatas pada penggunaan teknologi dalam kelas, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan teknologi untuk menciptakan inovasi, seperti pembuatan media berbasis digital (Helaluddin, 2019). Media ini harus dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan kebutuhan pedagogis, terutama di bidang pendidikan anak usia dini yang memiliki tantangan tersendiri dalam hal penyampaian materi yang sesuai dengan perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak (Mulyati, 2019).

Pembuatan media berbasis digital bukan hanya tentang penguasaan teknologi, tetapi juga tentang bagaimana teknologi tersebut dapat dimanfaatkan untuk menciptakan alat pembelajaran yang efektif (Permana et al., 2024). Dalam konteks pendidikan anak usia dini, media berbasis digital harus dirancang dengan mempertimbangkan berbagai faktor, seperti kesesuaian dengan tahapan perkembangan anak, kemudahan penggunaan, interaktivitas, serta potensi media tersebut dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi anak dalam proses belajar (Hikmah, 2022).

Mahasiswa selaku gen Z pada pendidikan tinggi, khususnya mereka yang mempelajari teknologi pendidikan yang ditujukan pada anak usia dini, perlu dilengkapi dengan keterampilan yang lebih dari sekadar teknis. Mereka juga harus memiliki pemahaman mendalam tentang bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan secara kreatif dan inovatif untuk menciptakan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran anak (Amalia, Pratiwi, et al., 2024; Nurfadhillah et al., 2021). Keterampilan yang dimaksud meliputi penguasaan software desain, kemampuan untuk mengembangkan konten interaktif, kreativitas dalam menciptakan ide-ide baru, serta kemampuan untuk mengadaptasi media yang dibuat sesuai dengan kebutuhan spesifik anak usia dini.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan minat belajar dan perkembangan kognitif anak usia dini jika digunakan dengan cara yang tepat (Vicky et al., 2023). Studi oleh (Agustina, 2024) menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran PAUD konvensional, penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak secara signifikan. Pengembangan media digital untuk PAUD memerlukan pendekatan khusus yang mempertimbangkan aspek perkembangan anak seperti kemampuan motorik, kognitif, dan emosional (Ramadhani et al., 2023). Meskipun beberapa hasil penelitian terdahulu telah menjelaskan bahwa penggunaan media digital dapat mengembangkan aspek perkembangan anak. Namun, dalam pembuatan media digital yang sesuai dengan tahapan usia anak usia dini memerlukan edukasi khusus.

Penelitian (Asriandi & Putri, 2020) menunjukkan bahwa meskipun mahasiswa Gen Z secara umum sangat akrab dengan teknologi, tidak semua memiliki kemampuan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi tersebut untuk keperluan edukasi, khususnya dalam menciptakan media pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan konteks PAUD. Hal ini menimbulkan kebutuhan mendesak bagi lembaga pendidikan tinggi untuk merancang program pembelajaran yang mampu menjembatani gap antara penguasaan teknologi secara umum dengan penerapan teknologi untuk pendidikan anak usia dini.

Meskipun ada penelitian yang membahas peran media digital dalam pendidikan, masih terdapat *gap analysis* dalam hal keterampilan spesifik yang diperlukan generasi Z untuk menciptakan media digital yang sesuai dengan kebutuhan PAUD. Studi

sebelumnya fokus pada penggunaan media digital secara umum tanpa mengeksplorasi aspek pedagogis PAUD secara mendalam. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan mengevaluasi keterampilan teknis, kreativitas, dan penerapan media digital dalam konteks PAUD.

Saat ini, sebagian besar kurikulum pendidikan tinggi tentang pembuatan media digital berfokus pada aplikasi di industri dan bisnis, tetapi kurang memperhatikan kebutuhan pengajaran di lembaga PAUD. PAUD membutuhkan pendekatan berbeda, seperti penggunaan gambar yang lebih sederhana, warna yang menarik, dan konten yang edukatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kesesuaian media yang dibuat dengan kurikulum dan kebutuhan anak usia dini serta mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif untuk mengasah keterampilan tersebut. *Novelty* dari penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital dengan pendekatan pedagogis yang sesuai untuk PAUD, yang dapat digunakan sebagai referensi bagi institusi pendidikan tinggi dalam membekali calon pendidik generasi Z.

METODE

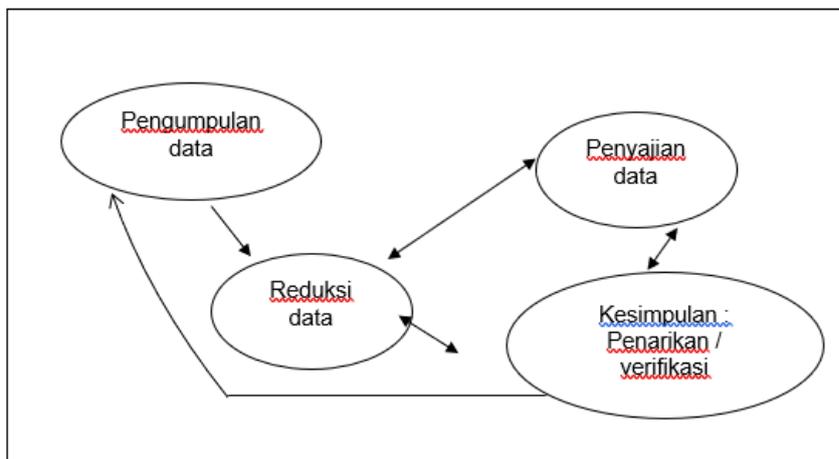
Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus (Creswell, 2019) untuk menganalisis pembangunan keterampilan pembuatan media berbasis digital di kalangan mahasiswa generasi Z yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi, khususnya dalam konteks pengajaran di lembaga PAUD. Pendekatan ini dipilih untuk menggali secara mendalam bagaimana mahasiswa mempelajari dan mengembangkan keterampilan pembuatan media digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini juga melibatkan eksperimen lapangan di mana mahasiswa diminta membuat media pembelajaran digital yang akan dipraktikkan ke anak dan dievaluasi dari segi kreativitas, interaktivitas, dan kesesuaiannya untuk PAUD.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di UNISNU Jepara yang sedang menempuh mata kuliah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) AUD. Sampel penelitian dipilih secara purposive sampling dengan kriteria mahasiswa yang sudah mengambil mata kuliah TIK AUD. Jumlah sampel yang digunakan adalah 21 mahasiswa. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan dosen pengampu mata kuliah dan praktisi sebagai informan tambahan untuk mendapatkan perspektif yang lebih komprehensif mengenai relevansi media yang dikembangkan.

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan mahasiswa, dosen, dan praktisi untuk mendapatkan pandangan mereka mengenai proses pembelajaran keterampilan pembuatan media digital dan efektivitas media yang dihasilkan. Observasi partisipatif dilakukan saat mahasiswa mengerjakan proyek pembuatan media digital. Dokumentasi berupa rekaman hasil pekerjaan mahasiswa, penilaian dari dosen, dan feedback dari praktisi mengenai media yang dikembangkan. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, lembar observasi, dan rubrik penilaian media digital yang dikembangkan berdasarkan aspek kreativitas, interaktivitas, serta kesesuaian dengan karakteristik anak usia dini.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi pola, tema, dan kategori terkait dengan keterampilan yang diperlukan dalam pembuatan media digital. Analisis dilakukan dalam beberapa tahap: pengumpulan

data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk hasil proyek pembuatan media digital, digunakan analisis kualitatif dengan membandingkan media yang dihasilkan mahasiswa dengan kriteria media pembelajaran yang efektif untuk PAUD. Feedback dari dosen dan praktisi digunakan sebagai triangulasi untuk memperkuat validitas data.



Gambar 1. Komponen-komponen Analisis Data
(Sumber: Miles et al., 2014)

Alat penelitian ini menggunakan komputer atau laptop yang mendukung aplikasi pembuat media interaktif seperti WordWall, Pixton, Educaplay, SAC, dan Powtoon . Alat ini dipilih karena mampu menjalankan perangkat lunak desain dan editing media dengan lancar tanpa harus menguasai bahasa pemrograman. Bahan yang digunakan dalam penelitian meliputi konten pembelajaran PAUD, elemen grafis, audio, video, dan template desain. Konten yang disesuaikan dengan kurikulum PAUD mencakup tema-tema dasar seperti warna, angka, huruf, dan cerita anak. Elemen grafis dan audio diambil dari sumber yang bebas hak cipta dan disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, misalnya menggunakan warna cerah, suara yang lembut, dan karakter yang ramah. Berikut aspek ketrampilan yang diperlukan mahasiswa dalam membuat media digital yang sesuai untuk pengajaran di PAUD :

Tabel 1 Aspek Ketrampilan Mahasiswa dalam Membuat Media Digital

Aspek	Indikator	Deskripsi
Keterampilan Teknis	Penguasaan <i>Software</i> Desain dan <i>Editing</i>	Mahasiswa mampu menggunakan <i>software</i> desain dan <i>editing</i> seperti aplikasi WordWall, Pixton, Educaplay, SAC, dan Powtoon.
	Pembuatan Konten Interaktif	Kemampuan membuat media interaktif yang melibatkan animasi, suara, dan interaksi

Aspek	Indikator	Deskripsi
Kreativitas dan Inovasi	Pemilihan Elemen Grafis yang Tepat	pengguna. Keterampilan memilih elemen grafis yang sesuai dengan karakteristik anak PAUD, seperti warna cerah.
	Kreativitas dalam Desain Media	Kemampuan menciptakan desain media yang menarik dan inovatif.
	Penyampaian Materi Edukatif secara Menarik	Media mampu mengemas materi pembelajaran PAUD menjadi konten yang menyenangkan dan mudah dipahami.
Kesesuaian dengan Kebutuhan PAUD	Pengembangan Ide Orisinal	Mahasiswa mampu menghasilkan ide baru yang sesuai dengan tema pembelajaran PAUD tanpa mengandalkan template.
	Kesesuaian Konten dengan Kurikulum PAUD	Media yang dibuat relevan dengan kompetensi dasar PAUD seperti mengenal angka, huruf, dan warna.
Efektivitas Media	Keselamatan dan Keamanan Konten	Media aman digunakan anak, tidak mengandung elemen berbahaya atau tidak sesuai dengan perkembangan anak.
	Penggunaan Keterlibatan dan Interaksi Anak	Media berhasil mengoptimalkan keterlibatan dan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran.
Penerapan Pedagogis	Feedback dari Praktisi PAUD	Evaluasi dari guru atau praktisi PAUD mengenai keefektifan dan kesesuaian media yang dikembangkan.
	Integrasi Pembelajaran yang Bermakna	Kemampuan media dalam mengintegrasikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi anak-anak.
	Adaptasi Terhadap Perbedaan Usia dan Kemampuan Anak	Media dapat disesuaikan dengan perbedaan usia dan kemampuan anak di PAUD.

(Martin et al., 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menemukan bahwa keterampilan teknis mahasiswa generasi Z dalam pembuatan media digital berada pada tingkat yang bervariasi. Sebagian besar mahasiswa mampu menggunakan aplikasi WordWall, Pixton, Educaplay, SAC, dan

Powtoon, tetapi kemampuan mereka dalam mengoperasikan fitur yang lebih kompleks, seperti animasi, audio editing, dan interaksi dalam pembuatan media masih terbatas.

Temuan ini menjawab pertanyaan tentang tingkat penguasaan teknis mahasiswa dan menunjukkan bahwa mahasiswa sudah memiliki dasar keterampilan yang baik, namun kurang mendalam dalam pengembangan fitur-fitur interaktif yang sangat diperlukan dalam pembuatan media untuk PAUD. Keterampilan ini diperoleh melalui pembelajaran berbasis praktik di perguruan tinggi yang lebih banyak menekankan pada penggunaan software secara umum, namun kurang memberikan fokus pada aplikasi yang spesifik untuk pengajaran anak usia dini.

Hal ini senada dengan penelitian (Alam, 2023), yang menyatakan bahwa pelatihan yang terfokus pada penggunaan fitur lanjutan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa secara signifikan. Temuan ini mengarah pada rekomendasi bahwa program pembelajaran yang lebih intensif dan berbasis proyek dengan fokus pada penggunaan teknologi canggih perlu diterapkan untuk mengoptimalkan keterampilan teknis mahasiswa. Berikut tabel hasil dan pembahasan berdasarkan aspek ketrampilan mahasiswa dalam membuat media digital.

Tabel 2 Hasil dan Pembahasan Berdasarkan Aspek Ketrampilan Mahasiswa dalam Membuat Media Digital

Aspek	Indikator	Hasil	Pembahasan
Keterampilan Teknis	Penguasaan <i>Software</i> Desain dan <i>Editing</i>	Mahasiswa mampu mengoperasikan software dasar, namun kurang mahir pada fitur lanjutan dan animasi.	Perlu pelatihan lanjutan untuk meningkatkan keterampilan teknis, terutama dalam penggunaan fitur animasi dan elemen interaktif pada <i>software</i> desain.
	Pembuatan Konten Interaktif	Hanya 60% mahasiswa yang mampu membuat media interaktif yang melibatkan audio dan animasi sederhana.	Masih rendahnya kemampuan membuat konten interaktif menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang lebih intensif.
	Pemilihan Elemen Grafis yang Tepat	Mahasiswa cenderung memilih warna cerah dan karakter yang ramah anak, namun masih kurang proporsional.	Diperlukan panduan lebih spesifik mengenai desain grafis yang sesuai untuk anak usia dini agar lebih efektif dan aman.
Kreativitas dan Kreativitas	Kreativitas dalam	70% mahasiswa	Mahasiswa perlu

Aspek	Indikator	Hasil	Pembahasan
Inovasi	Desain Media	menghasilkan desain yang kreatif, tetapi sebagian besar desain masih mengandalkan <i>template</i> .	didorong untuk mengembangkan ide desain yang lebih orisinal, bukan hanya bergantung pada <i>template</i> yang tersedia.
	Penyampaian Materi Edukatif secara Menarik	Mayoritas media mampu menyampaikan materi dengan baik, tetapi kurang variatif dalam metode penyampaian.	Pembelajaran perlu mencakup eksplorasi metode penyampaian yang beragam seperti <i>storytelling</i> dan gamifikasi untuk meningkatkan daya tarik media.
	Pengembangan Ide Orisinal	Hanya 40% mahasiswa yang mampu mengembangkan ide baru yang belum pernah ada di pasaran.	Perlu adanya <i>brainstorming</i> untuk mendorong pengembangan ide kreatif dan inovatif pada mahasiswa.
Kesesuaian dengan Kebutuhan PAUD	Kesesuaian Konten dengan Kurikulum PAUD	Media yang dibuat umumnya sudah sesuai dengan tema PAUD seperti pengenalan angka dan huruf.	Konten perlu terus dievaluasi dan dikembangkan agar selaras dengan perkembangan terbaru kurikulum PAUD dan kebutuhan anak usia dini.
	Keselamatan dan Keamanan Konten	Semua media dinilai aman, namun ada beberapa elemen suara yang terlalu keras untuk anak usia dini.	Perlu perhatian lebih pada aspek audio agar lebih ramah bagi anak-anak dan tidak mengganggu kenyamanan.
Efektivitas Penggunaan Media	Keterlibatan dan Interaksi Anak	Media mampu mengoptimalkan keterlibatan anak hingga 80% dibandingkan metode pembelajaran konvensional.	Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital lebih efektif, namun perlu ditingkatkan kualitas interaksinya.
	<i>Feedback</i> Praktisi PAUD	dari Praktisi PAUD memberikan <i>feedback</i> positif namun menyarankan	Masukan dari praktisi sangat berguna untuk memperbaiki desain media agar lebih <i>user</i>

Aspek	Indikator	Hasil	Pembahasan
		perbaikan pada navigasi dan interaktivitas media.	<i>friendly</i> dan interaktif.
Penerapan Pedagogis	Integrasi Pembelajaran yang Bermakna	Media cukup mampu mengintegrasikan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak.	Pendekatan yang lebih integratif antara teori dan praktik diperlukan untuk mengoptimalkan manfaat media digital dalam pembelajaran PAUD.
	Adaptasi Terhadap Perbedaan Usia dan Kemampuan Anak	Media sebagian besar bisa disesuaikan namun masih ada yang kurang tepat untuk perbedaan usia.	Diperlukan pengembangan fitur adaptif yang memungkinkan penyesuaian konten berdasarkan usia dan kemampuan individu anak.

Kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media digital menunjukkan hasil yang cukup positif, dengan sekitar 70% mahasiswa mampu menghasilkan desain yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Namun, masih terdapat kecenderungan untuk mengandalkan template yang tersedia daripada menciptakan desain yang benar-benar orisinal. Penyampaian materi melalui media yang dihasilkan umumnya sudah cukup baik dalam menarik perhatian anak, tetapi inovasi dalam metode penyampaian, seperti storytelling dan gamifikasi, masih kurang dieksplorasi. Hal ini menjawab pertanyaan mengenai tingkat kreativitas mahasiswa dan menunjukkan bahwa meskipun potensi kreatif sudah ada, mahasiswa masih memerlukan dorongan untuk mengembangkan ide-ide baru yang lebih segar dan tidak hanya bergantung pada format yang sudah ada.

Kreativitas mahasiswa berkembang melalui eksplorasi mandiri dan tugas-tugas desain, namun keterbatasan dalam inovasi menandakan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih berfokus pada pengembangan ide kreatif. (Wang & Ho, 2024) mengemukakan bahwa peningkatan kreativitas mahasiswa dapat dicapai melalui pembelajaran berbasis eksperimen dan brainstorming intensif, yang sejalan dengan temuan penelitian ini. Hasil ini menunjukkan perlunya modifikasi pendekatan pembelajaran yang lebih mendorong mahasiswa untuk mengeksplorasi metode penyampaian yang lebih bervariasi dan inovatif.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media digital yang dibuat mahasiswa sebagian besar sudah sesuai dengan kurikulum PAUD, terutama dalam penyampaian konsep dasar seperti angka, huruf, dan warna. Namun, ada beberapa aspek yang masih perlu disempurnakan, terutama terkait keamanan dan kenyamanan penggunaan, seperti pengaturan volume audio yang terkadang terlalu keras dan pemilihan elemen grafis yang kurang proporsional untuk anak usia dini. Temuan ini menjawab pertanyaan tentang sejauh mana media yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di PAUD. Media

yang dihasilkan mencerminkan pemahaman mahasiswa tentang kurikulum PAUD, namun diperlukan panduan lebih lanjut untuk memastikan semua elemen media sesuai dengan standar keamanan dan kenyamanan bagi anak.

Hal ini sesuai dengan penelitian (Khadijah, 2024), yang menekankan pentingnya menciptakan media yang tidak hanya edukatif tetapi juga aman dan nyaman digunakan oleh anak-anak. Temuan ini menunjukkan perlunya pengembangan panduan desain media yang lebih spesifik dan menyeluruh, yang mengintegrasikan prinsip keamanan dan kenyamanan bagi anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang dibuat oleh mahasiswa berhasil meningkatkan keterlibatan dan interaksi anak-anak di PAUD, dengan tingkat partisipasi yang meningkat hingga 80% dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

Media yang interaktif dan visual yang menarik menjadi faktor utama yang membuat anak-anak lebih tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Feedback dari praktisi PAUD juga mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa media digital sangat membantu dalam memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Namun, praktisi juga memberikan catatan bahwa beberapa aspek teknis seperti navigasi dan responsivitas media masih perlu ditingkatkan agar lebih mudah diakses dan digunakan oleh anak-anak.

Temuan ini menjawab pertanyaan mengenai efektivitas media digital dalam pengajaran PAUD dan menunjukkan bahwa media yang dirancang dengan baik dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak. Temuan ini mendukung teori bahwa penggunaan teknologi interaktif dapat meningkatkan hasil pembelajaran anak usia dini, sebagaimana diungkapkan oleh (Fitriani, 2023). Ini juga memunculkan gagasan bahwa pengembangan media digital harus lebih fokus pada pengalaman pengguna, khususnya anak-anak, untuk memastikan media yang dihasilkan tidak hanya menarik tetapi juga fungsional.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman tentang bagaimana keterampilan digital mahasiswa generasi Z dapat dioptimalkan untuk pengajaran di PAUD. Temuan ini memperkuat teori bahwa pembelajaran berbasis proyek dan penggunaan teknologi tingkat pendidikan tinggi dapat mengoptimalkan keterampilan mahasiswa dalam pembuatan media digital. Selain itu, penelitian ini memunculkan teori baru bahwa pengembangan keterampilan pembuatan media digital harus diintegrasikan dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang kebutuhan pembelajaran anak usia dini, sehingga media yang dihasilkan lebih sesuai dengan standar pedagogi PAUD. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tinggi perlu mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih integratif dan berfokus pada aplikasi praktis, yang tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis tetapi juga aspek kreatif dan pedagogis yang relevan untuk pengajaran di PAUD.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun mahasiswa generasi Z di pendidikan tinggi memiliki dasar penguasaan software desain, hanya 60% yang mampu membuat media digital interaktif yang sesuai untuk PAUD, dengan kreativitas yang masih banyak bergantung pada template. Media yang dihasilkan sudah sesuai kurikulum, tetapi elemen audio perlu lebih ramah anak. Media digital terbukti dapat mengoptimalkan keterlibatan anak hingga 80% dibanding metode konvensional. Untuk itu, pendidikan tinggi perlu

memperkuat integrasi teori dan praktik dengan menyusun kurikulum yang berfokus pada pembuatan media digital adaptif dan interaktif, melatih keterampilan desain mahasiswa, dan menyediakan dukungan berkelanjutan guna mendorong inovasi dalam transformasi media digital di PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di TK Ar Roja. *Komprehensif*, 2(2), 215–222.
- Alam, A. (2023). Harnessing the Power of AI to Create Intelligent Tutoring Systems for Enhanced Classroom Experience and Improved Learning Outcomes. In *Intelligent Communication Technologies and Virtual Mobile Networks* (pp. 571–591). Springer Nature Singapore. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-981-99-1767-9_42
- Amalia, D., Efendi, A., Kasuya, I. L., Sofia, I., & Fadlillah, N. (2024). Pemberdayaan Media Pembelajaran *Virtual Reality* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi di Sekolah Dasar. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 46–53. <https://doi.org/10.31604/jpm.v7i1.46-53>
- Amalia, D., Pratiwi, D., Afrianingsih, A., & Zulfahmi, M. N. (2024). Eksplorasi Dunia Satwa melalui Pelatihan Augmented Reality bagi Guru KB IT Ratu Kalinyamat Jepara. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(2), 1554–1560.
- Asriandi, A., & Putri, K. N. (2020). Kompetensi Generasi Z Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 (Studi Kasus Perguruan Tinggi di Makassar. *SEIKO: Journal of Management & Business*, 3(3), 184–201.
- Creswell, J. W. (2019). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Pustaka Pelajar.
- Fitriani, D. , S. R. , & M. E. H. (2023). Perancangan Multimedia Interaktif untuk Memfasilitasi Keterampilan Saintifik Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1), 156–162.
- Ghafara, S. T., Jalinus, N., Ambiyar, A., Waskito, W., & Rizal, F. (2023). *Pembelajaran Menggunakan TIK dapat Meningkatkan Literasi Peserta Didik Generasi Z Pada Kurikulum Merdeka*. <https://doi.org/https://doi.org/10.53513/jis.v22i2.8503>
- Helaluddin, H. (2019). Peningkatan kemampuan literasi teknologi dalam upaya mengembangkan inovasi pendidikan di perguruan tinggi. *Pendais*, 1(01), 44–55.
- Hikmah, M. P. (2022). *Teknologi Informasi Komunikasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Nas Media Pustaka.
- Khadijah, S. , N. W. A. , K. E. S. , & A. N. (2024). Integrasi Permainan Edukatif, Seni, dan Teknologi Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Interdisciplinary Explorations in Research Journal*, 2(1), 111–121.
- Lutfi, L. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Pendidikan Anak Usia Dini di RA Hasanusholihat Tangerang. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 288–299. <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v4i2.201>

- Martin, F., Betrus, A. K., Martin, F., & Betrus, A. K. (2019). Digital media development models and processes. In *Digital Media for Learning: Theories, Processes, and Solutions* (pp. 33–63). https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-030-33120-7_3
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook* (Edition 3). Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi.
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan pembelajaran menyenangkan dalam menumbuhkan peminatan anak usia dini terhadap pelajaran. *Alim*, 1(2), 277–294.
- Nurfadhillah, S., Azhar, C. R., Aini, D. N., Apriansyah, F., & Setiani, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1*.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Pujiono, A. (2021). Media sosial sebagai media pembelajaran bagi generasi Z. *Didache: Journal of Christian Education*, 2(1), 1–19. <https://doi.org/10.46445/djce.v2i1.396>
- Ramadhani, R., Sinaga, R., & Asih, S. (2023). Development of Digital Teaching Materials Based on The Case Method in Play Courses For Early Children. *Proceedings of the 4th International Conference on Science Education in The Industrial Revolution 4.0, ICONSEIR 2022*.
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiati, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia pembelajaran interaktif untuk guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16.
- Supriyantomo, N. A., & Fauzan, R. T. (2024). *Virtual Reality (VR) dalam Pendidikan: Strategi Menyongsong Pendidikan Masa Depan di Era Metaverse*. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 5(6).
- Vicky, D., Adrianna, H., & Phan, B. (2023). Use of Gadgets by Early Childhood in the Digital Age to Increase Learning Interest. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 2(1), 17–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v2i1.58>
- Wang, C. C., & Ho, H. C. (2024). Development of the imagination-creativity process scale in design. *Thinking Skills and Creativity*, 53, 101545. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tsc.2024.101545>
- Yenti, Y., & Maswal, A. (2021). Pentingnya peran pendidik dalam menstimulasi perkembangan karakter anak di PAUD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 2045–2051. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v5i1.1218>
- Zis, S. F., Effendi, N., & Roem, E. R. (2021). Perubahan perilaku komunikasi generasi milenial dan generasi z di era digital. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 5(1), 69–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/satwika.v5i1.15550>