



JURNAL BASICEDU

Volume 10 Nomor 1 Tahun 2026 Halaman 378 - 388

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Inovasi Media Digital untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini Menuju Generasi Emas 2045

Desi Karmila

Universitas Dharmas Indonesia

E-mail: desikarmila32@gmail.com

Abstrak

Terbatasnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran yang diterapkan pada jenjang anak usia dini menjadi salah satu problematika yang mayoritas dialami oleh lembaga pendidikan anak usia dini terutama dalam mengikuti perkembangan teknologi dengan pembelajaran anak usia dini. Hal tersebut menyebabkan masih terbatasnya penggunaan teknologi secara konvensional yang belum optimal dalam mengembangkan kreativitas diri anak. Oleh karena itu, inovasi media digital sangat diperlukan dalam menstimulus kreativitas yang ada di dalam diri anak menuju generasi emas 2045. Tujuan penelitian ini untuk menguji efektivitas media digital tersebut untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dan mengetahui seberapa besar pengaruh inovasi media digital dalam pembelajaran. Adapun metode penelitian yang digunakan merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan purposive sampling dengan prosedur pengolahan data melalui tahap normalitas, linier dan homogenitas. Analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha < 0,05$). Hasil penelitian ini diperoleh f_{hitung} 4,451 namun nilai signifikan 0,043. karena nilai sig. $0,043 < 0,05$ oleh karena itu dilihat dari dasar pengambilan keputusan bahwa terbukti inovasi media digital dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media digital berbasis kreativitas berpotensi besar meningkatkan kualitas pembelajaran PAUD dan mendukung tujuan generasi emas 2045.

Kata Kunci: Integrasi Teknologi dalam PAUD, Pengembangan Kreativitas Anak.

Abstract

The limited use of digital media in early childhood education is one of the problems experienced by most early childhood education institutions, especially in keeping up with technological developments in early childhood learning. This has resulted in the limited use of conventional technology, which has not been optimized in developing children's creativity. Therefore, digital media innovation is urgently needed to stimulate children's creativity towards the golden generation of 2045. The purpose of this study is to examine the effectiveness of digital media in enhancing early childhood creativity and to determine the extent of the influence of digital media innovation in learning. The research method used was quantitative research using purposive sampling with data processing procedures through the stages of normality, linearity, and homogeneity. The data analysis used was simple linear regression with a 95% confidence level ($\alpha < 0.05$). The results of this study show that f_{count} is 4.451, while the significance level is 0.043. Because the sig. value is $0.043 < 0.05$, it is in accordance with the basis for decision making that digital media innovation can create more meaningful and enjoyable learning. The conclusion of this study confirms that the development of creativity-based digital media has great potential to improve the quality of early childhood education and support the goals of the golden generation of 2045.

Keywords: Technology Integration in Early Childhood Education, Developing Children's Creativity.

Copyright (c) 2026 Desi Karmila

✉ Corresponding author :

Email : desikarmila32@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.10795>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Terbatasnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran yang diterapkan pada jenjang anak usia dini menjadi salah satu problematika yang mayoritas dialami oleh lembaga pendidikan anak usia dini terutama dalam menyeimbangkan kecanggihan teknologi dengan pembelajaran anak usia dini. Hal tersebut menyebabkan masih terbatasnya penggunaan teknologi secara konvensional yang belum optimal dalam mengembangkan kreativitas diri anak. Guru-guru PAUD dituntut untuk memiliki keterampilan dalam memanfaatkan media digital dan siap menghadapi perubahan jaman (Hasni et al., 2023).

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini (PAUD). Media digital seperti aplikasi interaktif, permainan edukatif dan media audio visual memungkinkan proses belajar menjadi lebih menarik, inovatif dan sesuai dengan gaya belajar anak. Namun kenyataannya pemanfaatan media digital di lembaga PAUD di Indonesia masih terbatas. Banyak guru yang belum memiliki literasi digital yang memadai, akses perangkat terbatas, serta konten digital yang tersedia belum selalu sesuai dengan tahap perkembangan anak (Widyawati, 2025).

Pendidikan di era digital menuntut adaptasi yang cepat dan efisien, perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang anak usia dini (AUD). Kreativitas yang merupakan salah satu aspek perkembangan utama AUD menjadi kunci dalam membentuk generasi yang adaptif, inovatif, dan kompetitif di masa depan. Namun, pemanfaatan media digital pada lembaga PAUD masih terbatas pada penggunaan konvensional, sehingga belum optimal dalam menstimulasi kreativitas anak (Ayu et al., 2021). Hal ini menimbulkan urgensi penelitian untuk merancang dan menguji inovasi media digital yang lebih interaktif, edukatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan AUD.

Kualitas pendidikan pada saat ini akan sangat menentukan kesiapan generasi penerus untuk menyongsong visi Indonesia Emas 2045, yang menargetkan terciptanya generasi unggul dan kompetitif (Niska & Nadia, 2025). Dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD), media digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Melalui media digital berbasis interaktif, anak-anak dapat bereksplorasi, berimajinasi, dan mengekspresikan ide kreatifnya secara lebih bebas. Kreativitas yang distimulasi sejak dini akan menjadi modal penting bagi terciptanya generasi yang inovatif, produktif, dan berdaya saing tinggi di masa depan.

Penggunaan teknologi digital seperti aplikasi edukasi dan perangkat interaktif bukan hanya memperkenalkan metode penyampaian materi baru, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar lebih menarik, interaktif dan mendukung pengembangan eksplorasi serta kreativitas anak (Nasution, 2025). Kreativitas anak usia dini merupakan kompetensi penting yang menentukan kemampuan berpikir divergen, pemecahan masalah, serta ekspresi diri.

Pendidikan yang mampu menstimulasi kreativitas sejak dini diyakini dapat membentuk pondasi keterampilan abad 21 yang esensial bagi generasi masa depan. Tujuan penelitian ini adalah: (1) menguji efektivitas media digital tersebut dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. (2) mengetahui seberapa besar pengaruh inovasi media digital dalam pembelajaran. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat strategi pendidikan anak usia dini yang relevan dengan tuntutan era Society 5.0.

Menuju visi Indonesia Emas 2045, salah satu tantangan terbesar adalah menyiapkan sumber daya manusia yang unggul, kreatif, dan adaptif terhadap perubahan zaman. Anak usia dini merupakan fondasi utama pembentukan karakter dan kreativitas bangsa di masa depan. Di era digital saat ini, inovasi dalam media pembelajaran menjadi kebutuhan penting agar proses belajar anak usia dini lebih bermakna dan relevan dengan dunia mereka yang semakin dekat dengan teknologi.

Media digital bukan hanya alat bantu hiburan, tetapi juga sarana edukatif yang mampu menstimulasi perkembangan aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan terutama kreativitas anak. Dengan pendekatan yang tepat, media digital dapat menjadi jembatan antara dunia bermain dan dunia belajar yang menyenangkan.

Media digital merupakan sarana pembelajaran berbasis teknologi yang menggunakan perangkat elektronik dan konten digital seperti gambar, video, animasi, aplikasi, maupun permainan interaktif. Dalam pendidikan anak usia dini, media digital berperan sebagai alat bantu untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Kreativitas anak usia dini berkembang melalui pengalaman eksploratif dan interaktif. Media digital memungkinkan anak untuk bereksperimen secara aman dan bebas melalui aplikasi menggambar, membuat cerita digital, atau permainan edukatif, menstimulasi imajinasi dengan konten digital yang kaya gambar, warna, dan suara, meningkatkan keterlibatan belajar dengan media interaktif, membangun kolaborasi dan komunikasi melalui platform digital yang memungkinkan kerja sama anak. Penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini harus memperhatikan prinsip-prinsip pedagogis dan psikologis agar memberikan dampak positif bagi perkembangan anak. Beberapa prinsip penting antara lain: Prinsip Kesesuaian Usia (*Age Appropriate*); prinsip edukatif dan bermakna; prinsip interaktif dan prinsip Interaktif dan Partisipatif; Prinsip Pendampingan Orang Dewasa; Prinsip Keterbatasan Waktu.

Beberapa contoh inovasi media digital yang efektif diterapkan di pendidikan anak usia dini antara lain: Aplikasi Interaktif Edukatif seperti Fun Learning Apps atau PAUD Pintar dengan konten lokal, Media Augmented Reality (AR) yang membuat buku cerita menjadi hidup dengan karakter 3D, Digital Storytelling yang mengajak anak membuat cerita digital dengan gambar dan suara, Game Edukatif Berbasis Nilai Karakter yang menanamkan nilai kerja sama, kejujuran, dan tanggung jawab.

Pemanfaatan media digital tentu tidak lepas dari tantangan, seperti potensi kecanduan gawai, kurangnya pendampingan orang tua, serta keterbatasan guru dalam literasi digital. Solusi yang dapat dilakukan antara lain: Meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam penggunaan dan pembuatan media digital. Melibatkan orang tua sebagai mitra aktif dalam pembelajaran digital di rumah. Menerapkan prinsip screen time yang sehat dan edukatif. Mengembangkan konten lokal berbasis budaya Indonesia agar anak tetap mengenal jati diri bangsa.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti pada saat ini ialah terdapat beberapa perbandingan yang terlihat dari tabel berikut ini:

Tabel 1.

Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
Malpaleni satriana (Satriana et al., 2022)	Media pembelajaran digital dalam menstimulasi keterampilan literasi anak usia 5-6 tahun	Media digital sebagai perangkat utama dalam pembelajaran	Dalam penelitian tersebut kemampuan yang distimulus merupakan kemampuan literasi dalam mengenalkan huruf, bunyi huruf, dan konsep tulisan Sedangkan dalam penelitian ini lebih terfokus pada inovasi media yang digunakan untuk menstimulus kreativitas anak berbentuk game interaktif yang berisikan menyusun gambar yang tepat sesuai bayangan, menyusun warna gradasi menjadi bentuk yang sempurna, dan menyempurnakan bentuk pola.
Widyaawati (Widyawati, 2025)	Peran media berbasis komputer dalam mengembangkan	Media berbasis teknologi interaktif mendorong anak	Metode penelitian yang digunakan peneliti terdahulu merupakan metode studi

	kogniti dan kreativitas anak usia dini	mengekspresikan ide, menggambar digital dan menciptakan pola berfikir imajinatif	literatur sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif.
Ambar prawitri, dkk (Pawitri et al., 2025)	Pemanfaatan penggunaan media digital yang aman dalam pendidikan anak usia dini	Menekankan pemilihan media digital yang aman dan disesuaikan dengan usia perkembangan anak	Dalam penelitian tersebut menemukan beberapa manfaat dari media digital dapat mengembangkan kemampuan literasi, sosail, interaktif, dan kemampuan kreativitas anak usia dini sedangkan pada penelitian ini lebih terfokus pada kemampuan kreativitas anak usia dini.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan teknik pengambilan sampel yakni purposive sampling dengan prosedur pengolahan data melalui tahap normalitas, linier dan homogenitas. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan angket dan lembar observasi. sedangkan prosedur pengolahan data yang akan dilakukan melalui uji normalitas, uji linearitas dan homogenitas. Setelah uji dilakukan, selanjutnya analisis data dilakukan menggunakan uji linear sederhana dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha < 0,05$). Adapun Populasi yang diambil adalah seluruh anak usia dini di PAUD Hudaibiyah Gunung Medan yang berjumlah 32 anak.

Hal yang pertama dilakukan ialah menguji normalitas data, kemudian linearitas, yang selanjutnya melakukan uji homogenitas. setelah hasilnya diketahui langkah yang dilakukan selanjutnya menganalisis data dengan linear sederhana. Regresi linear sederhana merupakan metode statistik yang digunakan untuk menguji seberapa besar hubungan kasual langsung antara variable factor (X) dan variable hasil. Model persamaan 1 pada regresi linear sederhana

Persamaan 1:

$$Y = a + bX$$

Variabel respons atau variabel akibat (dependent) atau yang sering dikenal dengan symbol Y, sedangkan Variabel predictor atau variabel faktor penyebab (independent) yang sering dikenal dengan simbol X, konstanta (a). serta untuk koefisien regresi (kemiringan); besaran response yang ditimbulkan oleh predictor (b)

Nilai-nilai a dan b dapat dihitung dengan menggunakan rumus pada gambar 1

$$a = \frac{(\sum y) \cdot (\sum x^2) - (\sum x) \cdot (\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x) \cdot (\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

Gambar 1:

Jumlah pasangan data (n), jumlah hasil perkalian setiap pasangan X dan Y ($\sum xy$), jumlah seluruh nilai X ($\sum x$), jumlah seluruh nilai Y ($\sum y$), jumlah kuadrat dari setiap nilai X dan Y ($\sum x^2$). Prosedur untuk melakukan analisis regresi linear sederhana adalah: pertama peneliti harus menentukan tujuan analisis regresi

linear sederhana; mengidentifikasi variabel penyebab faktor dan variabel akibat; lakukan pengumpulan data; hitung X^2 , Y^2 , XY dan jumlah masing-masing; hitung a dan b berdasarkan rumus di atas; buat model persamaan regresi linear sederhana; lakukan prediksi atau peramalan terhadap variabel faktor penyebab atau variabel akibat.

Populasi pada penelitian ini terdiri dari seluruh peserta didik yang ada di PAUD Hudaibiyah Gunung Medan yang mencakup 68 peserta didik. Sedangkan dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan sampel tujuan sesuai dengan tujuan peneliti yang meliputi 3 syarat ketentuan dalam menentukan sampel yang akan diambil diantaranya: pengambilan sampel berdasarkan jenis kelamin, sampel yang diambil dari kelompok B, kelompok yang menerapkan media digital dikelas sebagai perangkat pembelajaran. Sedangkan pada pengumpulan data peneliti menggunakan angket yang diisi oleh guru kelas untuk menilai seberapa efektif inovasi media tersebut dapat berkontribusi untuk menstimulus kreativitas anak usia dini, dokumentasi berisikan foto selama kegiatan penelitian berlangsung dan observasi yang dilakukan pada sampel yang telah diberikan tindakan atau penerapan inovasi media digital pada anak usia dini.

Prosedur pengolahan data melalui tahap normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak, tahap uji linier dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut memiliki ubungan yang linier atau tidak antar variabel x dan variabel y. tahap selanjutnya adalah uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui antar variabel memiliki kesamaan (homogen) atau tidak sama. Analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana dengan kepercayaan 95% ($\alpha < 0,05$). Pada penelitian ini peneliti memilih regresi linear sederhana selain mudah dipahami metode tersebut juga membantu peneliti mengetahui seberapa besar pengaruh variabel inovasi media digital dapat menstimulus kreativitas anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan gagasan, ide, atau produk baru yang orisinal dan bermanfaat. Menurut (Guilford, 1950), kreativitas mencakup kemampuan berpikir diverjen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai alternatif pemecahan masalah dari satu situasi. Dalam konteks anak usia dini, kreativitas muncul melalui kegiatan bermain, bereksperimen, dan berimajinasi.

Orangtua menstimulasi kreativitas ketika mereka membatasi komersial, video game atau media dan memberikan waktu bagi anak-anak untuk berfikir untuk diri anak (Bergen & Sluss, 2023). Kreativitas anak usia dini tidak hanya terlihat dalam hasil karya (seperti menggambar atau membuat benda), tetapi juga dalam cara anak berpikir, bertanya, dan mengekspresikan diri. Menurut (Munandar, 2014), kreativitas pada anak harus dikembangkan sejak dini melalui lingkungan belajar yang terbuka, menyenangkan, dan memberi ruang kebebasan berekspresi. Stimulasi kreativitas pada anak usia dini memiliki peran penting bagi perkembangan kognitif, emosional, dan sosial. Anak yang kreatif cenderung lebih percaya diri, mampu berpikir fleksibel, serta memiliki kemampuan adaptasi yang tinggi terhadap perubahan. Oleh karena itu, pembelajaran di PAUD perlu didesain agar mendorong anak bereksplorasi dan berinovasi secara alami.

Inovasi media digital pada pembelajaran anak usia dini berkembang pesat seiring kemajuan teknologi informasi. Media digital tidak lagi sebatas alat bantu visual, tetapi telah menjadi sarana interaktif yang mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, terutama kreativitas. Berikut beberapa bentuk inovasi media digital yang banyak digunakan di lembaga PAUD: Aplikasi interaktif seperti *ABC Kids*, *Marbel Belajar Huruf*, atau *Kidz Fun* dirancang untuk mengajarkan konsep dasar (huruf, angka, warna) melalui aktivitas bermain. Melalui interaksi langsung (menyentuh, menyeret, memilih), anak belajar secara aktif sambil menumbuhkan rasa ingin tahu. Aplikasi seperti ini juga melatih kemampuan berpikir logis dan kreativitas visual anak.

Teknologi augmented reality (AR) memungkinkan anak berinteraksi dengan objek virtual dalam dunia nyata. Misalnya, melalui aplikasi *Quiver* atau *AR Flashcards*, gambar dua dimensi dapat “hidup” menjadi tiga

dimensi ketika dipindai menggunakan kamera. Hal ini menimbulkan rasa takjub dan mendorong anak untuk bereksperimen serta berimajinasi lebih luas.

Game edukatif seperti *Toca Boca* dan *LEGO DUPLO World* membantu anak mengeksplorasi dunia imajinatif, membangun cerita, dan memecahkan masalah sederhana. Melalui games ini, anak belajar mengambil keputusan, mencoba berbagai strategy, serta mengasah kemampuan berpikir kreatif dan kolaboratif.

Storytelling digital memadukan narasi, suara, musik, dan animasi untuk menciptakan pengalaman bercerita yang menarik. Contohnya aplikasi *Riri Cerita Anak Interaktif*. Anak tidak hanya mendengarkan cerita, tetapi juga dapat memilih alur, menirukan suara tokoh, atau menciptakan versi cerita sendiri. Aktivitas ini menumbuhkan imajinasi, kemampuan berbahasa, dan ekspresi kreatif anak. Inovasi media digital tersebut menjadi alternatif pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur bermain, belajar, dan berkreasi secara seimbang sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel non-probability, khususnya purposive sampling, dan metode ex-post-facto untuk menemukan hubungan kasual. Teknik analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS. Penelitian ini merupakan penelitian yang membutuhkan banyak penggunaan angka (Haryanti, 2020). dalam menganalisis data kuantitatif ada 4 langkah yaitu: menyiapkan data untuk dianalisis, memulai analisis data, melaporkan hasil yang diperoleh menggunakan tabel gambar dan pembahasan tentang temuan utama, menafsirkan hasil dari analisis data (John w. Creswell, 2019).

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	2,62590175
Most Extreme Differences	Absolute	,091
	Positive	,091
	Negative	-,080
Kolmogorov-Smirnov Z		,515
Asymp. Sig. (2-tailed)		,953
a. Test distribution is normal.		
b. Calculated from data.		

Berdasarkan hasil normalitas pada tabel 2 diketahui hasil 0,953>0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squire	df	Mean Squire	F	Sig.
Menstimulasi		(Combine)	87,719	11	7,974	1,011	,471
Kreativitas Anak	Between	Linearity	31,713	1	31,713	4,021	,059
Usia Dini Menuju Generasi 2045 *	Groups	Deviation from linearity	56,006	10	5,601	,710	,705

Inovasi Media	Within Groups	157,750	20	7,888
Digital	Total	245,469	31	

Berdasarkan tabel 3 memperoleh nilai defiation dari linearity adalah 0,705 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat hubungan linier yang signifikansi antara variable inovasi media digital dalam merangsang kreativitas anak menuju generasi emas 2045.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Inovasi Media Digital				
	Levene	df1	df2	Sig.
Statistic	1,671	5	22	,184

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa nilai sig. 0,184 lebih besar dari 0,05 jadi dapat diambil kesimpulan bahwa variable inovasi media digital untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini menuju generasi emas 2045 adalah sama atau homoogen.

Tabel 5. Uji Regresi Linear Sederhana

Variabel Entered/Removed ^a			
Mode 1	Variabels Entered	Variables Removed	Method
1	Inovasi media digital ^b	.	Enter

a. Dependent variabel: menstimulasi kreativitas anak usia dini menuju generasi emas 2045
 b. All requested variables entered.

Berdasarkan tabel 5 menjelaskan bahwa variabel yang dimasukkan sdan metode yang digunakan adalah variabel X (inovasi media digital) sebagai variabel independent dan Y (menstimulasi kreativitas anak usia dini menuju generasi emas 2045) sebagai variabel dependen serta metode yang digunakan adalah metode enter.

Tabel 6. Model Summary

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,359 ^a	,129	,100	2,66931

a. predictors: (Constan) inovasi media digital
 b. Dependent Variable: mentsimulasi kreativitas anak usia dini menuju generasi emas 2045

Tabel 7. Anova

		ANOVA ^a				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	31,713	1	31,713	4,451	,043 ^b
	Residual	213,756	30	7,125		
	Total	245,469	31			

a. Dependent Variable: menstimulasi kreativitas anak usia dini menuju generasi emas 2045
 b. Predictors: (Constant), inovasi media digital

Berdasarkan output pada tabel 7 tersebut diketahui f 4,451 sedangkan tingkat signifikansi adalah sebesar 0,043. Karena sig 0,043 < 0,05, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji f dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima.

Tabel 8. Coefficients^a

		Coefficients ^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	46,256	6,198		7,464	,000
	Inovasi media digital	-,361	,171	-,359	-2,110	,043

a. Dependent Variable: menstimulasi kreativitas anak usia dini menuju generasi emas 2045

Adapun output pada tabel bagian koefisien diketahui nilai constant (a) sebesar 46,256 sedangkan nilai X (b) sebesar -0,361 sehingga persamaan regresi dapat ditulis

$$Y = a + bx$$

$$Y = 46,256 + (-0,361)X$$

Keterangan:

Konstanta sebesar 46,256 berarti bahwa nilai konsisten variabel Y adalah sebesar 46,256. Nilai koefisien regresi X sebesar -0,361 dinyatakan bahwa setiap penambahan nilai X maka nilai Y bertambah sebesar 1%. -0,361 koefisien regresi tersebut bernilai negatif. Negatif yang dimaksud adalah angkanya ini negatif -0,361 bukan positif 0,361 lebih kecil dari probabilitas 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh pada variabel Y, artinya ada pengaruh inovasi media digital untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini menuju generasi emas 2045.

Berdasarkan hasil pengolahan tersebut diketahui bahwa penerapan inovasi media digital yang dilakukan guru bersama peneliti dapat menstimulus kreativitas dalam diri anak usia dini. Pengaruh tersebut terlihat jelas pada kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas yang diberikan melalui media digital berupa game interaktif seperti menyusun gambar sesuai dengan bayangan yang sesuai, memasang warna gradasi yang menarik untuk menyempurnakan gambar yang telah disediakan, menyusun pola menjadi bentuk yang sempurna.

Inovasi guru dalam menciptakan media digital yang relevan dan interaktif, seperti kelas virtual menjadi sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan anak (Tutin Rahayu, 2024). Peran guru sangat penting dalam menentukan keberhasilan penggunaan media digital di PAUD. Guru bukan hanya pengguna, tetapi juga perancang pembelajaran yang kreatif. Strategi implementasi yang dapat dilakukan antara lain: integrasi media

digital dengan kegiatan bermain, pemilihan media yang tepat dan aman, pendampingan dan diskusi reflektif, kolaborasi dengan orang tua, evaluasi dan dokumentasi hasil karya anak. Dengan strategi yang tepat, media digital menjadi alat yang efektif, bukan pengganti aktivitas fisik, melainkan pelengkap pembelajaran kreatif yang bermakna. pengembangan media digital yang inovatif relevan dengan kurikulum merdeka yang menekankan pada peningkatan keterampilan abad 21 termasuk kreativitas dan integrasi teknologi (Mz, arofatul et al., 2025).

Pemanfaatan media digital secara bijak memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek kreativitas anak usia dini, antara lain: meningkatkan imajinasi dan daya cipta. menumbuhkan kepercayaan diri. mengembangkan kemampuan berpikir divergen. memperkuat kolaborasi dan komunikasi. Pemanfaatan dan stimulasi kreativitas melalui pembuatan karya digital terbukti dapat meningkatkan kemampuan teknis dan daya cipta anak (Josua, 2024). integrasi teknologi menjadi salah satu pendekatan yang menarik untuk memperkaya pembelajaran pada anak usia dini (Saputra & Fatkhurohman, 2023). Penggunaan media digital yang inovatif oleh guru tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar tetapi juga untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan (Dwi Ismawati, 2024).

Namun demikian, penggunaan media digital juga memiliki potensi dampak negatif seperti kecanduan layar atau berkurangnya aktivitas fisik, jika tidak diimbangi dengan kegiatan nyata dan pendampingan orang dewasa. Oleh karena itu, keseimbangan antara aktivitas digital dan pengalaman langsung (*hands-on experience*) harus menjadi perhatian utama dalam penerapannya di lembaga PAUD. Media yang praktis juga menjadi penting karena inovasi teknologi tidak boleh menjadi hambatan melainkan harus mendukung kreativitas dan inovasi guru dalam menciptakan proses pembelajaran berbasis teknologi (Laili & Ritonga, 2023). Secara keseluruhan, inovasi media digital memberikan peluang besar untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini menuju terbentuknya Generasi Emas 2045 yang kreatif, adaptif, dan berdaya saing global.

Temuan ini diperkuat oleh studi (Asmara et al., 2023) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membentuk pondasi kuat untuk perkembangan kreativitas anak usia dini. Menurut (Destiwati et al., 2024), pengembangan media pembelajaran berbasis permainan interaktif di PAUD harus dirancang untuk mengintegrasikan aktivitas belajar dan bermain dengan pendekatan yang kreatif dan menyenangkan. Keunggulan inovasi media digital terletak pada kemampuan merangsang kreativitas anak secara efektif (Banna et al., 2025). Pengaruh Teknologi yang Tidak Terarah: Meskipun teknologi dapat menjadi alat yang sangat berguna untuk pembelajaran, penggunaan perangkat digital yang berlebihan tanpa pengawasan dapat berdampak negatif pada perkembangan literasi anak (Ardhana Reswari, 2025).

Penelitian yang dilakukan Malpaleni satriana (Satriana et al., 2022) memiliki persamaan Media digital sebagai perangkat utama dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaannya Dalam penelitian tersebut kemampuan yang distimulus merupakan kemampuan literasi dalam mengenalkan huruf, bunyi huruf, dan konsep tulisan. Widyaawati (Widyawati, 2025) Media berbasis teknologi interaktif mendorong anak mengekspresikan ide, menggambar digital dan menciptakan pola berfikir imajinatif. Metode penelitian yang digunakan peneliti terdahulu merupakan metode studi literatur sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif. Ambar prawitri, dkk (Pawitri et al., 2025) Menekankan pemilihan media digital yang aman dan disesuaikan dengan usia perkembangan anak. Dalam penelitian tersebut menemukan beberapa manfaat dari media digital dapat mengembangkan kemampuan literasi, sosial, interaktif, dan kemampuan kreativitas anak usia dini sedangkan pada penelitian ini lebih terfokus pada kemampuan kreativitas anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha < 0,05$) hasil penelitian ini diketahui f_{hitung} 4, 451 sedangkan tingkat signifikan sebesar 0,043. Karena nilai sig. 0,043 < 0,05 maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan bahwa terbukti inovasi media digital dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan. Penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media digital berbasis kreativitas berpotensi besar meningkatkan kualitas pembelajaran PAUD dan mendukung tujuan generasi emas 2045. Hal tersebut dibuktikan dengan semakin meningkatnya kemampuan kreativitas anak setelah penerapan inovasi media digital yang ditekankan pada pemilihan media digital yang aman dan sesuai dengan perkembangan usia anak yang disediakan guru dan peneliti berupa game interaktif untuk menstimulus kreativitas anak usia dini. Media berbasis teknologi interaktif mendorong anak mengekspresikan ide, menggambar digital dan menciptakan pola berfikir imajinatif. Inovasi media digital diharapkan kedepannya semoga semakin dikembangkan lagi terutama pada kemampuan literasi pada anak usia dini. Serta adanya pelatihan dan penyediaan perangkat media teknologi yang dapat menunjang kemampuan guru untuk berinovasi menggunakan media digital untuk menciptakan pembelajaran yang menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana Reswari, D. (2025). *Harapan Dan Tantangan Pendidikan Anak Usia Dini Menggapai Indonesia Emas 2045*. Akademia Pustaka.
- Asmara, A., Judijanto, L., Agus, I. P., & Hita, D. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi : Apakah Memiliki Pengaruh Terhadap Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini?* 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Ayu, I. G., Rahmawati, Y., & Tirtayani, L. A. (2021). Media E-Scrapbook Untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 141–148.
- Banna, H. Al, Faisal, R., Musyadad, M. A., & Yudha, H. S. (2025). *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Dan Numerasi Anak*. 4(1), 1385–1393.
- Bergen, D., & Sluss, D. (2023). *Developing Children ' S Creativity*. 1–2. <https://doi.org/10.58489/2836-3558/011>
- Destiwati, F., Dhika, H., Studi, P., Informatika, T., Barat, T., & Interaktif, M. (2024). *Inovasi Pembelajaran Digital : Peningkatan Literasi Dan Numerasi Di Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(2), 39–47.
- Dwi Ismawati, Y. P. (2024). Inovasi Pembelajaran Literasi Numerasi Untuk Anak Usia Dini Di Era Digital. *Irje*, 4(3), 1542–1548.
- Guilford, J. P. (1950). *Creativity American Psychology* (Vol. 5, Issue 9).
- Hasni, U., Amanda, R. S., Rosyadi, A. F., Indriani, S., & Utami, W. S. (2023). *Pendampingan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Learning Apps Untuk Mengoptimalkan Keterampilan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Digital*. 3.
- Josua, P. I. S. A. S. E. B. B. A. S. R. A. (2024). Pemanfaatan Dan Stimulasi Kreativitas Anak-Anak Dalam Pembuatan Karya Digital Merespon. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (Jpkmn)*, 5(3), 3669–3677.
- Laili, N., & Ritonga, R. S. (2023). *Urgensi Media Berbasis Digital Dalam Proses Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini*. 6(3), 577–586.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineke Cipt.

- 388 *Inovasi Media Digital untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini Menuju Generasi Emas 2045 – Desi Karmila*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.10795>
- Mz, S. A., Arofatul, L., & Uswatun, I. (2025). Relevansi Kurikulum Merdeka Berbasis Literasi Digital Menuju Generasi Indonesia Emas 2045. *Journal Of Nusantara Education*, 4(2), 107–117.
- Nasution, S. Aslamiah. (2025). Penerapan Teknologi Dan Inovasi Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 9–13. <https://jurnal.staiyaptip.ac.id/index.php/pavaja>
- Niska, F., & Nadia, D. (2025). *Generasi Emas 2045 : Peningkatan Kapabilitas Guru Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Implementasi Teknologi Artificial Intelligence*. 6, 90–101.
- Pawitri, A., Mansoer, Z., & Mappapoleonro, A. M. (2025). *Pemanfaatan Penggunaan Media Digital Yang Aman Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Safe Use Of Digital Media In Early Childhood Education*. 8(1), 889–898. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i1.6975>
- Saputra, W. A., & Fatkhurohman, I. (2023). Inovasi Digital Untuk Membangun Keterampilan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 14–20.
- Satriana, M., Haryani, W., Jafar, F. S., Maghfirah, F., Dewi, A., Sagita, N., & Septiani, F. A. (2022). *Media Pembelajaran Digital Dalam Keterampilan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun*. 10, 408–414.
- Tutin Rahayu, S. W. (2024). Kreativitas Dan Inovasi Guru Dalam Pembelajaran Berbasis Digital Dengan Media Kelas Virtual Tv Sekolah Pada Anak Usia Dini Di Paud Cinta Kasih Ibu. *Syntax Idea*, 6(3), 1–15.
- Widyawati. (2025). Peran Media Berbasis Komputer Dalam Mengembangkan Kognisi Dan Kreativitas Anak Usia Dini. *E-Mas (Edukasi Dan Pembelajaran Anak Usia Dini)*, 1(3), 12–22. <https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/e-mas/article/view/434/355>