



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 79-90

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.1804

Pemanfaatan Media Digital dalam Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini di Abad 21

Inayatul Aini¹, Kartika Rinakit Adhe², Mellevi Agustin Ningrum³, Nurul Istiq'faroh⁴, Muhammad Syahidul Haq⁵, Andi Kristanto⁶, dan Ruqoyyah Fitri⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan media digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini, khususnya mereka yang berusia 4-5 tahun di TK Muslimat Rejoslamet. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui wawancara, pengamatan, dan dokumentasi untuk memahami bagaimana media digital dalam pembelajaran dapat merangsang kemampuan berpikir kritis anak-anak. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis para anak, yang terlihat dari kemampuan mereka dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, menarik kesimpulan yang logis, dan mengevaluasi data dengan lebih baik. Mereka juga menunjukkan minat dan motivasi yang tinggi terhadap aktivitas pembelajaran yang melibatkan media digital tersebut. Hasil ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial dari Vygotsky yang menekankan pentingnya dukungan dari alat dan lingkungan untuk memperluas zona perkembangan proksimal anak. Penelitian ini merekomendasikan agar media digital diintegrasikan ke dalam kurikulum PAUD dengan penyediaan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan penggunaan media digital serta menggabungkannya dengan metode konvensional untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Implikasi dari penelitian ini sangat berarti untuk mendukung pengembangan generasi abad 21.

Kata Kunci : *Media Digital; Berpikir Kritis; Anak Usia Dini*

ABSTRACT. This research aims to explore the use of digital media in improving critical thinking skills in young children, especially those aged 4-5 years at Muslimat Rejoslamet Kindergarten. This research uses descriptive qualitative methods, data is collected through interviews, observations and documentation to understand how digital media in learning can stimulate children's critical thinking abilities. The findings of this research show that the use of digital media significantly improves children's critical thinking skills, which can be seen from their ability to identify problems, analyze information, draw logical conclusions, and evaluate data better. They also show high interest and motivation towards learning activities involving digital media. These results are in line with Vygotsky's social constructivism theory which emphasizes the importance of support from tools and the environment to expand a child's zone of proximal development. This research recommends that digital media be integrated into the PAUD curriculum by providing training for teachers to increase the use of digital media and combine it with conventional methods to achieve more optimal learning outcomes. The implications of this research are very significant for supporting the development of the 21st century generation.

Keyword : *Digital Media; Critical Thinking; Early Childhood*

Copyright (c) 2026 Inayatul Aini dkk.

✉ Corresponding author : Inayatul Aini

Email Address : 25011545018@mhs.unesa.ac.id

Received 6 Desember 2025, Accepted 13 Januari 2026, Published 13 Januari 2026

PENDAHULUAN

Anak usia 0-6 tahun disebut sebagai anak usia dini, periode yang sering disebut sebagai masa emas di mana mereka akan mengembangkan pengetahuan untuk mengeksplorasi berbagai informasi yang ada di sekitar mereka [1]. Bagi anak yang memasuki tahap ini, khususnya antara usia 3-6 tahun, ini adalah waktu yang sangat signifikan bagi perkembangan pengetahuan yang akan membantu mereka dalam mengenali dan menyelesaikan masalah [2]. Salah satu aspek perkembangan yang perlu diberi rangsangan adalah keterampilan berpikir kritis, seperti pengenalan, analisis, dan pemecahan masalah. Di era di mana teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan sangat cepat dan telah merambah berbagai bidang, termasuk pendidikan [3]. Kehadiran teknologi dalam pendidikan menghadirkan tantangan tersendiri untuk belajar mengelolanya dengan bijaksana, baik dalam hal pemanfaatan administrasi maupun pembelajaran yang akan diberikan kepada anak-anak, terutama dalam pendidikan anak usia dini [4].

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu program yang sangat penting untuk diterapkan pada anak selama masa berkembangnya, khususnya di rentang usia 2 sampai 6 tahun. Pada fase ini, anak-anak mulai mengembangkan keterampilan dasar yang nantinya akan menjadi modal untuk pertumbuhan mereka sepanjang hidup [5]. Dalam proses pembelajaran di zaman modern ini, pendidik perlu menguasai teknologi dan informasi, serta keterampilan dalam membimbing perilaku anak. Adanya perubahan digital di bidang pendidikan bukan sekadar pilihan, melainkan suatu kebutuhan yang harus diterapkan dengan bijak [6]. Salah satu kemajuan dalam pendidikan adalah penggunaan media digital interaktif selama proses belajar, seperti aplikasi pendidikan digital atau permainan digital yang menjadikan pengalaman belajar anak lebih menarik, aktif, dan interaktif [7]. Aktivitas belajar seperti ini akan merangsang cara berpikir anak agar lebih analitis, evaluatif, dan kreatif, yang sulit atau bahkan tidak dapat ditemukan dalam penggunaan media secara konvensional [8].

Program pendidikan untuk anak usia dini sangat krusial sebelum mereka memasuki sekolah dasar [9]. Dengan metode yang tepat dan kurikulum yang sesuai, pendidikan anak usia dini dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dengan belajar dan bermain sambil menjelajahi potensi mereka melalui berbagai aktivitas [10]. Berbagai kegiatan yang dapat dilakukan mencakup pengembangan kemampuan fisik dan keterampilan motorik, seni, serta merangsang kemampuan berbahasa, mengenalkan huruf, simbol, dan warna, yang semuanya dapat membantu anak berpikir kritis, memfasilitasi kemampuan membaca, serta meningkatkan perkembangan kognitif mereka [11]. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan sangat mendukung perkembangan anak sejak dini.

Pendidikan pada abad ke-21 saat ini sangat membutuhkan penerapan teknologi digital yang dianggap krusial bagi pengajar, terutama dalam pendidikan untuk anak-anak usia dini [12]. Kemampuan dalam menggunakan teknologi digital harus terus ditingkatkan agar bisa memanfaatkan teknologi itu dengan baik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di PAUD yang bertujuan mempersiapkan anak-anak untuk bersaing menghadapi tantangan global [7]. Dengan demikian, pemanfaatan media

teknologi digital di tingkat PAUD dapat membangun masyarakat yang berkualitas serta menjamin mutu pendidikan yang kompeten di masa depan [13]. Secara khusus, penggunaan media digital untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan oleh anak usia dini dalam dunia pendidikan abad ke-21 bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis [14].

Kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan yang dimiliki oleh anak-anak usia dini dalam mencari solusi atau langkah yang tepat untuk menemukan jawaban [15]. Aspek ini tidak hanya dilihat dari seberapa baik mereka dapat menjawab pertanyaan, tetapi lebih pada kualitas proses berpikir yang meliputi; (1) kemampuan untuk mengenali dan merumuskan suatu masalah atau pertanyaan, (2) keterampilan dalam mengumpulkan dan menganalisis informasi atau bukti yang relevan, (3) kemampuan untuk membandingkan dan menilai solusi alternatif, (4) keterampilan dalam menarik kesimpulan logis berdasarkan bukti yang ada, dan (5) kemampuan dalam menyampaikan pemikiran dan argumen secara jelas [7].

Dari semua permasalahan yang disampaikan, dan *minimnya penelitian tentang desain konten digital yang sesuai dengan budaya lokal untuk perkembangan kemampuan anak usia dini*, ini menjadi sebuah tantangan dan tugas penting bagi pendidik di era perkembangan teknologi abad 21. Pendidik dituntut bisa mengimbangi perkembangan teknologi untuk diterapkan di lembaga pendidikan anak usia dini khususnya pada anak generasi alpha yang lahir di era pesatnya teknologi digital [16]. Beberapa penelitian mengungkap bahwa penggunaan media digital yang menarik dan efektif dapat merangsang dan menstimulasi aspek-aspek perkembangan kognitif anak [16]. Dalam pembelajaran, media digital dirancang dengan menyediakan masalah atau situasi yang relevan dan berarti bagi anak, memungkinkan eksplorasi berbagai strategi pemecahan masalah melalui percobaan yang aman, memberikan umpan balik spesifik, memperkuat refleksi terhadap proses berpikir, serta memberikan kesempatan bagi anak untuk mengungkapkan dan mendiskusikan pemikiran mereka dengan guru dan teman-teman [12].

Beberapa penelitian mengungkap bahwa penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini telah menjadi topik penting dalam perkembangan anak di zaman digital saat ini, media digital juga dapat menarik perhatian anak, mengingat anak-anak generasi alpha saat ini sudah tidak asing lagi dengan alat digital seperti gawai tetapi penggunaan media digital belum difokuskan pada kemampuan berpikir kritis anak [17]. Walaupun kemajuan teknologi dapat memberikan keuntungan dengan akses pendidikan yang lebih luas, pemakaian teknologi digital yang tidak teratur atau tidak dikelola dengan baik bisa mengakibatkan efek negatif pada perkembangan anak. Pemanfaatan media digital dalam Pendidikan Anak Usia Dini dapat memberikan manfaat bagi guru dan siswa [7]. Disini penulis akan menggunakan media digital sebagai cara yang menarik untuk menyampaikan pembelajaran, membuat mereka lebih mudah memahami dan menyerap informasi melalui platform yang menarik. Selain itu, media digital yang digunakan menawarkan berbagai konten yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari anak, sehingga dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Penelitian ini dilaksanakan karena banyaknya lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik saat kegiatan bermain dan belajar, terutama media digital yang diyakini bisa merangsang semangat dan interaksi dalam membangun pola pikir anak. Masalah inipun ditemukan pada sekolah Taman Kanak-kanak Muslimat Rejoslamet, Dimana para guru belum mamaksimalkan penggunaan media digital atau masih menggunakan media konvensional dalam kegiatan belajar dan bermain anak. Guru lebih fokus sebagai aktor utama yang hanya banyak bercerita dengan media konvensional dalam pembelajaran sehingga anak-anak kurang tertarik dan tidak bisa menangkap maksud dari pembelajaran yang disampaikan. Dengan demikian, fokus utama dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki lebih lanjut potensi dan manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini, terutama dalam berpikir kritis. Dalam hal ini, penting untuk memahami bagaimana cara pemanfaatan media teknologi digital dapat memicu imajinasi, meningkatkan kemampuan berpikir divergen, dan menyediakan pengetahuan tentang dunia secara inovatif pada fase perkembangan yang krusial ini [18].

Penelitian ini juga melibatkan analisis mendalam mengenai desain media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital, dengan mempersembahkan jenis konten yang interaktif dan menarik [19]. Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi digital dapat dipadukan dengan metode pembelajaran konvensional untuk mencapai hasil maksimal dalam merangsang kreativitas berpikir kritis anak usia dini. Berbagai teori yang ada menjelaskan bahwa pembelajaran yang didasarkan pada permainan, interaksi antar individu, dan umpan balik yang konstruktif dapat mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis pada anak-anak di usia dini [20]. Metode pembelajaran yang didasarkan pada permainan berbasis digital dapat meningkatkan motivasi, membantu dalam eksperimen mental, serta memberikan situasi untuk membenarkan argumen yang dikemukakan oleh anak [21][22].

Teori konstruktivisme sosial oleh Vygotsky menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis anak usia dini tumbuh melalui interaksi sosial saat belajar, termasuk dengan media digital. Dalam permainan atau aktivitas digital yang interaktif, anak-anak diajak mengamati masalah, mengajukan pertanyaan, dan mencari solusi bersama guru atau teman [23]. Guru memberikan dukungan bertahap, seperti arahan dan pertanyaan mudah, untuk membantu anak belajar dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Saat kemampuan anak meningkat, dukungan mulai berkurang agar mereka lebih mandiri dalam berpikir dan membuat keputusan. Pembelajaran digital ini berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak melalui pengalaman belajar yang menarik [24].

Rumusan masalah dalam penelitian ini bertumpu pada dua aspek utama: (1) bagaimana pemanfaatan media digital yang disusun secara sistematis dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak berusia 4–5 tahun dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional; (2) bagaimana faktor-faktor kontekstual seperti mutu konten, lama sesi, serta peran pendampingan guru dapat mengubah dampak dari intervensi tersebut. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk

menganalisis pemanfaatan media digital dalam merangsang kemampuan berpikir kritis pada pendidikan anak usia dini dan mengidentifikasi faktor-faktor yang menentukan keberhasilan pelaksanaannya. Manfaat praktis yang diharapkan adalah sebagai panduan untuk merancang konten digital yang tepat untuk pendidikan anak usia dini, rekomendasi mengenai lama dan frekuensi penggunaan, serta pedoman untuk pelatihan bagi pengajar. Secara keseluruhan, bagian pendahuluan ini menekankan pentingnya hubungan timbal balik antara desain konten digital yang berkualitas, dukungan dari pengajar yang kompeten, serta latar belakang budaya dan teknologi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak-anak di usia dini [18].

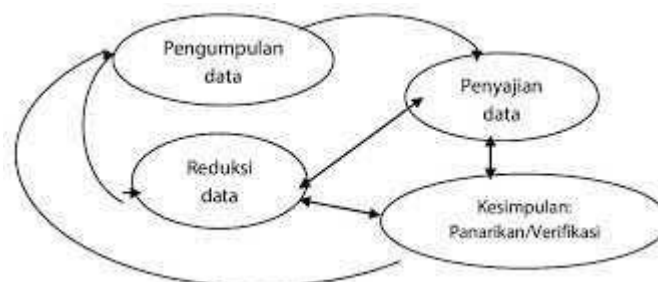
METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif untuk menggali fenomena atau temuan di lapangan secara alamiah (*natural setting*) [25], data yang diperoleh kemudian diolah dan dideskripsikan dalam bentuk kualitatif. Instrument utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Pendekatan ini menekankan pemahaman subjektif terhadap kemampuan anak dalam berpikir secara kritis dengan pemanfaatan media berbasis digital. Menurut Sugiyono [25] metode analisis deskriptif adalah statistik atau perolehan data yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul seperti apa adanya dengan tidak bertujuan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum kemudian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data penelitian ini digambarkan dalam gambar berikut:



Gambar 1. Teknik Pengumpulan data

Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi teknik dengan menggunakan analisis data yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Dalam penelitian kualitatif ini peneliti berperan secara aktif dalam observasi secara langsung pemanfaatan media digital pada objek yang diteliti. Langkah-langkah analisis data penelitian ini digambarkan dalam gambar berikut:



Gambar 2. Desain Analisis Data Penelitian

Teknik wawancara digunakan sebagai alat untuk menggali data secara lisan dengan menggunakan instrument yang telah disusun secara sistematis untuk menggali informasi secara mendalam. Narasumber utama dalam wawancara ini adalah guru kelas kelompok A yaitu ibu Patik, S. Pd. AUD dan ibu Nanik Iswati sebagai guru pendamping dengan mencatat atau merekam jawaban dari narasumber. Instrumen wawancara terdapat pada tabel 1. Teknik observasi dilakukan secara langsung terhadap lembaga, guru dan aktivitas pemanfaatan media digital. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mendapat gambaran nyata mengenai pemanfaatan media digital dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak. Observasi juga digunakan untuk pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Teknik terakhir yang digunakan adalah dokumentasi, teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan dan menganalisis dokumen tertulis, arsip, rekaman, gambar atau bahan audiovisual sebagai sumber data. Proses ini bertujuan untuk menyusun data ke dalam pola tertentu, mengidentifikasi informasi penting, serta menyimpulkan temuan secara komprehensif.

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 dengan memilih lokasi penelitian pada Taman Kanak-kanak (TK) Muslimat Rejoslamet sebagai objek dikarenakan kurangnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 4-5 tahun di sana. Sebelum melakukan proses wawancara peneliti diharuskan mempelajari bahasa dan mengetahui strategi nonverbal yang dapat berpengaruh terhadap kelangsungan tanya jawab. Ketika proses wawancara berlangsung, yang perlu diperhatikan adalah keberadaan peneliti dapat memberikan kesan baik kepada narasumber karena hal tersebut dapat mempengaruhi hasil penelitian. Observasi dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data dengan mengamati langsung berbagai fenomena, peristiwa, perilaku, atau situasi yang terjadi di lapangan. Peneliti menggunakan indra untuk mengumpulkan informasi tanpa mengubah atau memanipulasi apa yang terjadi, sehingga hasilnya berupa data yang deskriptif, memiliki konteks, dan sangat detail. Metode ini dilakukan secara sistematis dan fleksibel, serta peneliti sendiri yang menjadi sumber utama untuk mengumpulkan data. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono [25], "observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung fenomena yang terjadi di lapangan".

Dokumentasi digunakan untuk mengisi data yang telah dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, serta membantu memverifikasi temuan secara lebih kontekstual. Teknik ini tidak melibatkan interaksi langsung dengan sumber informasi, tetapi bersifat sistematis dan berdasarkan data yang sudah ada. Menurut Sugiyono [25], dokumentasi adalah cara untuk mendapatkan data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka, serta gambar yang berupa laporan atau penjelasan lainnya yang bisa mendukung kegiatan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Memberikan rangsangan untuk berpikir kritis pada anak-anak di usia PAUD membutuhkan rencana yang melibatkan anak-anak dan orang-orang terdekat, seperti orang tua dan guru [26]. Kegiatan ini dianggap penting agar setiap anak bisa menunjukkan kemampuan mereka. Berpikir kritis membantu anak-anak berinteraksi dengan lingkungan secara logis, karena mereka belajar untuk memahami dan mencerna informasi dengan baik [20]. Selain itu, pola pikir kritis membantu anak-anak menilai mana yang baik dan buruk dalam hidup mereka.

Beberapa studi menunjukkan bahwa alat pembelajaran digital untuk anak usia dini menarik perhatian mereka. Anak-anak generasi alpha sudah terbiasa dengan gadget dan konten interaktif, sehingga media digital bisa menjadi cara yang efektif untuk mendukung perkembangan literasi awal dan kemampuan kognitif [27]. Media digital memiliki pengaruh positif terhadap aspek kognitif dan numerasi. Penelitian mengenai konten media pembelajaran berbasis digital menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif dan kreativitas anak prasekolah saat digunakan dengan benar oleh pendidik [28]. Media digital juga efektif dalam merangsang keterampilan numerasi, tetapi masih perlu penelitian lebih lanjut tentang pemikiran kritis. Selain itu, ada fokus pada pengembangan media untuk mengenalkan konsep dasar kepada anak, tetapi masih sedikit penelitian yang mengevaluasi pengaruh media tertentu, terutama yang menggabungkan media digital dengan media konvensional terhadap hasil belajar anak.

Kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan yang sangat penting dan berperan di seluruh bidang kehidupan [15]. Krulik dan Rudnick [29] menjelaskan bahwa secara umum, keterampilan berpikir terbagi menjadi empat tingkat, yaitu mengingat, dasar, kritis, dan kreatif. Tingkat berpikir yang paling dasar adalah kemampuan mengingat, yang mencakup keterampilan yang bersifat otomatis atau refleksif. Selanjutnya adalah keterampilan dasar, Facione [30] mengemukakan bahwa komponen berpikir kritis meliputi enam aspek, yaitu interpretasi, analisis, kesimpulan, evaluasi, penjelasan, dan pengaturan diri. Dengan memperhatikan keenam aspek ini, kemampuan berpikir kritis siswa dapat lebih terarah dan optimal. Keenam aspek tersebut tidak langsung diajarkan secara keseluruhan, melainkan dapat diterapkan secara bertahap sejak dini agar siswa lebih terampil dalam berpikir kritis saat memasuki tingkat pendidikan yang lebih tinggi [19].

Bersumber dari hasil wawancara yang dilaksanakan dengan metode tanya jawab kepada narasumber dalam hal ini yang menjadi narasumber adalah guru kelas dan guru pendamping kelompok A usia 4-5 tahun pada Taman Kanak-kanak Muslimat Rejoslamet, kegiatan wawancara dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober tahun 2025. Hasil wawancara menyatakan bahwa kegiatan belajar dan bermain di TK Muslimat Rejoslamet sudah sering memanfaatkan media digital dengan menyuguhkan konten-konten pembelajaran dari berbagai sumber dalam pembelajaran, terutama untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak, berbagai metode pembelajaran juga dilakukan, seperti tanya jawab, bercerita, bermain peran dan eksperimen. Apabila ada anak yang mengalami kesulitan maka guru memberikan rangsangan kepada anak tersebut dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pemantik yang bisa merangsang

anak tersebut aktif dalam pembelajaran. Berbagai media digital digunakan untuk menstimulasi berpikir kritis anak, seperti laptop, HP, televisi, dan proyektor. Berikut adalah tabel kisi-kisi instrumen wawancara pada penelitian ini;

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Wawancara

No	Instrumen Pertanyaan Wawancara
1	Bagaimana kemampuan berpikir kritis anak didik anda saat ini?
2	Metode dan media apa yang sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar?
3	Bagaimana cara anda dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak?
4	Apa anda sering menggunakan media digital dalam pembelajaran untuk meningkatkan berpikir kritis anak? Bagaimana respon anak, dan bagaimana hasilnya?
5	Selama penggunaan media digital, apakah ada anak yang mengalami kesulitan saat pembelajaran terumatama dalam berpikir secara kritis?

Penelitian ini juga menggunakan teknik observasi dalam mengumpulkan data, observasi dilakukan dengan membuat instrument indikator-indikator kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini yang didapat dari berbagai teori berpikir kritis pada anak dengan memberikan skala penilaian pada masing-masing indikator yang muncul dari perilaku anak dalam berpikir kritis. Berikut adalah tabel instrument observasi pada penelitian ini;

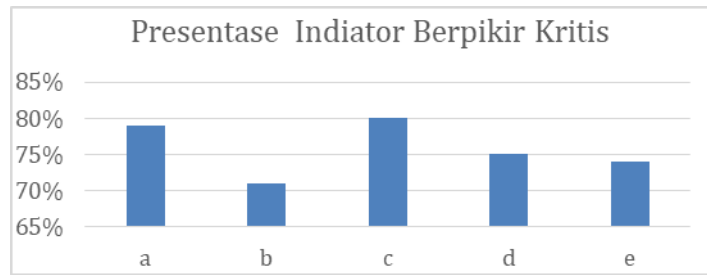
Tabel 2. Instrumen Observasi Pemanfaatan Media Digital dalam Menstimulasi Berpikir Kritis Anak

No	Instrumen Observasi	1	2	3	4
a	Anak mampu membuat kesimpulan sederhana dari gambar atau informasi yang diberikan				
b	Anak mengenali dugaan atau anggapan dalam cerita/ Pernyataan				
c	Anak menarik kesimpulan logis berdasarkan pengamatan atau informasi				
d	Anak menilai apakah informasi yang diberikan dapat dipercaya dan relevan				
e	Anak memberikan alasan yang logis terkait keputusan atau pemecahan masalah				

Tabel 3. Kriteria Penilaian Observasi

Kriteria	Nilai
Kurang	1
Cukup	2
Baik	3
Sangat Baik	4

Hasil observasi dari penelitian yang dilakukan di TK Muslimat Rejoslamet dengan anak sejumlah 20, menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir kritis sangat baik dengan perolehan rata-rata dari setiap indikator mencapai 76% dan bisa dikategorikan dengan penilaian sangat baik. Nilai rata-rata masing-masing instrumen sebagai berikut; (1) Anak mampu membuat kesimpulan sederhana dari gambar atau informasi yang diberikan 79%, (2) Anak mengenali dugaan atau anggapan dalam cerita/ pernyataan 71%, (3) Anak menarik kesimpulan logis berdasarkan pengamatan atau informasi 80%, (4) Anak menilai apakah informasi yang diberikan dapat dipercaya dan relevan 75%, (5) Anak memberikan alasan yang logis terkait keputusan atau pemecahan masalah 74%, hal ini dibuktikan dengan tabel hasil observasi yang didapat.



Grafik 1. Hasil Observasi Pemanfaatan Media Digital dalam Menstimulasi Berpikir Kritis

Hasil dokumentasi juga menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media digital dengan konten-konten pembelajaran yang bagus dan sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan anak sehingga dapat menarik minat anak untuk semangat mengikuti pembelajaran. Berikut hasil dokumentasi yang berhasil didapatkan dari penelitian ini.



Gambar 3. Dokumentasi guru memanfaatkan media digital

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis anak usia dini di era modern saat ini. Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang berorientasi digital seperti permainan edukatif interaktif, aplikasi untuk memecahkan masalah, dan video pembelajaran analitis menunjukkan peningkatan pada indikator berpikir kritis, termasuk kemampuan mengamati, membandingkan, menganalisis sebab dan akibat, serta membuat keputusan dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan, tetapi juga dapat menjadi alat stimulasi kognitif yang efektif bila digunakan dengan cara yang tepat [31].

Pemanfaatan media digital juga berfungsi dapat meningkatkan interaktivitas dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi, mencoba, memprediksi, dan merefleksikan pengetahuan secara mandiri. Interaktivitas ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky, yang menekankan bahwa dukungan dari alat dan lingkungan sangat penting untuk memperluas Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) anak. Dengan demikian, media digital yang dirancang untuk tujuan edukasi dapat mendorong proses berpikir tingkat tinggi melalui tantangan-tantangan sederhana yang membutuhkan analisis, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah [23].

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang disusun secara sistematis dengan memanfaatkan aplikasi interaktif, video analisis, dan permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat Rejoslamet. Pemanfaatan media digital juga dapat menarik perhatian anak dan mendorong proses kognitif mandiri dengan peran serta guru dalam mendampingi dan menjadi fasilitator selama kegiatan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang anak dapat berpikir secara kritis. Penelitian ini menegaskan pentingnya dukungan pelatihan bagi guru untuk integrasi media digital dalam kurikulum PAUD, termasuk pengaturan waktu sesi dan penggabungan dengan metode konvensional. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan modul RPP digital yang terintegrasi dengan budaya Indonesia dan penelitian kuantitatif lebih lanjut untuk menilai dampak jangka panjang. Penerapan teknologi ini penting untuk membentuk generasi abad 21 yang berpikir kritis. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah partisipan dan media digital yang masih terbatas. Oleh karena itu, disarankan agar riset selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak peserta dengan menggunakan media digital yang beragam dan dapat menggunakan pendekatan kuantitatif atau campuran (mixed methods) untuk mengukur seberapa jauh dampak pemanfaatan media digital dalam menstimulasi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini.

PENGHARGAAN

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak sekolah TK Muslimat Rejoslamet atas kesempatan dan dukungan yang diberikan selama proses penelitian ini berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para guru kelas, serta seluruh staf sekolah yang telah berkenan memberikan informasi dan akses untuk observasi serta wawancara. Penulis juga mengapresiasi kontribusi para siswa yang telah bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini. Tidak lupa rasa terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing akademik, tim reviewer dan editor atas masukan yang sangat berharga dalam penyempurnaan artikel ini.

REFERENSI

- [1] A. Sriyanto and S. Hartati, "Perkembangan dan Ciri-Ciri Perkembangan pada Anak Usia Dini," *J. Fascho Jur. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 28–32, 2022, [Online]. Available: <http://www.ejournal.stitmuhngawi.ac.id/index.php/Fascho/article/view/39>
- [2] N. Fuadia, "Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Dini," *Wawasan J. Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, vol. 3, no. 1, pp. 31–47, Jun. 2022, doi: 10.53800/wawasan.v3i1.131.
- [3] R. E. Cynthia and H. Sihotang, "Melangkah bersama di era digital: pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, no. 3, pp. 31712–31723, 2023, doi: 10.31004/jptam.v7i3.12179.
- [4] A. Nashiruddin and A. Yuliana, "Implementasi Sekolah Ramah Anak dalam Mewujudkan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini di RA Hidayah Tayu Kabupaten

- Pati," *Tinta Emas J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 89–100, Nov. 2022, doi: 10.35878/tintaemas.v1i2.503.
- [5] Umi Kalsum, Arsy Arsy, Rubi'ah Salsabilah, Patria Nabila Putri, and Dwi Noviani, "Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam," *Khirani J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 4, pp. 94–113, Dec. 2023, doi: 10.47861/khirani.v1i4.632.
- [6] M. Aspi, "Profesional guru dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi pendidikan," *J. Pendidik. DAN Kegur.*, vol. 1, no. 1, pp. 47–56, 2023, [Online]. Available: <https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/article/view/233>
- [7] A. Listriani, H. Hapidin, and T. Sumadi, "Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun dalam Penerapan Metode Spalding di TK Quantum Indonesia," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, p. 591, Jul. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.680.
- [8] Analisa Gea and Refni Fajar Wati Zega, "Metode Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini," *Khirani J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 209–219, Mar. 2025, doi: 10.47861/khirani.v3i1.1622.
- [9] D. A. Olii, Rahma Hungopa, Fatma Djimadi, Tanti, and Sri Rawanti, "Mengembangkan Mutu Lembaga PAUD, dengan Memperhatikan Aspek Tenaga Pendidik, Sarana Prasarana dan Hubungan Antara Guru dan Anak," *Anakta J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 26–36, Jun. 2023, doi: 10.35905/anakta.v2i1.5558.
- [10] F. Wahyuni and S. M. Azizah, "Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini," *Al-Adabiya J. Kebud. dan Keagamaan*, vol. 15, no. 01, pp. 161–179, Jul. 2020, doi: 10.37680/adabiya.v15i01.257.
- [11] E. Budiarti, *Kreativitas dan Inovasi, Model Pembelajaran Anmitsukane*. Kaizen Media Publishing, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=I6UbeQAAQBA>
- [12] A. Ali, A. Apriyanto, T. Haryanti, and H. Hidayah, *Metode Pembelajaran Inovatif: Mengembangkan Teknik Mengajar Di Abad 21*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=9ew3EQAAQBAJ>
- [13] M. Ariani *et al.*, *Penerapan media pembelajaran era digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=QgDSEAAAQBAJ>
- [14] H. Hilmiah and M. Salehudin, "Peran TIK pada Pembelajaran Abad 21 dalam keterampilan Kritis, Kreatif dan Kolaboratif Anak Usia Dini," *J. Instr. Dev. Res.*, vol. 4, no. 6, pp. 609–618, Dec. 2024, doi: 10.53621/jider.v4i6.449.
- [15] E. D. Yulia, H. Hapidin, and I. Sarifah, "Kemampuan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini," *J. Pelita PAUD*, vol. 9, no. 2, pp. 583–590, Jun. 2025, doi: 10.33222/pelitapaud.v9i2.4844.
- [16] I. Tahirah, H. Herlina, S. Syamsuardi, H. Hajerah, and H. Herman, "Pengembangan Board Game pada P5 Bernalar Kritis dalam Kurikulum di Taman Kanak-Kanak," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 780–792, Jun. 2025, doi: 10.37985/murhum.v6i1.1340.
- [17] T. Rahmasari, A. R. Pudyaningtyas, and N. E. Nurjanah, "Profil Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun (Profile of Critical Thinking Skills of Children Aged 5-6 Years)," *Kumara Cendekia J. Penelit. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 1, 2021, doi: 10.20961/kc.v9i1.48175.
- [18] A. Asmara, L. Judijanto, I. P. A. D. Hita, and K. Saddhono, "Media Pembelajaran

- Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini?," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 6, pp. 7253–7261, Dec. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i6.5728.
- [19] A. Mustikhatul, F. Maghfirah, and A. Azainil, "Pengaruh Media E-book terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini: Studi Eksperimental," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 5, pp. 2222–2232, Sep. 2025, doi: 10.31004/obsesi.v9i5.7130.
- [20] T. Cahyani Kusuma, E. Boeriswati, and A. Supena, "Peran Guru dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Anak Usia Dini," *Aulad J. Early Child.*, vol. 6, no. 3, pp. 413–420, Dec. 2023, doi: 10.31004/aulad.v6i3.563.
- [21] M. Marwany and H. Kurniawan, "Bermain dan Permainan Anak Usia Dini." Remaja Rosdakarya, 2020. [Online]. Available: <https://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1979/>
- [22] Siti Nur Hayati and K. Z. Putro, "Bermain dan Permainan Anak Usia Dini," *Gener. Emas*, vol. 4, no. 1, pp. 52–64, Jul. 2021, doi: 10.25299/jge.2021.vol4(1).6985.
- [23] B. A. Habsy, P. I. Malora, D. R. Widyastutik, and T. A. Anggraeny, "Teori Jean Piaget vs Lev Vygotsky dalam Perkembangan Anak di Kehidupan Bermasyarakat," *TSAQOFAH*, vol. 4, no. 2, pp. 576–586, Dec. 2023, doi: 10.58578/tsaqofah.v4i2.2325.
- [24] K. Sihotang, *Berpikir kritis: Kecakapan hidup di era digital*. PT Kanisius, 2019. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=5vr6DwAAQBAJ>
- [25] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 4th ed. 2022.
- [26] D. Natalina M., "Menumbuhkan Perilaku Berpikir Kritis Sejak Anak Usia Dini," *Cakrawala Dini J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 1–6, Mar. 2018, doi: 10.17509/cd.v6i1.10508.
- [27] Ronny Gunawan, Maya Zaina Billah, Rosiani Silalahi, and Henrik Tuka, "Gaya Belajar Gen Alpha di Era Digital," *Dewantara J. Pendidik. Sos. Hum.*, vol. 3, no. 4, pp. 277–297, Dec. 2024, doi: 10.30640/dewantara.v3i4.3661.
- [28] R. T. Humaida and S. Suyadi, "Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT," *Aulad J. Early Child.*, vol. 4, no. 2, pp. 78–87, Jun. 2021, doi: 10.31004/aulad.v4i2.98.
- [29] S. M. Alfiani, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Tahapan Krulik dan Rudnick Ditinjau dari Kecerdasan Logis Matematis," *J-PiMat J. Pendidik. Mat.*, vol. 6, no. 1, pp. 1139–1150, May 2024, doi: 10.31932/j-pimat.v6i1.3426.
- [30] A. G. Mastuti, A. Abdillah, N. Sehuwaky, and R. Risahondua, "Revealing students' critical thinking ability according to facione's theory," *Al-Jabar J. Pendidik. Mat.*, vol. 13, no. 2, pp. 261–272, Dec. 2022, doi: 10.24042/ajpm.v13i2.13005.
- [31] D. F. Yeni, D. Rahmatika, M. Muriani, and D. Armi Eka Putri, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa," *Edu J. Innov. Learn. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 93–102, Dec. 2023, doi: 10.55352/edu.v1i2.571.