



Implementasi Media Edukasi Berbasis Aplikasi Solite Kids untuk Meningkatkan Keterampilan Critical Thinking Anak Usia Dini

Elok Faikoturrohma ^{1*}, Pascalian Hadi Pradana ², Trio Suwargono ³.

Correspondensi Author

^{1, 2, 3}, Universitas PGRI

Argopuro Jember, Indonesia

Email:

elok.rohma16@gmail.com

pascalian10@gmail.com

Triosuwarogono18@gmail.com

Keywords :

Implementasi;

Media Edukasi;

Aplikasi Solite Kids;

Critical Thinking;

Anak Usia Dini;

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini di TK As-Shobier, yang disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran dan dominasi metode konvensional dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun melalui pemanfaatan aplikasi edukatif Solite Kids sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Pendekatan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, keterampilan berpikir kritis anak belum berkembang secara optimal, dengan hanya satu anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, terjadi peningkatan, di mana tujuh dari delapan anak mencapai kategori BSB, dengan persentase keberhasilan antara 75% hingga 100%. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Solite Kids terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Abstract. This study was motivated by the low level of critical thinking skills among early childhood learners at TK As-Shobier, which was primarily due to the lack of media variation and the dominance of conventional teaching methods. The research aims to enhance the critical thinking abilities of children aged 5–6 years through the use of the educational application Solite Kids as a digital learning medium. The study applied Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, consisting of four stages: planning, action, observation, and reflection, conducted over two cycles. The findings revealed that during the first cycle, children's critical thinking skills had not improved significantly, with only one child achieving the "Very Well Developed" (BSB) category. However, after implementing improvements in the second cycle, a increase was observed: seven out of eight children reached the BSB category, with achievement rates ranging from 75% to 100%. These results demonstrate that the Solite Kids application is effective in

fostering critical thinking in early childhood education while also creating a more engaging and interactive learning environment.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Perkembangan teknologi di zaman digitalisasi sekarang ini, pembelajaran bagi anak perlu dirancang agar lebih menarik dan tidak membosankan. Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak adalah kemampuan berpikir kritis. Berpikir mencerminkan keterampilan seseorang dalam mengingat, mengevaluasi, serta menentukan keputusan terhadap permasalahan yang sedang dihadapi, menurut (Magdalena et al., 2020) Berpikir kritis berarti membuat penilaian-penilaian yang masuk akal. kemampuan berpikir kritis menjadi landasan esensial dalam menghadapi tantangan intelektual sepanjang hidupnya (Pangestu, 2024).

Urgensi pendidikan anak usia dini sebagai landasan dalam membentuk perkembangan kognitif dan kreativitas anak semakin terlihat signifikan di tengah dinamika perubahan dalam dunia pendidikan masakini. Pendidikan anak usia dini merujuk pada suatu proses pembinaan yang diberikan sejak anak lahir hingga usia enam tahun, melalui stimulasi pendidikan yang sistematis dan terarah guna mendukung pertumbuhan serta perkembangan fisik dan psikis anak secara optimal, sehingga mampu mempersiapkan mereka untuk mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya (Agustin et al., 2024). Anak usia dini berada pada tahap di mana kemampuan mereka untuk belajar dan mengembangkan keterampilan kognitif seperti berpikir kritis, hal ini dapat dipacu melalui pengalaman belajar yang tepat (Chairunnisa et al., 2022).

Penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa media, khususnya media digital, memiliki peran signifikan dalam membentuk persepsi dan pola pikir anak usia dini. Dalam proses berpikir kritis, terdapat sejumlah tahapan yang perlu dilalui untuk menyelesaikan permasalahan, yang secara umum mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi permasalahan, melakukan analisis secara mendalam, serta merumuskan solusi yang tepat berdasarkan permasalahan yang dihadapi (Ritonga et al., 2024). Dalam Kemampuan berfikir kritis memungkinkan individu untuk mengevaluasi informasi dengan cermat, membuat keputusan yang baik, dan memahami implikasi dari tindakan mereka (Shaifudin & Putri, 2024). Secara prinsip, individu yang memiliki kemampuan berpikir kritis tidak serta-merta menerima maupun menolak suatu informasi tanpa pertimbangan. Mereka cenderung melakukan pengamatan secara cermat, menganalisis secara logis, serta mengevaluasi informasi sebelum mengambil keputusan atau menyimpulkan sesuatu (Yuliarti et al., 2023). Adapun indikator yang dinilai yaitu 1). Menemukan dan menunjukkan perbedaan objek; 2). Menyusun pola; 3). Mengelompokkan benda berdasarkan kategori; 4). Mengembalikan sebuah susunan yang sudah dipisahkan; 5). Membuat Keputusan.

Berdasarkan permasalahan yang ada dilapangan, yaitu penyebabnya kurangnya pengetahuan pendidik dalam hal penggunaan media pembelajaran yang berbasis aplikasi, sehingga pembelajaran menjadi monoton atau pasif. Minimnya waktu guru untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan teknologi juga menjadi kendala, terutama karena tuntutan pekerjaan yang semakin meningkat (Pradana, 2024). Bukan hanya itu, Sebagian pendidik juga mengalami kesulitan didalam penggunaan metode

pembelajaran karna masih menggunakan cara yang lama yaitu metode ceramah (Saputri & Katoningsih, 2023). Metode ceramah yang diterapkan oleh pendidik masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi anak, sehingga mengakibatkan rendahnya partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran (Rahayu et al., 2022). Seperti halnya pembelajaran yang masih berpusat pada guru, anak duduk diam mendengarkan cerita dan arahan dari guru.

Kurangnya variasi media yang digunakan dalam proses pembelajaran menyebabkan kurangnya konsentrasi pada anak (Jannah, 2022). Maka dari itu Pada era digital saat ini, guru PAUD diharapkan memiliki kompetensi yang memadai, baik dalam hal pengetahuan maupun pemanfaatan teknologi digital. Salah satu faktor penyebab permasalahan dalam pembelajaran adalah kurangnya penerapan model pembelajaran yang bervariasi (Latifah et al., 2023). Kondisi ini menyebabkan kegiatan belajar anak menjadi monoton, sehingga kreativitas anak tidak berkembang secara optimal. Ketidaktersediaan strategi pembelajaran yang mampu merangsang imajinasi dan mendorong anak untuk menciptakan aktivitas yang menyenangkan sesuai dengan dunia mereka, menjadi kendala dalam memaksimalkan potensi anak. Apabila metode pembelajaran yang digunakan tidak sesuai, hal ini dapat merugikan peserta didik dan berdampak negatif terhadap proses tumbuh kembangnya (Al'Am & Rohmah, 2024).

Peneliti mengajukan solusi yang sesuai dengan kondisi saat ini, yaitu pembaruan media pembelajaran berbasis aplikasi digital. Media tersebut didesain dengan visual yang menarik dan menawarkan berbagai manfaat bagi siswa maupun pendidik, terutama pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pendidikan yang diberikan sejak usia dini sangat esensial karena stimulasi dan pengasuhan yang tepat pada periode awal perkembangan akan berkontribusi pada pembentukan anak yang utuh dan memiliki kualitas yang baik di masa depan (Arrosyad et al., 2023). Seiring dengan perkembangan zaman yang serba digital ini, perkembangan teknologi memberikan peluang untuk menghadirkan media pembelajaran yang berbasis aplikasi yaitu "SOLITE KIDS" yang diciptakan untuk membantu pembelajaran anak supaya tidak monoton atau pasif. Periode anak usia dini atau prasekolah merupakan momen krusial bagi perkembangan belajar anak. Pembelajaran yang bersifat monoton dan pasif di kelas dapat menghambat optimalisasi kemampuan kognitif, sosial, serta emosional anak (Octaviandy & Pribadi, 2020).

Salah satu aspek yang harus dikembangkan pada usia ini adalah keterampilan berpikir kritis. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif menjadi sangat penting, salah satunya melalui pemanfaatan aplikasi *Solite Kids*, aplikasi ini bisa membantu agar pembelajaran anak usia dini menjadi lebih aktif dan lebih menyenangkan. Sehingga dapat diartikan bahwa semakin menarik dan bervariasi media belajar yang digunakan tentu maka semakin menarik pula para siswa dalam belajar (Mukarromah, 2024) Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara komprehensif potensi dan efek pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada anak usia dini. Teknologi juga untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang di dunia modern (Pradana et al., 2024).

Solite Kids adalah sebuah aplikasi edukasi digital yang dikembangkan untuk perangkat Android dan telah dimanfaatkan sejak tahun 2016. Aplikasi ini dibuat secara khusus guna mendukung proses pembelajaran bagi anak-anak, mulai dari jenjang pendidikan taman kanak-kanak hingga sekolah dasar (Chairunnisa et al., 2022). Dalam proses belajar anak adanya perkembangan dalam media pembelajaran salah satunya

yaitu berupa media pembelajaran digital (Arrosyad et al., 2023). Manfaat Aplikasi ini memiliki banyak materi pembelajaran dan sekaligus permainan permainan yang sangat menarik sehingga cocok digunakan untuk anak usia dini untuk membantu proses pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih menarik, tentunya minat belajar anak akan semakin meningkat. Hal ini merupakan inovasi baru dalam dunia Pendidikan anak usia dini (Mukarromah, 2024). Adapun kelebihan aplikasi tersebut yaitu 1). Meningkatkan keterampilan berpikir kritis; 2). Desain yang ramah anak; 3). Pembelajaran yang bermacam-macam; 4). Tersedia di playstore; 5). Bahasa yang mudah dipahami anak; 6). Edukasi belajar yang menyenangkan dan sangat menarik; 7). Mendukung pembelajaran mandiri. Dan kekurangannya sebagai berikut 1). Adanya iklan; 2). Memerlukan koneksi internet; 3). Bergantung pada layer; 4). Kurang pembelajaran sosial.

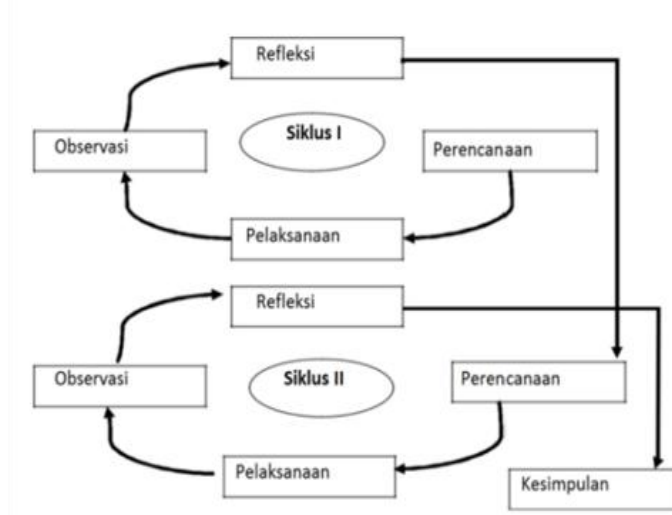
Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *solite kids* lebih terfokus kepada kemampuan berbahasa arab pada siswa atau lebih kepada keterampilan komunikasi (Chairunnisa et al., 2022). *Solite kids* lebih mengkaji pada perkembangan berpikir kritis secara umum tanpa menghubungkannya melalui media tertentu (Pangestu, 2024). *Solite kids* lebih fokus menganalisis strategi yang digunakan guru untuk memotivasi dan mengembangkan berpikir kritis. Peran aktif guru dalam merangsang perkembangan keterampilan bahasa sangat krusial untuk mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis pada anak usia 5 hingga 6 tahun (Saputri & Katoningsih, 2023). Inovasi dari penelitian ini terletak pada penerapan aplikasi Solite Kids sebagai media edukasi digital yang difokuskan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini kelas B (5-6 tahun). Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam potensi dan dampak penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam rangka meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada anak usia dini. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pendidik agar tetap update mengikuti perkembangan zaman salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasi aplikasi solite kids ini agar pembelajaran lebih menyenangkan. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pemanfaatan aplikasi *Solite Kids* yang belum banyak diteliti sebagai media edukasi interaktif untuk mengasah keterampilan *critical thinking* pada anak usia dini. Pendekatan ini mengintegrasikan teknologi digital dengan pembelajaran kognitif secara menyenangkan, yang berpotensi meningkatkan efektivitas proses belajar dibandingkan metode konvensional.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK), dimana peneliti langsung terlibat dalam proses pengambilan data yang berlangsung di TK AS-SHOBIER Desa Wonojati Kecamatan jenggawah. PTK merupakan salah satu saran belajar sepanjang hayat yang penting dan perlu dikuasai oleh setiap guru dalam mengembangkan keprofesionalannya (Prihantoro & Hidayat, 2019). PTK Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki tujuan untuk mengubah kondisi di lokasi penelitian ke arah yang lebih baik. PTK tidak sekadar mengidentifikasi masalah, tetapi juga berfungsi untuk menyelesaikan masalah tersebut melalui tindakan perbaikan. Tindakan perubahan ini didasarkan pada data yang dikumpulkan secara sistematis sebagai sumber informasi dalam penelitian (Slameto, 2015).

Perubahan dan perbaikan dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan data yang akurat dan terpercaya, bukan sekadar berdasarkan prasangka, spekulasi, atau perasaan subjektif. Itulah ide poko menurut Burns (Prihantoro & Hidayat, 2019). Model

penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang dimana ada 4 tahapan yaitu perencanaan (*planing*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelompok B usia 5-6 tahun di TK AS -SHOBIER yang berjumlah 8 siswa, terdiri dari 5 laki laki dan 3 perempuan. Penelitian ini berfokus pada peningkatan *critical thinking* pada anak usia dini melalui media pembelajaran berbasis aplikasi solite kids. Peneliti mengamati secara langsung aktivitas anak.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Berikut ini merupakan rincian tahapan dengan model spiral Kemmis dan Mc Taggart (1998). Model tersebut membagi satu siklus prosedur penelitian tindakan kelas menjadi 4 tahap yaitu (Maliasih et al., 2017).

Rencana (*planning*), Tahap awal yang mengidentifikasi masalah yang ada, lalu merumuskan tujuan dari penelitian dilakukan. Langkah langkah yang digunakan mencakup strategi, metode, alat yang digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Seperti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai tema sebelum tindakan. Tindakan (*acting*), Tahap kedua ini, rencana yang sudah dibuat oleh peneliti dilaksanakan dalam pembelajaran nyata dikelas. Guru melakukan intervensi sesuai strategi yang sudah dirancang guna mengatasi masalah yang ditemukan. Yaitu dimana anak mulai bermain sambil belajar menggunakan aplikasi solite kids dengan durasi maksimal 30 detik setiap anak. Observasi (*observing*), Tahap ketiga selama tindakan dikelas berlangsung, mengobservasi proses dan hasil dari tindakan oleh peneliti guna mengumpulkan data respon siswa, efektivitas tindakan yang dilakukan, dan kendala yang ada. Yaitu dimana peneliti mulai observasi disaat anak sedang memuali menggunakan aplikasi solite kids tersebut. Refleksi (*reflection*), Tahap ke empat yaitu refleksi dimana evaluasi terhadap data yang diperoleh dari observasi yang sudah dilakukan. Peneliti menganalisis keberhasilan dan kekurangan tindakan. Refleksi ini guna menentukan langkah-langkah perbaikan pada siklus selanjutnya. Ketika hasil observasi tidak sesuai terjadilah refleksi peneliti mengetahui dimana letak kekurangannya lalu memulailah dari tahapan awal yaitu rancangan atau bisa disebut kegiatan siklus kedua.

Analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam menggunakan media pembelajaran yang berbasis aplikasi solite kids ini yang menggunakan penelitian tindakan kelas. Observasi yang sudah dilakukan lalu disajikan

dalam bentuk diagram, pada penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Bisa dikatakan berhasil ketika presentase yang diperoleh mencapai 75% Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini yaitu

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Kriteria	Persentase
BB (Belum Berkembang)	10%-25%
MB (Mulai Berkembang)	26%-50%
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	51%-75%
BSB (Berkembang Sangat Baik)	76%-100%

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian dilakukan di TK AS-SHOBIER Desa Wonojati Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember, Objek penelitian ini yaitu siswa kelompok B sebanyak 8 siswa dimana ada 5 laki-laki dan 3 perempuan. Sebelum penelitian dilakukan, peneliti menemukan masalah-masalah yang berhubungan dengan rendahnya berpikir kritis pada anak, baik dalam suasana kelas yang membosankan atau monoton, tidak memperhatikan guru, belum bisa menjawab pertanyaan guru, belum bisa memecahkan masalah yang ada. Anak belum mengeluarkan kreativitasnya dan jati diri nya, maka dari itu guru perlu merangsang untuk peningkatan berpikir kritis pada anak melalui media edukasi berbasis aplikasi *solite kids* ini. Penelitian ini menggunakan ptk yang terdapat 4 tahapan yaitu rencana, tindakan, observasi, dan refleksi.

Tabel 2. Indikator Critical Thinking

Indikator	Deskripsi
1 Menemukan dan menunjukan perbedaan objek	Anak mampu membedakan dua atau lebih objek berdasarkan warna, bentuk, ukuran, atau fungsi dengan cara menunjuk atau menyebutkan perbedaannya
2 Menyusun pola	Anak dapat mengatur objek atau gambar secara berurutan membentuk pola tertentu, misalnya pola warna atau bentuk yang berulang
3 Mengelompokkan benda berdasarkan kategori	Anak mampu mengelompokkan benda sesuai kategori seperti warna, bentuk, ukuran, atau fungsi (misalnya: buah-buahan, hewan, mainan)
4 Mengembalikan sebuah susunan yang sudah dipisahkan	Anak bisa menyusun kembali benda atau gambar yang telah diacak atau dipisah menjadi urutan yang logis atau seperti semula
5 Membuat Keputusan	Anak mampu memilih satu dari beberapa pilihan dan memberikan alasan sederhana atas pilihannya, seperti memilih mainan atau jawaban tertentu

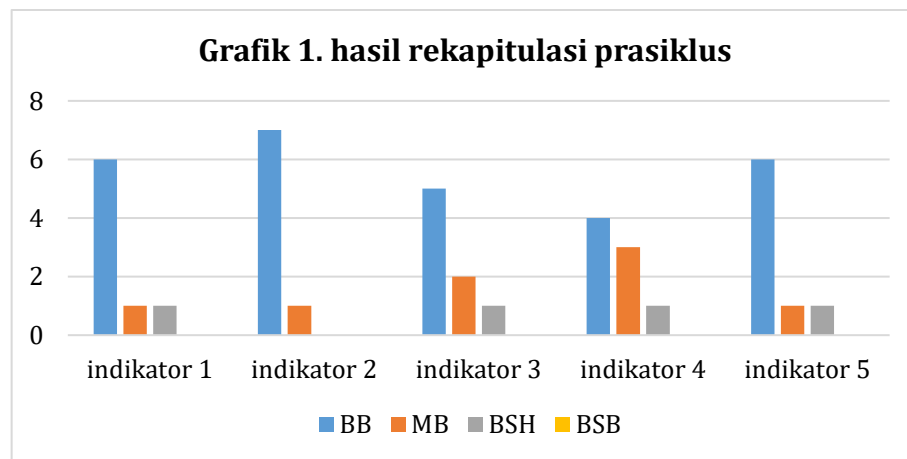
Tabel 2 menyajikan lima indikator keterampilan berpikir kritis yang digunakan untuk menilai perkembangan anak dalam penelitian ini. Indikator pertama adalah kemampuan anak dalam menemukan dan menunjukkan perbedaan objek berdasarkan karakteristik seperti warna, bentuk, ukuran, atau fungsi. Indikator kedua mengukur kemampuan anak dalam menyusun pola dari objek atau gambar secara berurutan. Indikator ketiga menilai kemampuan anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan kategori tertentu. Indikator keempat melihat sejauh mana anak dapat mengembalikan susunan objek atau gambar yang telah diacak menjadi urutan yang logis. Terakhir, indikator kelima menilai kemampuan anak dalam membuat keputusan sederhana serta memberikan alasan atas pilihannya.

Pra Siklus



Gambar 2. Dokumentasi Prasiklus

Pra siklus dilakukan untuk mengetahui berpikir kritis pada anak sebelum mengimplementasikan media edukasi berbasis aplikasi *solite kids* tersebut, yaitu untuk melihat peningkatan berpikir kritis anak sebelum dan sesudah mengimplementasikan media edukasi berbasis aplikasi *solite kids* ini. Berikut data yang diperoleh saat prasiklus dalam mengetahui berpikir kritis anak.



Gambar 3. Hasil Rekapitulasi Prasiklus

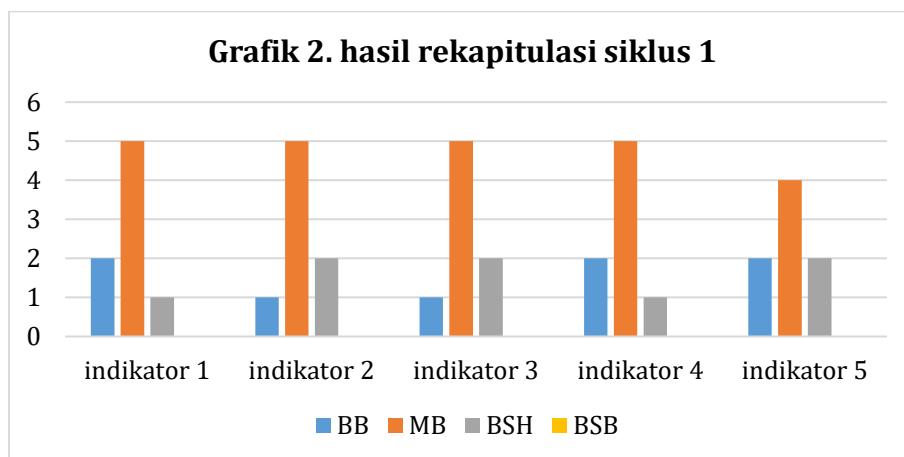
Berdasarkan hasil dari grafik prasiklus tersebut, berpikir kritis pada 8 anak dalam penilaian BB (belum berkembang) mencapai 6 anak, MB (mulai berkembang) mencapai 1 anak dan BSH (berkembang sesuai harapan) mencapai 1 anak, BSB (berkembang sangat baik) 0 anak. Jadi pencapaian berpikir kritis pada prasiklus ini mencapai 1 anak saja dengan perolehan nilai MB (mulai berkembang). Akan tetapi target penelitian ini pada capaian BSB yaitu sebanyak 7 anak. Sementara itu hasil dari prasiklus diatas masih jauh sesuai dari target, diketahui masih banyak anak yang belum meningkat pada berpikir kritisnya. Alasannya kenapa banyak anak yang mempunyai berpikir kritis rendah karena pada saat dikelas jarang pembelajaran yang menggunakan media atau alat bantu sehingga anak tidak fokus atau suasana kelas menjadi pasif. Oleh karena itu peneliti mengharapkan dalam mengimplementasikan media edukasi berbasis aplikasi *solite kids* ini dapat membantu meningkatkan *critical thinking* atau berpikir kritis pada anak usia dini. Tahap pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media edukasi berbasis aplikasi ini harus ditingkatkan dan diulang-ulang agar peningkatan berpikir kritis pada anak meningkat baik pada siklus 1 dan siklus II.

Hasil penelitian sebelumnya mendukung temuan dalam penelitian ini terkait pentingnya penggunaan media edukasi berbasis aplikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif, seperti aplikasi edukatif, dapat meningkatkan fokus dan partisipasi anak dalam kegiatan belajar (Susanti et al., 2025).

Media digital mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga merangsang kemampuan berpikir anak secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Selain itu, studi yang juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi edukasi berbasis *Android* secara berulang dan terstruktur dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak, seperti kemampuan membedakan, mengelompokkan, dan membuat keputusan (Sukmawati & Rakhmawati, 2023). Kedua penelitian ini menguatkan bahwa pemanfaatan aplikasi seperti *Solite Kids*, jika diterapkan dengan baik, mampu menjadi solusi efektif untuk mengatasi rendahnya kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini.

Siklus I

Tahap siklus 1 : yang pertama yaitu rencana dimana peneliti membuat RPPH (rencana pelaksanaan pembelajaran harian) dan menyiapkan media edukasi yang berbasis aplikasi tersebut dengan cara mendownload aplikasi *solite kids*, dan alat media pembelajaran yang digunakan yaitu tablet. Selanjutnya yakni tindakan, guru dan peneliti akan memperkenalkan alat media yang digunakan dan aplikasi yang sudah didownload sebelumnya oleh peneliti. Dengan wajah yang begitu semangat dan antusias sekali. Guru pun juga menjelaskan bagaimana cara penggunaan aplikasi *solite kids* tersebut, setelah itu anak diminta untuk berbaris seperti kereta api untuk memulai permainannya secara bergantian. Selanjutnya yaitu observasi peneliti akan melakukan observasi ketika anak sedang memainkan aplikasi tersebut. Observasi pada penelitian ini menggunakan tabel rubrik sesuai indikator nya yaitu 1). Menemukan dan menunjukkan perbedaan objek; 2). Menyusun pola; 3). Mengelompokkan benda berdasarkan kategori; 4). Mengembalikan sebuah susunan setelah dipisahkan; 5). Membuat keputusan. Berikut hasil observasi 8 anak dalam mengimplementasikan media edukasi berbasis aplikasi *solite kids* untuk meningkatkan keterampilan *critical thinking* aud pada siklus 1.



Gambar 4. Hasil Rekapitulasi Siklus 1

Refleksi pada hasil grafik dari siklus I tersebut dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa siklus 1 masih belum berhasil sesuai data yang didapat pada grafik diatas yaitu 1 anak memiliki pencapaian BB (belum berkembang) dan 5 anak memiliki pencapaian MB (mulai brekembang) dan masih 2 anak yang memiliki pencapaian BSH (berkembang sesuai harapan) masih tidak ada satupun dari 8 anak yang mencapai BSB (berkembang sangat baik). Kendala yang dihadapi anak yaitu kurangnya konsentrasi dalam menyelesaikan permainan. Oleh karna itu berdasarkan hasil dari siklus 1 yang tidak maksimal dalam meningkatkan berpikir kritis anak pada saat menggunakan media edukasi berbasis aplikasi *solite kids* tersebut, maka tahap pelaksanaan proses

pembelajaran dengan menggunakan media edukasi berbasis aplikasi *solite kids* tersebut perlu diulang-ulang agar meningkatkan berpikir kritis pada anak. peneliti melanjutkan pada siklus 2 yang di mulai dari perencanaan hingga refleksi, Ketika peneliti menanyakan kepada anak-anak bagaimana perasaan mereka setelah belajar, ternyata anak-anak sangat senang dan tidak merasa bosan saat belajar menggunakan media edukasi berbasis aplikasi *solite kids*.

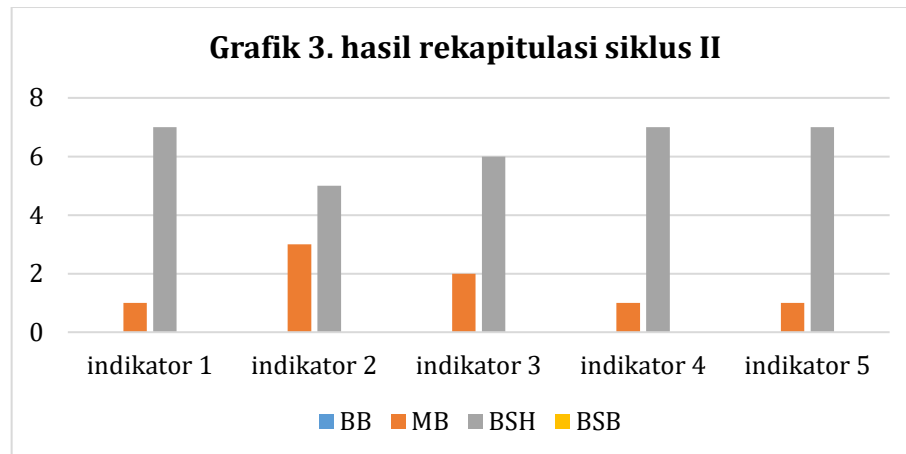
Hasil penelitian ini diperkuat oleh temuan dari studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran berbasis aplikasi edukatif perlu dilakukan secara berulang agar hasilnya lebih optimal. Penelitian yang mengungkapkan bahwa anak usia dini membutuhkan pembiasaan dan pengulangan dalam penggunaan media pembelajaran digital agar mampu memahami instruksi, meningkatkan fokus, serta menunjukkan peningkatan dalam keterampilan berpikir kritis (Stialis et al., 2024). Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi edukatif tidak hanya meningkatkan motivasi belajar anak, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan (Shaifudin & Putri, 2024). Hal ini selaras dengan hasil refleksi dalam penelitian ini, di mana anak-anak merasa senang dan lebih antusias saat belajar menggunakan aplikasi *Solite Kids*, meskipun pada siklus pertama hasilnya belum maksimal. Oleh karena itu, pengulangan dan peningkatan intensitas penggunaan media edukasi berbasis aplikasi menjadi strategi penting dalam mendukung pencapaian perkembangan kognitif anak, khususnya dalam aspek berpikir kritis.

Siklus II

Tahap siklus II: karena data yang dihasilkan mengenai peningkatan berpikir kritis anak dalam mengimplementasikan media edukasi berbasis aplikasi *solite kids* siklus 1 belum mencapai target, maka peneliti melanjutkan observasi nya Kembali pada siklus II, penelitian ini sama dengan siklus 1 yang dilaksanakan dengan 4 tahapan. Tahap pertama yaitu rencana yang mana peneliti menyiapkan RPPH (rencana pelaksanaan pembelajaran harian) lalu peneliti menyiapkan media yang digunakan yaitu tablet serta aplikasi yang digunakan. Tahap kedua yaitu Tindakan, guru dan peneliti menjelaskan cara penggunaannya Kembali. Setelah itu lanjutlah anak-anak mulai proses pembelajaran dan bermain menggunakan media edukasi berbasis aplikasi tersebut. Tahap ketiga yaitu observasi atau pengamatan Dimana disaat anak-anak sedang proses pembelajaran tersebut peneliti mengobservasi proses tersebut dengan penilaian menggunakan tabel rubrik sesuai indikator nya yaitu 1). Menemukan dan menunjukkan perbedaan objek; 2). Menyusun pola; 3). Mengelompokkan benda berdasarkan kategori; 4). Mengembalikan sebuah susunan setelah dipisahkan; 5). Membuat keputusan.

Berdasarkan hasil di siklus II peneliti menemukan bahwa terdapat 7 anak yang sudah mencapai penilaian BSB (berkembang sangat baik) dan 1 anak mendapatkan penilaian BSH (berkembang sesuai harapan) dimana BSB dan BSH sudah memiliki presentase 75% sampai 100% seperti yang sudah ada pada kategori penilaian. seluruh indikator dapat terpenuhi dengan baik dengan nilai akhir yang menunjukan hasil di atas 75%, yaitu tidak ada anak yang memiliki pencapaian BB (belum berkembang). Oleh karena itu pada siklus II ini mendapat peningkatan dari siklus I, pada siklus II ini anak merasa senang dan tanpa rasa bosan, banyak anak yang sudah menyukai dan fokus pada permainan yang sudah diberikan oleh guru seperti permainan *solite kids* ini, Dimana anak lebih tertarik untuk belajar dan semangat luar biasa untuk menyelesaikan tugasnya. Oleh karena itu, pembelajaran menggunakan media edukasi berbasis aplikasi ini untuk

meningkatkan berpikir kritis pada anak dinyatakan berhasil. Karena nilai yang diperoleh keseluruhan sudah melebihi 75%. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian dan menyelesaikannya pada siklus II ini.



Gambar 5. Hasil Rekapitulasi Siklus II

Peningkatan hasil belajar anak pada siklus II dalam penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas media edukasi berbasis aplikasi dalam mengembangkan kemampuan kognitif, termasuk berpikir kritis. Penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi edukatif interaktif yang menyenangkan, seperti permainan edukasi, mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran dan mendorong pencapaian indikator perkembangan secara signifikan (Yuliarti et al., 2023). Anak menjadi lebih fokus, termotivasi, dan mampu menyelesaikan tugas dengan semangat karena media yang digunakan sesuai dengan minat dan gaya belajar anak usia dini.

Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa ketika pembelajaran dirancang dengan pendekatan yang menyenangkan dan berbasis teknologi, anak-anak cenderung menunjukkan peningkatan pesat dalam pencapaian indikator perkembangan, terutama pada aspek berpikir kritis dan pemecahan masalah (Ritonga et al., 2024). Aplikasi edukatif yang interaktif terbukti mampu membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir secara bertahap dan konsisten, terutama jika dilakukan dalam beberapa siklus atau tahapan pembelajaran. Hal ini memperkuat keputusan peneliti untuk menghentikan penelitian pada siklus II, karena target capaian telah berhasil diraih dengan optimal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul Implementasi Media Edukasi Berbasis Aplikasi *Solite Kids* Untuk Meningkatkan Keterampilan *Critical Thinking* Aud, dengan hasil penilaian BSB (berkembang sangat baik) dari siklus 1 yang bermula hanya 1 anak lalu meningkat 7 anak pada hasil siklus II dalam peningkatan critical thinking dengan presentase 75% sampai 100%. Peneliti menyimpulkan bahwa pemanfaatan media game edukasi dapat meningkatkan keterampilan berfikir anak, sesuai dengan data yang menunjukan bahwa pada saat guru melakukan pembelajaran menggunakan media aplikasi solite kids anak-anak merasa tertarik dan mampu merangsang rasa ingin tahu anak, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan menyenangkan, tentunya hasil ini tidak lepas dengan terus dilakukannya upgrading pengetahuan guru.

Keterbatasan dalam penelitian ini yakni peneliti menyadari masih terdapat kelemahan yang mungkin dirasa kurang relevan dengan kondisi lingkungan sekolah sehingga tidak mudah untuk guru dapat menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi solite kids, peneliti berharap semoga apa yang tertuang pada hasil penelitian ini dapat memberikan khasanah keilmuan sehingga dapat menjadi referensi bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan berpikir kritis pada anak. Peneliti juga berharap selanjutnya penelitian ini dapat menjadi rujukan dan dapat terus dikembangkan dalam menambah wawasan untuk terus berinovasi untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran di tengah semakin canggihnya teknologi.

Daftar Rujukan

- Agustin, S., Hasanah, H., & Pradana, P. H. (2024). Kegiatan seni melipat kertas melalui YouTube untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 205–214. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i1.600>
- Al'Am, M. R., & Rohmah, N. H. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Solite Kids Terhadap Kemampuan Berbahasa Arab Siswa Kelas V Mi Al Qur'an Al Hikmah. *Al-Fakkaar*, 5(1), 143-152. <https://doi.org/10.52166/alf.v5i1.6161>
- Arrosyad, M. I., Yuliana, F., Nurjannah, S., & Marina, M. (2023). Analisis Penggunaan Media Digital Kahoot: Numbers By Dragon Box Pada Pembelajaran Matematika Dalam Melatih Anak Berfikir Kritis. *Simpati*, 1(3), 01-13. <https://doi.org/10.59024/simpati.v1i3.212>
- Chairunnisa, A., Asmawati, L., & Fahmi, F. (2022). Pengaruh aplikasi Solite Kids terhadap perkembangan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 6(2), 158–167. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v6i02.396>
- Jannah, I. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Papan Puzzle Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Bancaran 3 Bangkalan . *Jurnal Literasi Digital*, 2(2), 124–131. <https://doi.org/10.54065/jld.2.2.2022.191>
- Lathifah, A., Sofyan, H., & Hasni, U. (2023). Pengembangan Panduan Model Problem Based Learning dalam Menstimulasi Keterampilan 4Cs (Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity) Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 17-32. <http://dx.doi.org/10.24235/awlad.v9i2.14246>
- Magdalena, I., Aj, A. H., Auliya, D., & Ariani, R. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VI Dalam Pembelajaran IPA Di SDN Cipete 2. *PENSA*, 2(1), 153-162. <https://doi.org/10.36088/pensa.v2i1.848>
- Mukarromah, M. (2024). Pengaruh Aplikasi Alfabet Kids Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Fathonah Rantewringin. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 5(2), 283-289. <https://doi.org/10.55943/jipmukjt.v5i2.269>
- Octaviandy, P., & Pribadi, O. (2020). Perancangan aplikasi kids memory game berbasis android. *Jurnal TIMES*, 9(1), 40-47. <https://doi.org/10.51351/jtm.9.1.2020618>
- Pangestu, A. M. D. (2024). Perkembangan berpikir kritis pada anak usia dini (Tinjauan filsafat ilmu dalam pendidikan awal). *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 1063–1072. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.712>

- Pradana, P. H. (2024). Penerapan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*, 12(2), 115-126. <https://doi.org/10.20961/kc.v12i2.86044>
- Pradana, P. H., Agustini, K., Dantes, G. R., & Sudatha, I. G. W. (2024). The urgency of digital literacy learning in educational units: Systematic literature review. *Child Education Journal*, 6(1), 25-33. <https://doi.org/10.33086/cej.v6i1.6100>
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49-60. https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam/index
- Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2022). Media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam meningkatkan keaksaraan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3399-3409. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>
- Ritonga, S. N., Noviyanti, S., Chan, F., & Tambunan, M. (2024). Mengasah Kemampuan Berfikir Kritis Melalui Metode Pembelajaran Saintifik Pada Anak Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 2343-2350. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.16263>
- Saputri, D. A., & Katoningsih, S. (2023). Peran guru PAUD dalam menstimulasi keterampilan bahasa anak untuk berpikir kritis pada usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2779-2790. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4353>
- Shaifudin, A., & Putri, N. R. M. (2024). Pengaruh Kemampuan Berfikir Kritis Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Etika Bermedia Sosial Melalui Kedekatan Orang Tua Sebagai Variabel Intervening Pada Anak Usia Remaja. *Lisyabab: Jurnal Studi Islam dan Sosial*, 5(2), 105-125. <https://doi.org/10.58326/jurnallisyabab.v5i2.304>
- Slameto, S. (2015). Implementasi penelitian tindakan kelas. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(3), 47-58. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i3.p47-58>
- Stialis, M., Wulansari, B. Y., & Muttaqin, M. 'Azzam. (2024). Meningkatkan kemampuan kognitif berfikir kritis melalui fun science pada pendidikan anak usia dini. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10986-10994. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5559>
- Sukmawati, N. I., & Rakhmawati, N. I. S. (2023). Pengaruh Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematic) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Critical Thinking And Problem Solving) Pada Anak Usia Dini. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(1), 127-141. <https://doi.org/10.55606/concept.v2i1.238>
- Susanti, N., Yennizar, N., Kiska, N. D., Purwati, A., Yanti, N., & Khoni'ah, N. (2025). Keterampilan 4c dalam Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Education*, 2(1), 53-59. <https://doi.org/10.71417/ije.v2i1.230>
- Yuliarti, Y., Sari, R. P., & Asnawati, A. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan berfikir kritis pada anak B menggunakan media gambar seri. *Early Childhood Research and Practice*, 4(01), 27-32. <https://doi.org/10.33258/ecrp.v4i01.4388>