

# Peningkatan *Higher Order Thinking Skills* melalui Penerapan *Open Ended Play* pada Anak Usia 5-6 Tahun

I Wayan Utama<sup>1\*</sup>, Nur Anisa<sup>1</sup>, Wuri Astuti<sup>1</sup>, Farah Bella Sukma Rahmawati<sup>1</sup>, Gracia Cahya Wahyudi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia, 65145

\*Penulis koresponden

**I Wayan Utama**

[wayan.sutama.fip@um.ac.id](mailto:wayan.sutama.fip@um.ac.id)

## Abstract

The learning process has not directed children to develop higher-level thinking skills. Open ended play strategies provide opportunities for children to improve their imagination and cognitive skills. The purpose of this study was to analyze the improvement of the quality of learning and higher order thinking skills in children aged 5-6 years through the application of open ended play. This research uses classroom action research using the Kemmis & Taggart model and is carried out in two cycles. The subjects in this study were 13 kindergarten students with an age range of 5-6 years. Collecting data are using interviews and observations using instruments in the form of observation sheets, field notes, and interview guidelines. Data analysis techniques consist of quantitative and qualitative. Qualitative data includes the stages of data reduction, data presentation and drawing conclusions. Quantitative data were analyzed by the percentage formula. The results showed that the application of open ended play made learning more effective, dancing and efficient in developing higher order thinking skills in children aged 5-6 years. The application of open ended play can improve the higher order thinking skills of children aged 5-6 years.

## Keywords

high order thinking skills; open ended play; children aged 5-6 years old

## Abstrak

Proses pembelajaran belum mengarahkan anak untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat yang lebih tinggi. *Open ended play strategy* memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan daya imajinasi dan keterampilan kognitif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis peningkatan kualitas pembelajaran dan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada anak usia 5-6 tahun melalui penerapan *open ended play*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas menggunakan model *Kemmis & Taggart* dan dilaksanakan sebanyak dua siklus. Subjek pada penelitian ini adalah 13 siswa TK dengan rentang usia antara 5-6 tahun. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi dengan menggunakan instrument berupa lembar observasi, catatan lapangan, dan pedoman wawancara. Teknik analisis data terdiri dari kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif meliputi tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dianalisis dengan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *open ended play* membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, menari dan efisien dalam mengembangkan *higher order thinking skills* pada anak usia 5-6 tahun. Penerapan *open ended play* dapat meningkatkan *higher order thinking skills* anak usia 5-6 tahun.

## Kata kunci

keterampilan berpikir tingkat tinggi; permainan terbuka; anak usia 5-6 tahun

## PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pembangunan pendidikan adalah agar peserta didik memiliki kapasitas untuk mengaktualisasikan potensi dan dimensi kemanusiaannya secara optimal. Pendidikan diarahkan untuk meningkatkan mutu dan daya saing SDM (Sumber Daya Manusia) Indonesia pada era perekonomian berbasis pengetahuan dan pembangunan ekonomi kreatif (Dashtaki et al., 2020; Efendi, 2019). Untuk

© 2022 I Wayan Utama, Nur Anisa, Wuri Astuti, Farah Bella Sukma Rahmawati, Gracia Cahya Wahyudi

**Cara mengutip:** Utama, I. W., Anisa, N., Astuti, W., Rahmawati, F. B. S., & Wahyudi, G. C. (2022). Peningkatan *Higher Order Thinking Skills* melalui Penerapan *Open Ended Play* pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 7(1), 27-36. <http://dx.doi.org/10.17977/um027v7i12022p027>

mencapai hal tersebut, layanan pendidikan di lembaga PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) lebih menekankan pada pengembangan karakter agar anak siap beradaptasi dan memiliki eksistensi diri di era revolusi industri 4.0 dan seterusnya. Terdapat 4 kompetensi utama dalam menghadapi tantangan di era ini adalah *critical thinking*, *creativity*, *collaboration* dan *communicating* (Astuti et al., 2019; Hidayatullah et al., 2021). Hal ini dapat dicapai jika sejak dini anak dilatih dan dibiasakan menggunakan *higer order thinking skills* dalam kehidupan mereka sehari-hari, khususnya dalam memperoleh pengalaman belajar di lembaga PAUD.

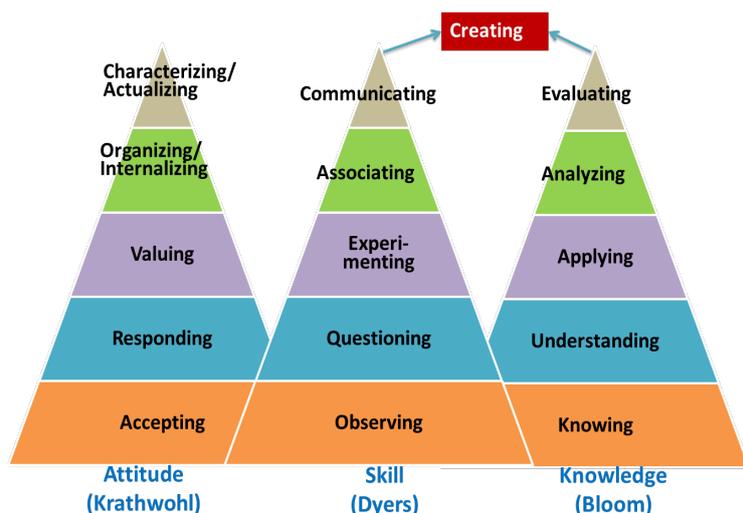
Berdasarkan hasil pengamatan di TK (Taman Kanak-Kanak) Dharma Wanita Persatuan 1 Karangsono, Trenggalek, upaya untuk penanaman dasar-dasar kompetensi tersebut belum memperoleh perhatian yang optimal. Kegiatan belajar cenderung bersifat linier, anak lebih banyak melaksanakan kegiatan bermain dan belajar secara rutin dan meniru contoh dan berulang. Proses pembelajaran lebih banyak bersifat individual dalam kelompok, sehingga kurang memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kerjasama dan *networking*. Contoh penugasan yang diberikan oleh guru cenderung menuntut satu jawaban benar, sehingga menyebabkan anak kurang memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Di samping itu pembelajaran juga kurang memberi kesempatan kepada anak untuk mengkomunikasikan hasil belajarnya dalam berbagai bentuk. Proses komunikasi hanya muncul saat kegiatan refleksi dan itupun dilakukan oleh anak-anak yang memiliki keaktifan lebih di antara teman-temannya. Hal ini menyebabkan sebagian besar 11 dari 13 anak (85%) anak di kelompok A memiliki keterampilan berpikir ada di level rendah (LOTS), dengan skor rata-rata 1,56. Proses pembelajaran belum mengarahkan anak untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat yang lebih tinggi. Pembelajaran hanya memfasilitasi anak untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat pengetahuan, keterampilan pada level 1 yaitu pengamatan dan pada aspek sikap cenderung pada level *accepting* dan *responding*. Strategi pembelajaran yang digunakan mengarah pada *close ended play*, yang bercirikan pada permainan yang menuntut satu cara yang benar dan kurang memberikan keleluasaan pada anak untuk melakukan perbandingan, mencari alternatif penyelesaian masalah secara kreatif. Efektivitas penerapan *cooperative learning* masih rendah sehingga anak tidak terbiasa melakukan kerjasama dan jaringan kerja (*networking*) dengan teman-temannya di kelas.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pembelajaran berbasis bermain yang bersifat *open ended play*. *Open ended play* memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi objek belajarnya secara maksimal (Baticulon et al., 2021; Montessory, 2014). Anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan bekerjasama untuk mengembangkan *networking* secara intensif. Objek belajar sebaiknya dikelola agar memungkinkan anak untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui proses *comparing*, bersifat *problem solving* dan memberi kesempatan kepada anak untuk mengkomunikasikan pengalaman dan hasil belajarnya melalui berbagai cara seperti dengan kata/kalimat sederhana, gambar, grafik dan lain sebagainya.

Berdasarkan alternatif penyelesaian tersebut, peneliti memilih menerapkan *open ended play*. Hal ini karena penerapan *open ended play strategy* memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan daya imajinasi, keterampilan kognitif seperti memori kerja, fleksibilitas kognitif dan self regulation (Laakso et al., 2021; Semlin, 2018). Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran yang berbasis *open ended play* ternyata efektif untuk memicu dan mengembangkan *higer order thinking skills* pada anak kelompok B Taman Kanak-kanak (Sutama, 2018).

Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), adalah sebuah konsep reformasi pendidikan yang didasarkan pada taksonomi pembelajaran (seperti taksonomi *Bloom*) (Ginancar & Widayanti, 2019; Reyna et al., 2017). Idenya adalah bahwa beberapa jenis pembelajaran membutuhkan lebih banyak pemrosesan kognitif dari pada yang lain, tetapi juga memiliki manfaat yang lebih umum. Dalam taksonomi *Bloom* misalnya, keterampilan yang melibatkan analisis, evaluasi, dan sintesis (penciptaan pengetahuan baru) dianggap memiliki tingkat yang lebih tinggi dari pada pembelajaran fakta dan konsep yang memerlukan metode pembelajaran dan pengajaran yang berbeda.

Pemikiran tingkat tinggi melibatkan pembelajaran keterampilan penilaian yang kompleks seperti pemikiran kritis dan pemecahan masalah. Pemikiran tingkat tinggi lebih sulit untuk dipelajari atau diajarkan tetapi juga lebih berharga karena keterampilan seperti itu lebih mungkin digunakan dalam situasi baru (yaitu, situasi selain yang dipelajari ketika keterampilan itu dipelajari) (Lewis A, 1993; Sukmawijaya et al., 2020). *Higher Order Thinking* terjadi ketika seseorang mencari informasi baru dengan cara menggali informasi melalui pengalamannya yang tersimpan dalam memorinya sehingga dapat mengatur ulang dan memperluas informasi baru untuk mencapai tujuan atau menemukan kemungkinan jawaban dalam situasi yang membingungkan. *Higher Order Thinking* meliputi pemikiran kritis, pemikiran logis, reflektif, metakognitif, dan berpikir kreatif (Astuti et al., 2019; Sukmawijaya et al., 2020). Pemikiran kritis, pemikiran logis, reflektif, metakognitif, dan berpikir kreatif diaktifkan



Gambar 1. *Taxonomi Bloom*

saat individu menghadapi permasalahan yang tidak biasa, terdapat ketidakpastian, memunculkan berbagai pertanyaan, atau membuat dilema. *Higher Order Thinking* menghasilkan suatu keputusan yang telah dihasilkan melalui pengetahuan yang tersedia atau pengalaman yang dimilikinya (Dewi & Ichsan, 1970; Diputera et al., 2018). Urutan atau tingkatan paling rendah dalam *Higher Order Thinking* yaitu: diskriminasi, penerapan sederhana dan analisis, serta strategi kognitif yang dikaitkan dengan pengetahuan sebelumnya tentang konten materi pelajaran.

Pada anak usia 4-6 tahun *Higher Order Thinking* diwujudkan dengan kegiatan anak berpikir secara mendalam terkait suatu disebut juga proses berpikir kritis. Terdapat 6 level atau tingkatan dalam *Higher Order Thinking* pada anak yaitu sebagai berikut (Damanik & Zainil, 2019; Haryadi et al., 2021). Bermain merupakan strategi utama dalam pembelajaran untuk anak usia dini. Melalui pengalaman anak usia dini anak-anak, ketika otak berkembang pesat, anak memiliki kesempatan terbaik untuk mendukung pengembangan keterampilan hidup yang kritis ini. Sejak lahir hingga usia 5 tahun, otak anak-anak secara harfiah membentuk jaringan sinapsis kompleks yang bertahan sepanjang hidup mereka, dan sangat mempengaruhi kinerja sosial, emosional, fisik, dan kognitif mereka.

Permainan yang bersifat terbuka memungkinkan anak untuk mengeksplorasi bahan dan peralatan bermainnya secara aktif (Murti, 2018; Semlin, 2018). Permainan terbuka memberi peluang kepada mereka untuk memecahkan masalah sesuai dengan imajinasinya, dengan berbagai cara dan alternatif pemecahannya. Sesuai dengan tahapan bermain bahwa anak berada pada bermain manipulatif dan bermain konstruktif, anak dapat merefleksikan ide-idenya secara kreatif. Strategi pengajaran dan lingkungan belajar dalam mengajarkan anak untuk dapat berpikir *Higher Order Thinking* yang tepat untuk memfasilitasi pertumbuhan anak seperti halnya menambah ketekunan dalam memonitor anak, membuka pikiran anak, serta fleksibel dalam bertindak laku. Pemahaman umum guru untuk mengembangkan HOT anak harus memperhatikan keterlibatan anak dengan tugas belajar yang melebihi tingkat kedua 'pemahaman' untuk mendorong kegiatan penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi dalam memproses informasi. Hal ini sejalan dengan anggapan bahwa HOT mencakup setiap kemampuan berpikir yang membutuhkan lebih dari sekadar penarikan atau penghafalan informasi (Nesbit, 2007; Yen & Halili, 2015). *Higher Order Thinking* (HOT) berdasarkan taksonomi *Bloom* ditunjukkan pada Gambar 1.

Pelajaran yang melibatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi memerlukan kejelasan komunikasi yang khusus sehingga akan mengurangi ambiguitas dan kebingungan serta dapat memperbaiki sikap anak tentang tugas berpikir (Aulia, E & Ismono, 2015; Hasnawati et al., 2021). Rencana pelajaran harus mencakup pemodelan keterampilan berpikir, contoh pemikiran terapan, dan adaptasi untuk beragam kebutuhan anak (memberi siswa dukungan di awal pelajaran dan secara bertahap mengharuskan anak untuk beroperasi secara mandiri) membantu anak mengembangkan tatanan yang lebih tinggi kemampuan belajar. Namun, menurut penelitian sebelumnya terlalu banyak atau terlalu sedikit dukungan bisa menghambat perkembangan.

Strategi pembelajaran yang berguna mencakup latihan, elaborasi, organisasi, dan metakognisi. Pelajaran harus dirancang khusus untuk mengajarkan strategi pembelajaran yang spesifik. Pertanyaan yang diajukan oleh guru dan/atau anak tentang dilema, masalah baru, dan pendekatan baru harus menghasilkan jawaban yang belum pernah dipelajari. Penelitian sebelumnya juga menemukan melalui

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Aspek Pengamatan	Sebelum Tindakan	Sesudah Tindakan
Kualitas pembelajaran	Kualitas pembelajaran rendah ditandai kondisi pembelajaran yang kurang efektif, menarik dan efisien kurang memicu <i>higer order thinking skills</i> .	kondisi pembelajaran efektif, menarik dan efisien sehingga mampu memfasilitasi proses belajar anak sesuai dengan tingkat perkembangannya.
<i>Higher Order Thinking Skills:</i>		
<i>Critical thinking</i>	Sebagian besar anak belum mampu berpikir kritis	Sebagian besar anak mampu menunjukkan keterampilan berpikir kritis
<i>Innovation and creativity</i>	Sebagian besar anak belum mampu menunjukkan inovasi dan kreatifitas	Sebagian besar anak menunjukkan kemampuan dalam mencipta sesuatu secara inovatif dan kreatif.
<i>Collaboration and networking</i>	Sebagian besar anak masih bekerja sendiri-sendiri walaupun dalam pengelolaan kelompok	Anak menunjukkan kemampuan bekerjasama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas permainannya.
<i>Communicating</i>	Sebagian besar anak hanya mampu mengkomunikasikan gagasan dan informasi jika diminta oleh guru	Sebagian besar anak memiliki inisiatif untuk mengkomunikasikan gagasan, informasi atau hasil belajarnya dengan berbagai cara seperti kata/kalimat sederhana, gambar, grafik dan sejenisnya.

Tabel 2. Rekapitulasi Data Siklus 1

Aspek	Berpikir Kritis	Kreativitas dan inovasi	Bekerjasama	Mengkomunikasikan	Rata-rata
%	76,92	100	76,92	69	80,71
Skor rata-rata	2,92	3,62	3,23	3,38	3,29

permainan yang bersifat terbuka, anak memiliki kebebasan untuk memanipulasi material/bahan dan peralatan bermain, dan secara bersamaan anak akan menghadapi masalah dalam permainannya (Susanto et al., 2019). Permasalahan ini akan menuntut anak untuk bertanya-tanya, dan mencari solusinya secara kreatif. Pemecahan masalah akan memerlukan kolaborasi dengan teman-temannya manakala anak tidak mampu memecahkannya sendiri, atau anak yang bersebelahan berupaya untuk membantunya.

Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa jika dalam pembelajaran menggunakan *open ended play*, maka kemampuan berpikir tingkat yang lebih tinggi pada anak akan meningkat. Belum banyak penelitian terhadap *open ended play*, terhadap *higer order thinking skills siswa*. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian ini dengan tujuan untuk menganalisis peningkatan kualitas pembelajaran dan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada anak usia 5-6 tahun melalui penerapan *open ended play*.

## METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menggunakan model *Kemis dan Tagart*, yang meliputi perencanaan, pemberian tindakan, pengamatan dan refleksi (Hien, 2009; Hussain, 2015). Pada saat perencanaan, peneliti mengadakan analisis dan refleksi terhadap situasi pembelajaran khususnya berkaitan dengan keterampilan berpikir tingkat yang lebih tinggi pada anak, dan merencanakan tindakan dengan membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) menggunakan pembelajaran berbasis *open ended play*. Tahap observasi, peneliti mengamati proses pembelajaran dan keterampilan berpikir tingkat tinggi anak. Tahap ini dilaksanakan bersamaan dengan tahap pemberian tindakan. Guru bertindak sebagai guru model, dan peneliti bertugas mengadakan pengamatan dan asesmen. Tahap refleksi, peneliti menganalisis hasil pertemuan 1, 2 dan 3. Hasil analisis

dijadikan acuan untuk menemukan kelebihan dan kelemahan pada tindakan siklus 1. Jika pada siklus 1 ditemukan banyak kekurangan dan kriteria keberhasilan tidak terpenuhi, peneliti melakukan analisis terhadap faktor penyebab kegagalan tindakan dan dijadikan dasar untuk merencanakan siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Persatuan 1 Karangsono, kabupaten Trenggalek. Alasan pemilihan ini karena memiliki tempat yang sangat strategis, dan mudah diakses jika program ini ditindaklanjuti dan diimbaskan ke lembaga PAUD lain di sekitarnya, serta TK ini sudah terakreditasi dengan nilai A. Hal ini menunjukkan potensi peserta didik dan kualitas layanan yang sudah baik, tetapi belum secara optimal mengarahkan pembelajarannya pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada peserta didiknya. Subyek penelitian ini adalah anak Kelompok B sebanyak 13 anak dengan rentang usia antara 5-6 tahun.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi. Teknik wawancara digunakan untuk menggali informasi awal dan kecenderungan aktivitas bertanya anak dalam pembelajaran sehari-hari. Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas dan keterampilan berpikir tingkat tinggi anak dalam pembelajaran pada waktu dilaksanakan tindakan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari 1) Lembar observasi, 2) Catatan lapangan, 3) Pedoman wawancara. Lembar observasi digunakan sebagai acuan dalam mengamati keterampilan tingkat tinggi. Catatan lapangan digunakan untuk mengamati situasi pembelajaran pada saat dilaksanakan tindakan. Pedoman wawancara digunakan untuk memandu dan mengarahkan pengumpulan data tentang kondisi sebelum dan pada saat pemberian tindakan.

Data hasil penelitian diolah dengan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis data tentang frekuensi dan jumlah anak yang terlibat secara aktif dalam bertanya. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data tentang kualitas pembelajaran pada saat dilaksanakan tindakan. Langkah-langkah analisis data kualitatif meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dianalisis dengan rumus persentase. Kriteria keberhasilan tindakan ditunjukkan pada Tabel 1.

## HASIL

Pada siklus 1, penerapan pembelajaran berbasis *open ended play* secara intensif dalam pembelajaran ternyata berdampak pada kualitas pembelajaran dan hasil belajar berupa keterampilan berpikir tingkat tinggi. Di bidang kualitas pembelajaran, anak-anak mulai menunjukkan keantusiasan dalam mengikuti kegiatan bermain. Anak tampak tertantang untuk belajar dan tidak ada anak yang memilih kegiatan di sudut pengaman. Artinya mereka antusias, tertarik dan merasa tertantang dengan proses pembelajaran yang menggunakan *open ended play*. Pembelajaran menjadi sangat efektif untuk mencapai hasil belajar. Rekapitulasi data siklus 1 ditunjukkan pada Tabel 2.

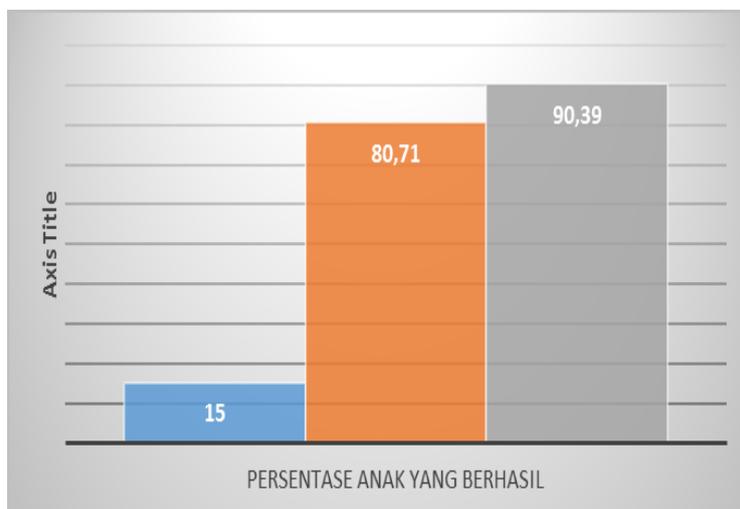
Berdasarkan Tabel 2, menunjukkan sebagian besar anak (80,71%) anak mencapai kriteria berhasil (berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik). Skor rerata capaian perkembangan anak juga sangat tinggi yakni mencapai 3,29. Ada aspek tertentu yang menyebabkan capaian belajar anak belum maksimal yaitu pada kemampuan berpikir kritis yakni di bawah skor 3. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus 1 masih terdapat kelemahan di dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis. Berdasarkan data pada siklus satu, diperoleh temuan sebagai berikut. Kelebihan hasil penelitian pada siklus satu adalah sebagai berikut. (1) Pembelajaran sudah semakin efektif, yang dibuktikan dengan pembelajaran sudah menerapkan prinsip-prinsip kurikulum 2013, yaitu pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik dan saintifik dan mengarah pada *open ended play*. Anak-anak menjadi aktif dalam belajar melalui bermain, yang mengedepankan pada pengalaman langsung anak. (2) Kelemahan yang terjadi pada siklus satu adalah sebagai berikut. (a) Anak belum terbiasa berpikir kritis, sehingga kualitas pertanyaan masih rendah (b) anak masih membutuhkan dorongan untuk melakukan suatu kegiatan. (c) masih ada anak yang belum mampu menyesuaikan diri dengan model pembelajaran yang baru, mungkin terbiasa pada pola belajar yang bersifat *close ended*. (d) Anak terbiasa bekerja/menyelesaikan tugas sendiri walaupun dalam model kelompok. (e) Anak terbiasa diberikan contoh dalam mengerjakan sesuatu (misalnya menggambar), sehingga kreativitas anak menjadi kurang optimal.

Proses pembelajaran pada siklus 2 menjadi lebih baik. Anak-anak semakin antusias mengikuti kegiatan. Temuan pada kegiatan inti pada pertemuan 1 siklus 2 menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias dan semangat saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Hampir semua anak terlibat aktif dalam kegiatan hari ini. Anak secara bebas menanyakan hal-hal yang terkait dengan tema hari tersebut yaitu kambing. Pada pertemuan 1 siklus 2 banyak sekali pertanyaan yang muncul dan tentunya anak sendiri yang mencari jawabannya, guru hanya sebagai fasilitator bagi anak untuk mencari jawaban yang dicari.

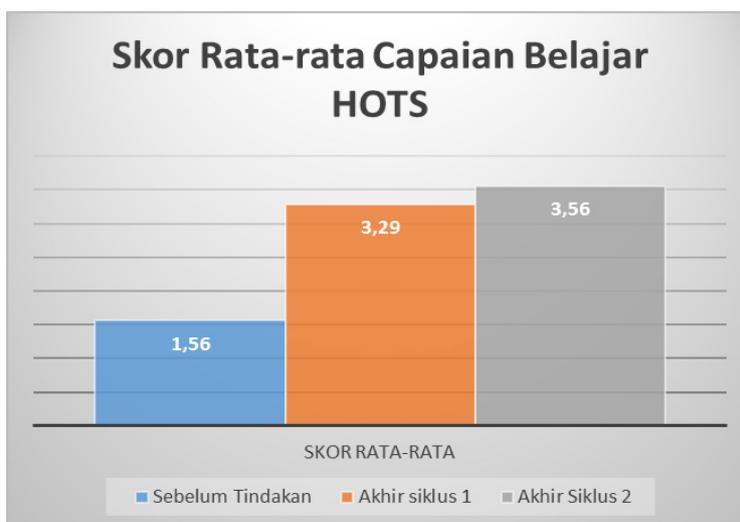
Temuan pada proses kegiatan inti pada pertemuan 2 siklus 2 menunjukkan bahwa anak antusias dan semangat saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Suasana pembelajaran sangat kondusif dan

Tabel 3. Rekapitulasi Data Siklus 2

Aspek	Berpikir Kritis	Kreativitas dan inovasi	Bekerjasama	Mengkomunikasikan	Rata-rata
%	76,92.	100	84,62	100	90,39
Skor rata-rata	3,46	3,54	3.54	3.69	3,56



Gambar 2. Persentase Anak yang Memenuhi Kriteria Berhasil



Gambar 3. Peningkatan Capaian Belajar HOTS

memberi peluang untuk anak berpikir kritis. Anak tampak tertantang dengan kegiatan bermain yang bersifat *open ended play*. Selain itu anak bebas berkreasi tanpa banyak mencontoh dari guru. Apa yang dihasilkan anak sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya. Hasil karya anak menjadi beragam dan untuk mengetahui apa yang dikerjakan/dihasilkan anak diberi kesempatan untuk mengkomunikasikannya di depan kelas. Dalam mengerjakan maze kreatif, anak-anak melakukan kerjasama dengan anggota kelompok yang lain. Dengan demikian pembelajaran menjadi semakin berkualitas dan bermakna bagi anak. Rekapitulasi data siklus 2 ditunjukkan pada Tabel 3.

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan hasil pengukuran terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi, rata-rata 90,39% anak mencapai keberhasilan (kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik). Skor capaian belajar anak juga sangat tinggi yaitu sebesar 3,56 dari skor maksimal ideal sebesar 4. Jadi rata-rata anak berkembang pada kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Jika dibandingkan dengan kondisi awal, maka penerapan permainan yang bersifat *open ended* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat memicu perkembangan *higer order thinking*

*skills* anak. Sebagai perbandingan persentase anak yang memenuhi kriteria berhasil dapat dilihat pada Gambar 2, kemudian peningkatan capaian belajar HOTS ditunjukkan pada Gambar 3.

Berdasarkan Gambar 3, peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi anak melalui penerapan *open ended play* mulai kondisi awal, siklus 1 dan siklus 2 sangat tinggi. Antara kondisi awal sampai akhir siklus meningkat sebesar 1,73 dan pada siklus 2 meningkat menjadi 3,56 (2,0). Hal ini menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan.

## PEMBAHASAN

Penerapan *open ended play* dalam pembelajaran anak usia dini memberikan peluang bagi anak untuk belajar mengeksplorasi lingkungan bermainnya dengan optimal. Hal ini tampak bahwa melalui penerapan *open ended play*, kualitas pembelajaran menjadi meningkat. Pembelajaran menjadi semakin efektif, menarik dan efisien. Hal ini ditunjukkan oleh kondisi bahwa anak sangat antusias mengikuti kegiatan bermain melalui eksplorasi, membedakan, bertanya, mencipta dan bahkan menunjukkan literacy dalam matematika, sains dan bahasa (Bodrova & Leong, 2010; Yates & Twigg, 2017).

Anak dapat mengembangkan imajinasinya untuk berkreasi dan menciptakan hasil karyanya secara bebas menurut interpretasinya masing-masing. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih atraktif dan efektif dalam memicu higher order thinking skills pada anak (Al-Fadhli & Khalfan, 2009; King, Goodson, 2000). Anak lebih banyak berpikir konstruktif, bernalar dan juga mengevaluasi hal-hal yang diamatinya. Oleh karena itu, pendidik perlu melakukan reorientasi dari pembelajaran yang bersifat linier, konvergen, menuju kepada proses berpikir divergen yang dapat memicu anak untuk berpikir tingkat tinggi (*how to create*), dan bukan sekedar mencontoh sesuatu yang telah ada (Harcourt & Jones, 2016; Sumarno, 2019).

Hasil penelitian ini juga menunjukkan terjadi peningkatan keterampilan berpikir kritis yang signifikan (76,92%) dengan skor rerata 3,46. Anak dapat membedakan, menganalisis, mempertanyakan sesuatu yang berbeda. Hal ini sesuai dengan pendapat yang mengemukakan bahwa penerapan *open ended play* dapat memicu keterampilan berpikir analitik dan kritis, dalam memecahkan permasalahan yang dihadapinya (Changwong et al., 2018; Egan, 2019; Irwanto et al., 2018). Di bidang kreativitas, penerapan *open ended play* juga menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Anak yang semula hanya meniru (melipat, mencari jejak, memasangkan bilangan dengan benda), anak berkreasi dan membuat sesuatu sesuai dengan kreativitasnya. Mulai siklus 1 dan siklus 2 semua anak (100%) dan skor rata-rata mereka dalam capaian perkembangan di bidang kreativitas sebesar 3,54, menunjukkan kreativitas dalam memecahkan masalah atau dalam mengerjakan proyeknya. Hal ini karena proses pembelajaran mengedepankan pada *problem based learning* (Hung Stephen, 2015; S. et al., 2017).

Dilihat dari aspek keterampilan bekerjasama, juga terjadi peningkatan, dari semula anak duduk secara kelompok (model pembelajaran kelompok) tetapi bekerja sendiri-sendiri menjadi kegiatan secara kolaboratif. Sebagian besar anak (84,62%) dengan rata-rata skor capaian perkembangan kemampuan bekerja sama sebesar 3,54. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *open ended play* dapat memicu kemampuan bekerja sama dan membangun jejaring (*networking*) pada anak (Hidayat & Syaife'i, 2018; Mursid, 2017).

Ditinjau dari aspek kemampuan mengkomunikasikan, hasil penelitian menunjukkan bahwa semua anak (100%) berani tampil dan mengkomunikasikan perolehan belajarnya. Anak aktif menyampaikan/menceritakan hasil karyanya kepada teman-temannya dan juga kepada guru. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya ragam karya anak, berarti anak memiliki kewajiban menceritakan hasil karyanya, sehingga orang lain tahu apa yang telah dikerjakannya. Berdasarkan hal ini, selain di bidang kognitif, sosial, keterampilan anak mengkomunikasikan sesuatu dapat berkembang melalui penerapan *open ended play* (Lestari & Zaman, 2017; Mulyaningsih & Itaristanti, 2018; Munawati, 2019).

Berdasarkan hasil keseluruhan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan secara signifikan dalam hal kualitas pembelajaran dan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada anak usia 5-6 tahun melalui penerapan *open ended play*. Hal ini disebabkan karena anak benar-benar mengalami proses pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangannya, yang memerlukan pembelajaran yang bermakna (Gularso et al., 2021; Nourdad et al., 2018). Selain itu penerapan pembelajaran berbasis *open ended play* memberikan kesempatan kepada anak untuk berlatih dan mengembangkan berpikir tingkat tinggi yang meliputi keterampilan berpikir kritis, kreatif/inovatif, bekerjasama dan mengkomunikasikan (Mursid, 2017; Semlin, 2018).

Akan tetapi pengembangan higher order thinking skills sebagaimana yang diukur dalam penelitian ini tetap pada prinsip-prinsip perkembangan anak (Birbili, 2013; Costello, 2013). Oleh karena itu *higher order thinking skills* yang berkembang pada anak masih dalam pemecahan masalah dalam perspektif dan jangkauan anak (Section B - Children's Developing Skills And The Early Childhood Curriculum 2016). Hal ini tentu berbeda dengan konteks anak SD maupun di sekolah tingkat yang lebih tinggi.

Berdasarkan temuan dan kesimpulan penelitian ini dapat disarankan pihak guru hendaknya meningkatkan kualitas pembelajarannya dengan menerapkan permainan yang bersifat *open ended play*, karena pembelajaran menjadi semakin efektif, menarik dan efisien serta sesuai dengan perkembangan anak. Pihak Dinas Pendidikan hendaknya mendorong guru untuk mengembangkan permainan-permainan yang bersifat *open ended play* sehingga pembelajaran menjadi lebih berkualitas dan anak-anak dapat mengembangkan *higher order thinking skills* seara lebih efektif dan optimal. Penelitian ini belum sempurna dan memiliki beberapa limitasi salahsatunya scope penelitian yang masih sempit. Diharapkan penelitian selanjutnya hendaknya menindaklanjuti dengan mengadakan penelitian eksperimental sehingga penerapan *open ended play* benar-benar teruji dan dapat diterapkan pada khalayak sasaran yang lebih luas.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan *open ended play* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun. Hal ini ditunjukkan dengan kondisi pembelajaran efektif, menarik dan efisien sehingga mampu memfasilitasi proses belajar anak sesuai dengan tingkat perkembangannya dalam memicu perkembangan *higher order thinking skills* anak. Penerapan *open ended play* dapat meningkatkan *higher order thinking skills* pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan *higher order thinking skills* pada siklus 2. Persentase anak yang memenuhi kriteria keberhasilan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Al-Fadhli, S., & Khalfan, A. (2009). Developing critical thinking in e-learning environment: Kuwait University as a case study. In *Assessment & Evaluation in Higher Education* (Vol. 34, Issue 5, pp. 529–536). Informa UK Limited. <https://doi.org/10.1080/02602930802117032>
- Astuti, A. P., Aziz, A., Sumarti, S. S., & Bharati, D. A. L. (2019). Preparing 21st Century Teachers: Implementation of 4C Character's Pre-Service Teacher through Teaching Practice. *Journal of Physics: Conference Series*, 1233(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1233/1/012109>
- Aulia, E. V., & Ismono. (2015). Inkuiri Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Pada Materi Ikatan Kimia Kelas X Sma Widya Darma Surabaya. *UNESA Journal of Chemical Education*, 4(2), 163–171. <https://doi.org/10.26740/ujced.v4n2.p%25p>
- Baticulon, R. E., Sy, J. J., Alberto, N. R. I., Baron, M. B. C., Mabulay, R. E. C., Rizada, L. G. T., Tiu, C. J. S., Clarion, C. A., & Reyes, J. C. B. (2021). Barriers to Online Learning in the Time of COVID-19: A National Survey of Medical Students in the Philippines. *Medical Science Educator*. <https://doi.org/10.1007/s40670-021-01231-z>
- Birbili, M. (2013). Developing young children's thinking skills in Greek early childhood classrooms: curriculum and practice. In *Early Child Development and Care* (Vol. 183, Issue 8, pp. 1101–1114). Informa UK Limited. <https://doi.org/10.1080/03004430.2013.772990>
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2010). Curriculum and Play in Early Child Development. In *Encyclopedia on Early Childhood Development*. Mid-continent Research on Education and Learning, USA.
- Changwong, K., Sukkamart, A., & Sisan, B. (2018). Critical thinking skill development: Analysis of a new learning management model for Thai high schools. *Journal of International Studies*, 11(2), 37–48. <https://doi.org/10.14254/2071-8330.2018/11-2/3>
- Costello, P. J. M. (2013). Theme: developing children's thinking in early childhood education. In *Early Child Development and Care* (Vol. 183, Issue 8, pp. 1027–1028). Informa UK Limited. <https://doi.org/10.1080/03004430.2013.807389>
- Damanik, S. N. H., & Zainil, Y. (2019). The analysis of reading comprehension questions in English textbook by using high order thinking skill at grade X of SMAN 2 Padang. *Journal of English Language Teaching*, 8(1), 249–258. <https://doi.org/10.24036/jelt.v8i1.103501>
- Dashtaki, D. G. M., Mohammadi, A., Zolfaghari, M., Imani, S., & Tahmasebian, S. (2020). The Relationship of Satisfaction and Usage of Virtual Learning Facilities with Learning Style in Medical, Health, and Operating Room Students. *The Strides in Development of Medical Education Journal*, 17(1), 1–5. <https://doi.org/doi:10.22062/SDME.2020.91007>
- Dewi, A. K., & Ichsan, I. Z. (1970). Increasing Junior High School Student Higher Order Thinking Skills (HOTS) Using Q&A Methods in Genetics Topic. *Proceeding of Biology Education*, 2(1), 84–91. <https://doi.org/10.21009/pbe.2-1.11>
- Diputera, A. M., Setyowati, D. L., & Susilaningsih, E. (2018). Higher-order thinking skills of junior high school students. *The Online Journal of New Horizons in Education*, 8(3), 61–67. [www.tojned.net/journals/tojned/articles/v08i03/v08i03-07.pdf](http://www.tojned.net/journals/tojned/articles/v08i03/v08i03-07.pdf)

- Efendi, N. M. (2019). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2), 173. <https://doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28788>
- Egan, A. (2019). *Confidence in Critical Thinking*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315163123>
- Ginanjar, A. Y., & Widayanti, W. (2019). Penerapan model pembelajaran multiliterasi untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa di SD/MI. *Primary : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 10(2), 117. <https://doi.org/10.32678/primary.v10i02.1283>
- Gularso, D., Suryantari, H., Rigianti, H. A., & Martono. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Kemampuan Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 100–118. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15890>
- Harcourt, D., & Jones, L. (2016). Re-thinking Professional Development: Positioning Educational Documentation as Everyday Professional Learning. In *Australasian Journal of Early Childhood* (Vol. 41, Issue 4, pp. 81–85). SAGE Publications. <https://doi.org/10.1177/183693911604100410>
- Haryadi, R., Situmorang, R., & Khaerudin, K. (2021). Enhancing Students' High-Order Thinking Skills through STEM-Blended Learning on Kepler's Law During Covid-19 Outbreak. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 7(2), 168–192. <https://doi.org/10.30870/jppi.v7i2.12029>
- Hasnawati, Niswatul, B., & Oktavianti, I. (2021). Analisis Hubungan Keterampilan Berpikir Kritis Dengan Kecenderungan Berpikir Kritis Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Transformation*, 2(6), 768–773. [https://doi.org/https://doi.org/10.46799/jurnal\\_syntax\\_transformation.v2i6.305\\_2721-2769](https://doi.org/https://doi.org/10.46799/jurnal_syntax_transformation.v2i6.305_2721-2769)
- Hidayat, T., & Syafe'i, M. (2018). Filsafat Perencanaan Dan Implikasinya Dalam Perencanaan Pembelajaran Pai Di Sekolah. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(2), 188. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n2i5>
- Hidayatullah, Z., Wilujeng, I., Nurhasanah, N., Gusemanto, T. G., & Makhrus, M. (2021). Synthesis of the 21st Century Skills (4C) Based Physics Education Research In Indonesia. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 6(1), 88. <https://doi.org/10.26737/jipf.v6i1.1889>
- Hien, T. T. T. (2009). Why is action research suitable for education? *VNU Journal of Science, Foreign Languages*, 25, 97–106. <https://js.vnu.edu.vn/FS/article/view/2240>
- Hung Stephen, C. (2015). *Effects of problem-based learning on higher-order thinking in nursing education*. The University of Hong Kong Libraries. [https://doi.org/10.5353/th\\_b5063932](https://doi.org/10.5353/th_b5063932)
- Hussain, M. (2015). Qualitative Research in Education: Interaction and Practice. *Journal of Education and Educational Development*. <https://doi.org/10.22555/joeed.v2i1.50>
- Irwanto, Saputro, A. D., Rohaeti, E., & Prodjosantoso, A. K. (2018). Promoting critical thinking and Problem Solving Skills of Preservice Elementary Teachers through Process-Oriented Guided-Inquiry Learning (POGIL). *International Journal of Instruction*, 11(4). <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11449a>
- King, Goodson, R. 2000. Higher Order Thinking Skills (Definitions, Teaching, & Assesment). In *Assessment & Evaluation Educational Services Program*. A publication of the Educational Services Program, now known as the Center for Advancement of Learning and Assessment.
- Laakso, N. L., Korhonen, T. S., & Hakkarainen, K. P. J. (2021). Developing students' digital competences through collaborative game design. *Computers and Education*, 174(August), 104308. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104308>
- Lestari, R. H., & Zaman, B. (2017). Developing English Language Skill for Children through Information and Communication Technology in Early Childhood Education. In *The Tenth Conference on Applied Linguistics and The Second English Language Teaching and Technology Conference in collaboration with The First International Conference on Language, Literature, Culture, and Education*. SCITEPRESS - Science and Technology Publications. <https://doi.org/10.5220/0007169404690474>
- Lewis A, S. D. (1993). Defining Higher Order Thinking. *Theory Into Practice*, 32(3), 131–137. <https://doi.org/10.1080/00405849309543588>
- Montessori. (2014). A PARENT'S GUIDE TO RAISING A CURIOUS AND RESPONSIBLE HUMAN BEING. In *The Montessori Notebook for Jacaranda Tree Montessori kvk no.34313567 btw NL002.452.967.B85 Privacy Policy*.
- Mulyaningsih, I., & Itaristanti, I. (2018). Pembelajaran Bermuatan HOTS (Higher Order Thinking Skill) di Jurusan Tadris Bahasa Indonesia. In *Indonesian Language Education and Literature* (Vol. 4, Issue 1, p. 113). IAIN Syekh Nurjati Cirebon. <https://doi.org/10.24235/ileal.v4i1.2970>
- Munawati, A. (2019). The Effectiveness of HOTS (Higher Order Thinking Skill) in Teaching Reading Comprehension. In *Education of English as a Foreign Language* (Vol. 2, Issue 1, pp. 32–43). Brawijaya University. <https://doi.org/10.21776/ub.educafl.2019.0012.01.05>

- Mursid, R. M. (2017). The Effectiveness of Higher Order Thinking Skill (HOTS) Based Learning Model Through Using E-Learning and Interactive Multimedia on ICT Learning. In *Proceedings of the 2nd Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2017)*. Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/aisteel-17.2017.46>
- Murti, T. (2018). Perkembangan Fisik Motorik dan Perseptual serta Implikasinya pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 26(1), 21–28. <https://doi.org/10.17977/um035v26i12018p021>
- Nesbit. (2007). Image:BloomsCognitiveDomain.PNG, Public Domain. In *King of Hearts*. wikimedia.
- Nourdad, N., Masoudi, S., & Rahimali, P. (2018). The Effect of Higher Order Thinking Skill Instruction on EFL Reading Ability. In *International Journal of Applied Linguistics and English Literature* (Vol. 7, Issue 3, p. 231). Australian International Academic Centre. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v.7n.3p.231>
- Reyna, J., Hanham, J., & Meier, P. (2017). A taxonomy of digital media types for Learner-Generated Digital Media assignments. *E-Learning and Digital Media*, 14(6), 309–322. <https://doi.org/10.1177/2042753017752973>
- S., K. C., Sajidan, S., R., S. B., P., Z. K., & Fatimah, S. (2017). The Analysis of High Order Thinking Skill (HOTs) on Science Learning Using Project Based Learning Model. In *1st International Conference on Educational Sciences*. SCITEPRESS - Science and Technology Publications. <https://doi.org/10.5220/0007036600970103>
- Semlin, B. (2018). *Open-Ended Play: What it is and How it Benefits Your Child*. Strictly Briks.
- Sukmawijaya, A., Yunita, W., & Sofyan, D. (2020). Analysing Higher Order Thinking Skills on the Compulsory English Textbook for Tenth Graders of Indonesian Senior High Schools. *JOALL (Journal of Applied Linguistics & Literature)*, 5(2), 137–148. <https://doi.org/10.33369/joall.v5i2.10565>
- Sumarno. (2019). Pembelajaran kompetensi abad 21 menghadapi era Society 5.0. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 3, 272–287. <http://ojs.semdikjar.fkip.unpkediri.ac.id/index.php/SEMDIKJAR/article/view/28>
- Susanto, A., Sujalwo, & Sukirman. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Construct 2 untuk Pengenalan Bentuk Angka dan Huruf pada Siswa PAUD*. 22–46. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/71227>
- Sutama, I Wayan, D. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Higer Order Thinking Skills (HOTS) untuk Anak Usia 5-6 Tahun*.
- Yates, E., & Twigg, E. (2017). Developing creativity in early childhood studies students. In *Thinking Skills and Creativity* (Vol. 23, pp. 42–57). Elsevier BV. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2016.11.001>
- Yen, T. S., & Halili, S. hajar. (2015). Effective Teaching Of Higher-Order Thinking (Hot) In Education. *The Online Journal of Distance Education and E-Learning*, 3(2), 41–47. <https://tojdel.net/journals/tojdel/articles/v03i02/v03i02-04.pdf>