

PENGEMBANGAN *OPEN ENDED PLAY* UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI ABAD 21 (4CS) PADA ANAK USIA 4-6 TAHUN

¹I Wayan Utama, ²Wuri Astuti, ³Pramono, ⁴Dewi Endah Nur'Aini,
⁵Lailatus Sangadah

Universitas Negeri Malang

*e-mail: wayan.sutama.fip@um.ac.id

Abstrak: Tujuan pelatihan ini adalah meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan *open ended play* untuk meningkatkan kompetensi abad 21 pada anak usia 4-6 tahun. Fakta menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru mengarah pada capaian perkembangan *lower order thinking skills* sehingga kurang mendukung tercapainya kompetensi tersebut. Metode yang digunakan meliputi pendalaman materi, *workshop*, *peer review*, uji coba lapangan dan finalisasi permainan. Hasil pelatihan menunjukkan tingkat partisipasi, keaktifan dan kemampuan mengembangkan *open ended play* tergolong sangat tinggi. Hal ini dapat dicapai karena sebagian besar peserta menganggap kegiatan ini sangat sesuai, menarik dan menantang untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: anak usia 4-6 tahun, kompetensi abad 21, open ended play

Abstract: The purpose of this training is to improve the understanding and skills of teachers in developing open ended play to improve 21st century competence in children aged 4-6 years. The facts show that the learning carried out by the teacher leads to the achievement of the lower order thinking skills development so that it does not support the achievement of these competencies. The methods used include deepening the material, workshops, peer reviews, field trials and finalization of the game. The results of the training show that the level of participation, activity and ability to develop open ended play is very high. This was achieved because most of the participants considered this activity very appropriate, interesting and challenging to implement in learning.

Keywords: open ended play, 21st century competences, 4-6 years old child

PENDAHULUAN

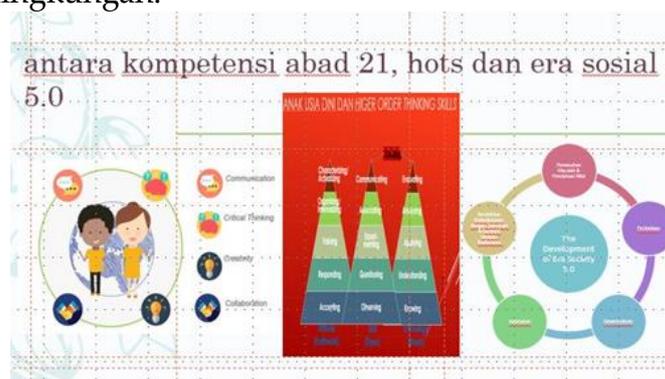
Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang bertujuan untuk mengenalkan arah kehidupan seorang anak secara sistematis dengan berbagai pola dan format (Sulastini, 2015). Oleh karena itu secara filosofis, PAUD mendorong terbentuknya *mindset* anak mulai dari cara berpikir dan berbuat sehingga sesuai dengan jati dirinya yang unik. Proses ini berakumulasi dengan faktor eksternal yang secara signifikan mempengaruhi perkembangannya.

Sugiarto, (2021) mengemukakan bahwa PAUD memiliki peran yang sangat

pendung dan mendasar karena merupakan awal dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini karena anak usia dini merupakan masa emas dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Masa emas ini mundulnya hanya sekali dalam kehidupan anak, oleh karena itu stimulasi, intervensi dan fasilitasi dari orang tua dan pendidik sangat krusial. Masa ini jangan sampai terabaikan, karena akan berdampak pada perkembangan anak selanjutnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Kemendikbud, (2015) bahwa fungsi PAUD adalah untuk mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan sebagai suatu komponen yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan. Pembentukan sikap mengarah pada pengembangan kemampuan fungsi eksekutif (*executive function*), pengetahuan konseptual, kreativitas yang berorientasi pada *higer order thinking skills*, dan keterampilan untuk mendukung kemampuan sikap dan pengetahuan. Oleh karena itu dalam pembelajaran berbasis pada pendekatan tematik integratif dan saintifik dengan strategi utama adalah belajar melalui bermain (*learning by playing*).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era digital saat ini membawa konsekwensi dan tantangan tersendiri bagi penyelenggaraan PAUD. Tantangan tersebut adalah bagaimana menyesuaikan layanan kepada anak agar sesuai dengan kompetensi abad 21 dan era sosial 5.0. Layanan PAUD diharapkan dapat memicu potensi dan kemampuan anak dalam hal kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, kreativitas dan inovasi kolaborasi dan membangun jejaring serta berkomunikasi (Kemdikbud 2017). Sementara kompetensi yang signifikan dikembangkan pada anak di era sosial 5.0 meliputi: (a) pemecahan masalah dan penciptaan nilai (b) perbedaan, (c) desentralisasi, (d) ketahanan, (e) pendidikan keberlanjutan dengan teknologi & harmoni dengan lingkungan. Hal ini dapat dicapai jika sejak dini anak dilatih dan dibiasakan menggunakan *higher order thinking skills* dalam kehidupan mereka sehari-hari, (Faulinda, Nastiti, 2020).

Jadi dalam hal ini, ada upaya agar manusia tidak terjajah oleh teknologi buatan manusia itu sendiri, tetapi bagaimana menyeimbangkannya dan bahkan termasuk pada lingkungan.



Gambar 1. HOTS dan Kompetensi Abad 21

Sumber : Dokumen Pribadi

Andika (2021) mengemukakan bahwa *trend society 5.0* tentu menimbulkan dampak positif dan negatif di waktu yang bersamaan. Dampak positif yang ditimbulkan adalah: (1) munculnya model bisnis, pekerjaan dan profesi-profesi baru, (2) menjadi solusi terbaik untuk menghasilkan produk. Dampak negatif *trend society 5.0* ini yaitu: (1) banyak jenis pekerjaan dan profesi lama yang hilang (2) lingkungan yang terancam, (3) terdistorsinya para SDM yang tidak unggul, berkompeten serta kemampuan beradaptasi lemah. Pola bisnis baru bukan lagi dilakukan secara langsung, tetapi lebih banyak mengandalkan perangkat dan jaringan media sosial. Oleh karena itu, lapangan pekerjaan yang dulu ada, sekarang sudah *passing out*. Contoh: bisnis warung telepon yang sempat jaya tahun 90 an, sekarang sudah menghilang. Tukang foto keliling sudah beralih ke swafoto, dan bahkan mungkin lapangan pekerjaan yang sekarang ada, pada era berikutnya sudah tidak ada lagi. Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik dalam menyiapkan generasi muda agar bisa beradaptasi dan eksis di masa yang akan datang. Pendidik harus menyiapkan anak untuk hidup mandiri pada 20 tahun yang akan datang. Pendidik anak usia dini, memiliki wawasan yang luas dan mendalam mengenai *trend* perkembangan yang jauh ke depan. Jadi kemampuan memprediksi masa depan menjadi bagian integral bagi guru, agar dapat memberikan layanan prima pada anak.

Dengan mengacu pada hal tersebut, yang bisa disiapkan dan difasilitasi adalah kompetensi-kompetensi yang dapat memberikan kesiapan pada anak untuk berhadapan dengan perubahan yang sangat pesat.

Faulinda, dkk. (2020) mengemukakan bahwa kemampuan yang harus dimiliki di abad 21 ini meliputi: *leadership, digital literacy, communication, emotional intelligence, entrepreneurship, global citizenship, problem solving, team-working*.

Leadership merupakan kemampuan untuk berani mengambil keputusan kuat terhadap tantangan dan siap dalam situasi apapun. Pemimpin harus mampu melakukan analisis terhadap kekuatan, kelemahan, peluang dan tantangan yang ada dan akan dihadapinya bersama tim kerjanya.

Digital literacy menekankan pada kemampuan untuk menguasai dan terbiasa dengan teknologi digital, bukan hanya sebagai pengguna tetapi justru produktif di bidang digital. Berhadapan dengan big data, sudah menjadi menu sehari-hari. Oleh karena itu melek teknologi informasi sudah menjadi suatu keharusan dalam kehidupan sehari-hari.

Communication menekankan pada kemampuan berkomunikasi secara multi bahasa. Hal ini diperlukan, karena sekat-sekat antar bangsa dan negara sudah sangat transparan dan mengglobal. Penguasaan multi bahasa akan memudahkan kita dalam menyampaikan ide, gagasan dan bahkan produk inovatif secara luas.

Emotional intelligence mengarah pada bagaimana kita dapat mengendalikan

dan mengelola diri agar tetap eksis dalam pergaulan global, tanpa meninggalkan karakteristik internal kepribadian. Hidup dalam kebhinekaan menjadi sesuatu fenomena dan harus segera melepaskan eksklusivitas dan ego sektoral.

Enterpreneurship menekankan pada prinsip kewirausahaan. Sikap hidup kewirausahaan bukanlah semata-mata berbisnis praktis, tetapi memiliki jiwa kewirausahaan. Sikap hidup yang dimaksud adalah bersifat inovatif, suka bermain dan bereksperimen dengan ide-ide, kreatif, dan suka pada tantangan.

Global *citizenship* mengarah pada bagaimana menjadi warga dunia yang baik. Warga dunia yang adaptif tanpa meninggalkan budaya dan kearifan lokal. Sebagai warga dunia, harus dapat bersosialisasi, menghargai perbedaan, membangun jaringan kerja (*networking*), bekerjasama dan mematuhi aturan bersama. Dalam hal ini dinamika bermasyarakat secara global harus tetap dijaga.

Problem solving merupakan kompetensi untuk berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Anak dibiasakan untuk terbiasa memecahkan masalahnya sendiri mulai dari yang sederhana sampai pada masalah yang lebih kompleks. Sebagai pemecah masalah, kemampuan untuk mengidentifikasi masalah, melakukan analisis masalah, menemukan alternatif pemecahan masalah dan mengambil keputusan untuk memilih dan menentukan strategi pemecahan masalah yang rasional.

Team-working, merupakan kemampuan untuk membangun jaringan kerja, dan bekerjasama dalam suatu tim kerja yang kohesif dalam menyelesaikan suatu permasalahan atau proyek. Kekompakan dalam kerja tim menjadi sesuatu yang sangat penting dikembangkan, karena ke depan tidak bisa lagi bekerja secara eksklusif-individualis tetapi memerlukan kolaborasi dan jaringan kerja yang luas bahkan lintas negara. Oleh karena itu pengembangan wawasan global perlu dikembangkan sejak usia dini tetapi tetap berbasis pada kearifan lokal.

Tantangan baru ini tentu berimbas pada penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Guru akan berhadapan dengan "*smart society*"), sehingga bentuk layanannya akan berubah dan harus meninggalkan zona nyamannya selama ini, baik mulai dari segi perencanaan, pelaksanaan pembelajaran sampai pada evaluasi. Guru harus berupaya agar anak usia dini memiliki prospek dan kemampuan beradaptasi serta memiliki eksistensi ke depan. Oleh karena itu sejak usia dini, anak diberi peluang untuk mengembangkan berbagai kompetensinya melalui *open ended play*. Hal ini dapat memicu berkembangnya *higher order thinking skills* pada anak (Sutama, dkk. 2021). Penerapan *open ended play*, dapat membantu anak mengembangkan imajinasinya, dan kemampuan berpikir simbolis dan abstrak, sehingga dapat merangsang kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak (Tanumiharjo 2016).

Alasan lain pentingnya menerapkan *open ended play* adalah karena (1) mampu menyediakan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi ide dan

konsep; (2) mampu menciptakan lingkungan minim stress untuk anak; dan (3) membantu anak mengembangkan social dan emotional intelligence (Wijayanti 2021). Lebih lanjut dikemukakan bahwa melalui *open ended play*, anak dapat melakukan eksplorasi, mengetes ide dan konsep melalui *trial and error*. *Open ended play* menyediakan lingkungan bermain yang minim stress membuat anak-anak merasa tidak takut untuk membuat kesalahan. Ketakutan terhadap kesalahan menjadi penghalang terbesar bagi anak (maupun orang dewasa) untuk belajar. Selain itu anak memiliki ruang untuk bisa mengambil resiko dalam mempelajari hal baru tanpa harus takut akan berbuat kesalahan karena tidak ada salah dan benar dalam konsep bermain ini. Anak-anak juga akan lebih banyak berkomunikasi, karena mereka akan belajar membaca emosi anak lain dan memberikan respon yang pantas. Anak-anak juga bisa mengeksplor berbagai macam emosi dengan bermain peran dan saat anak-anak merespon berbagai emosi dari teman bermainnya, mereka mengembangkan *emotional intelligence*. Hal ini membuat anak belajar bereaksi dengan baik di berbagai macam situasi, yang bisa membantu mengurangi resiko stress dan depresi di masa depan.

Open ended play juga dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi objek belajarnya secara maksimal (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.

Penerapan *open ended play strategy* memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan daya imajinasi, keterampilan kognitif seperti memori kerja, fleksibilitas kognitif dan self regulation. Sebagaimana dikemukakan oleh Rymanowicz sebagai berikut.

... *open-ended and free exploration plays a very important role in learning.*

When we give children the freedom and opportunity to explore, create, fail and reassess, we are helping them to form connections in the brain. (Rymanowicz 2015).

Model pembelajaran berbasis *open ended play* ternyata efektif untuk memicu dan mengembangkan *higher order thinking skills* pada anak kelompok B Taman Kanak-kanak (Sutama, I Wayan 2018). Thomas and Thorne 2009) mengemukakan bahwa berpikir tingkat tinggi melibatkan pembelajaran keterampilan yang kompleks seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah. Berpikir tingkat tinggi lebih sulit untuk dipelajari atau diajarkan tetapi juga lebih

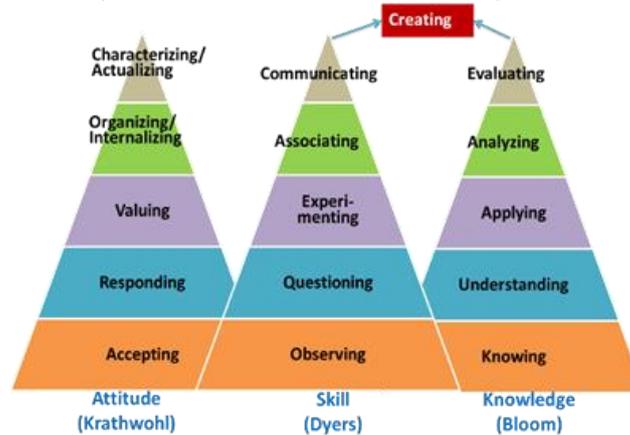
berharga karena keterampilan seperti itu lebih mungkin digunakan dalam situasi baru (yaitu, situasi selain keterampilan itu dipelajari). Berpikir tingkat tinggi terjadi ketika seseorang mengambil informasi baru dan informasi yang tersimpan dalam memori dan saling berhubungan dan/atau menyusun ulang dan memperluas informasi ini untuk mencapai suatu tujuan atau menemukan jawaban yang mungkin dalam situasi yang membingungkan (Lewis A 1993). *Higher Order Thinking* meliputi pemikiran kritis, pemikiran logis, reflektif, metakognitif, dan berpikir kreatif (King, Goodson 2000). Hak tersebut diaktifkan 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. Seperti melakukan diskriminasi, penerapan sederhana dan analisis, serta strategi kognitif yang dikaitkan dengan pengetahuan sebelumnya tentang konten materi pelajaran.

Konsep utama yang relevan dengan proses berpikir tingkat tinggi harus diikuti, berdasarkan tiga asumsi tentang berpikir dan belajar. Pertama, tingkat berpikir tidak dapat dipisahkan dari tingkat pembelajaran; keduanya saling tergantung. Kedua, apakah berpikir dapat dipelajari atau tidak tanpa isi materi pelajaran hanyalah titik teoretis. Ketiga, berpikir tingkat tinggi melibatkan berbagai proses berpikir yang diterapkan pada situasi kompleks dan memiliki banyak variabel (King, Goodson 2000).

Higher Order Thinking didasarkan atas tiga asumsi tentang berpikir dan belajar, yaitu: (1) tingkat berpikir tidak bisa terlepas dari tingkat pembelajaran; tingkat berpikir dan pembelajaran saling ketergantungan dan melibatkan beberapa komponen. (2) Berpikir bisa dipelajari tanpa konten materi pelajaran hanya sebuah titik teoritis yang dalam kehidupan nyata ditunjukkan saat anak akan belajar suatu konten baik di masyarakat maupun pengalaman di sekolah. Hal tersebut akan membantu anak untuk mempelajari keterampilan *Higher Order Thinking* dan konten baru di masa mendatang. (3) *Higher Order Thinking* melibatkan berbagai proses berpikir yang diterapkan pada situasi yang kompleks dan memiliki banyak variabel. Lima unsur yang termasuk dalam keterampilan tingkat tinggi ini adalah keterampilan memecahkan masalah, bertanya/mempertanyakan sesuatu, menalar mengkomunikasikan dan keterampilan konseptualisasi, yang saling terkait satu sama lain sehingga merupakan cara mendasar dalam belajar (Bodrova, Leong, 2010). Berpikir dan menggunakan pengetahuan dianggap penting dalam pendidikan. Tetapi banyak ditemukan permasalahan anak dalam belajar berasal dari kelemahan mereka dalam satu atau lebih keterampilan tersebut. Anak-anak diharapkan dapat meningkatkan pengembangan keterampilan *Higher Order Thinking* dan

menggunakannya untuk membangun pengetahuan agar dapat dipergunakan dalam menjalani kehidupannya.

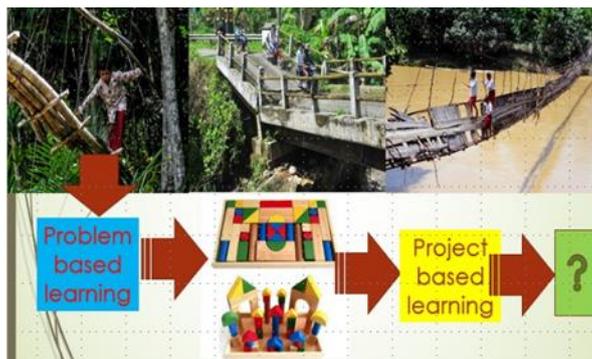
Pada anak usia 4-6 tahun *Higher Order Thinking* diwujudkan dengan kegiatan anak berpikir secara mendalam terkait suatu disebut juga proses berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan anggapan bahwa HOTS mencakup setiap kemampuan berpikir yang membutuhkan lebih dari sekadar penarikan atau penghafalan informasi (Yen, Tan Shin, & Halili 2015).



Gambar 2. Taxonomi Bloom (Nesbit 2007)

Proses pembelajaran yang melibatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi memerlukan kejelasan komunikasi yang khusus sehingga akan mengurangi kerancuan dan kebingungan serta dapat memperbaiki sikap anak tentang tugas berpikir (Thomas dan Thorne 2009). Rencana pelajaran sebaiknya meliputi pemodelan keterampilan berpikir, contoh pemikiran terapan, dan adaptasi untuk beragam kebutuhan anak (memberi dukungan di awal pelajaran dan secara bertahap mengharuskan anak untuk beroperasi secara mandiri).

Strategi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna mencakup latihan, elaborasi, organisasi, dan metakognisi. Pembelajaran sebaiknya dirancang secara khusus sehingga dapat mengembangkan HOTS melalui *open ended play*. Agar penenerapan *open ended play* dapat optimal, maka anak dibiasakan berhadapan dengan masalah (*problem based learning*). Eksplorasi masalah dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan evaluatif. Selanjutnya anak mencari alternatif penyelesaian masalah secara kreatif melalui sebuah proyek (*project based learning*). Dalam mengerjakan proyek anak perlu membangun jaringan kerja (bekerjasama) dan berkolaborasi dengan teman lainnya, sehingga muncul beragam muatan pendidikan seperti bagaimana bekerjasama dengan teman, belajar menghargai perbedaan pendapat, dan membuat sesuatu yang baru (inovatif), serta menghasilkan produk yang beragam. Contoh: Anak dihadapkan pada permasalahan seperti dalam gambar berikut ini.



Gambar 3. Alur PBL dan PjBL dalam *Open Ended Play*

Sumber : Dokumen Pribadi

Pertanyaan yang diajukan oleh guru dan/atau anak tentang dilema, masalah baru, dan pendekatan baru harus menghasilkan jawaban yang belum pernah dipelajari (Sutama, I Wayan 2017). Umpan balik yang tulus yang memberikan informasi segera, spesifik, dan korektif harus memberi tahu peserta didik tentang kemajuan mereka. Kegiatan kelompok kecil seperti tanya jawab, bimbingan/tutor sebaya, dan pembelajaran kooperatif dapat efektif dalam pengembangan keterampilan berpikir. Kegiatan harus melibatkan tugas yang menantang, dorongan guru untuk tetap pada tugas, dan umpan balik yang berkelanjutan tentang kemajuan kelompok. Komunikasi dan instruksi yang dimediasi komputer dapat memberikan akses ke sumber data jarak jauh dan memungkinkan kolaborasi dengan anak di lokasi lain. Ini bisa efektif dalam membangun keterampilan di bidang analogi verbal, pemikiran logis, dan penalaran induktif/deduktif. Strategi yang efektif untuk memicu *higher order thinking skills* pada anak usia dini adalah melalui *open ended play*. Melalui permainan yang bersifat terbuka, anak memiliki kebebasan untuk memanipulasi material/bahan dan peralatan bermain, dan secara bersamaan anak akan menghadapi masalah dalam permainannya. Permasalahan ini akan menuntut anak untuk bertanya-tanya, dan mencari solusinya secara kreatif (Mackenzie, Amy Cutter, Susan Edwards 2014). 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 anak usia dini menerapkan strategi bermain yang bersifat terbuka, (*open ended play*), dengan didukung oleh berbagai peralatan bermain (toys) yang dapat dimanipulatif maka anak akan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kemampuan bekerjasama dan berkomunikasi. Kompetensi ini sangat diperlukan pada abad 21 dan *era society 5.0*.

METODE

Program pelatihan pengembangan *open ended play* untuk meningkatkan kompetensi abad 21 memiliki sasaran strategis yaitu guru TK dan IGTKI kecamatan Boyolangu Tulungagung. Sasaran strategis ini dipilih karena ada kecenderungan bahwa orientasi pembelajaran yang dilaksanakan guru masih terbatas pada pengembangan *lower order thinking skills*, sehingga kurang mendukung penguasaan kompetensi abad 21 dalam perspektif *era society 5.0*.

Strategi pemecahan masalah yang digunakan meliputi: (1) pendalaman materi; (2) *workshop* pengembangan *open ended play*; (3) *peer review* draf permainan; (4) uji coba lapangan dan (5) finalisasi permainan. Aspek yang diukur dari kegiatan ini meliputi (1) keaktifan dan partisipasi peserta dan produk permainan yang dihasilkan. Instrumen penilaian yang digunakan meliputi lembar observasi dan penilaian hasil produk peserta. Teknik analisis data meliputi teknik persentase dan ukuran tendensi sentral berupa skor rata-rata hasil penilaian produk.

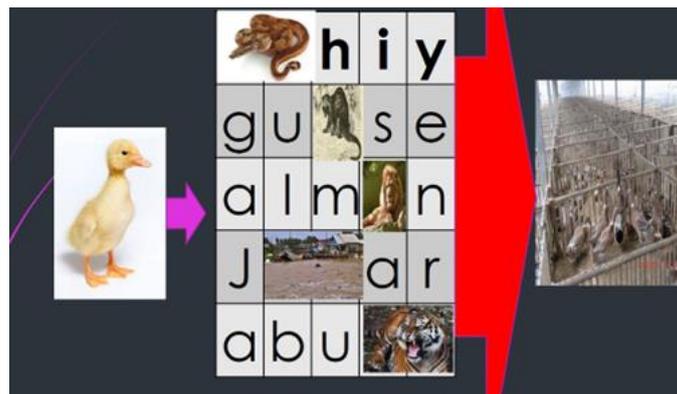
HASIL & PEMBAHASAN

Pelatihan Pengembangan *Open Ended Play* untuk Meningkatkan Kompetensi Abad 21 dilaksanakan di kecamatan Boyolangu, kabupaten Tulungagung, mulai tanggal 1 Juli sd 31 Agustus 2021. Pelatihan ini diikuti oleh 40 peserta dari unsur pengurus IGTKI dan guru-guru TK. Proses pelatihan meliputi alur kegiatan sebagai berikut.



Gambar 4. Alur Proses Pelatihan

Prototipe *open ended play* sebagai bahan dasar pelatihan adalah sebagai berikut.



Gambar 5. prototipe *open ended play*

Sumber : Dokumen Pribadi

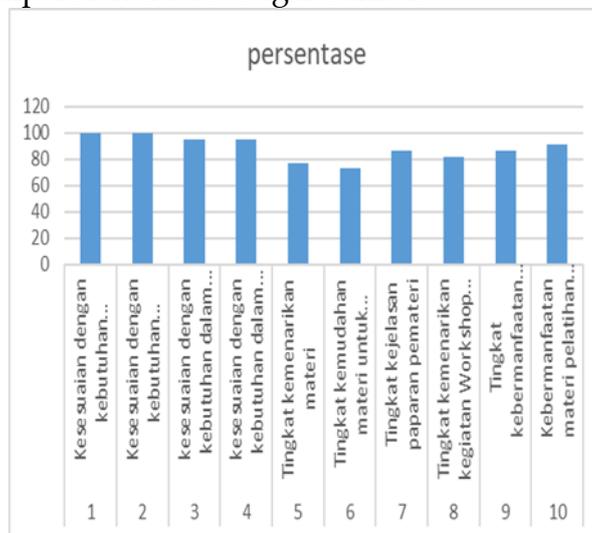
Permainan ini dimulai dari cerita pendek tentang Nenek Ika yang memiliki bebek di desa. Pada saat bebeknya pulang ke kandang ada seekor anak bebek yang ketinggalan di sawah. Tetapi jalan yang dilewati banyak sekali tantangannya yaitu ada banjir dan binatang buas. Tugas anak adalah membantu anak bebek tersebut ke kandangnya dengan selamat. Dari permainan tersebut anak akan menemukan banyak alternatif jalan bagi anak bebek sampai ke kandangnya.

Bidang pengembangan yang terkait dengan permainan tersebut adalah sebagai berikut. (1) Rasa sayang terhadap makhluk ciptaan Tuhan (NAM). (2) Rasa simpati dan empati serta mau menolong terhadap sesama ciptaan Tuhan (Sosem). (3) Menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah dan membandingkan jalan terdekat dan terjauh. (Kognitif). (4) Anak menirukan bebek yang sedang berjalan menuju kandangnya dan berbagai ekspresi (Fisik motorik) serta menarik garis yang menunjukkan jalan yang bisa ditempuh oleh anak bebek. (5) Anak menggambar bebek sesuai dengan kreativitasnya (Seni) dan (6) Anak menyusun huruf yang acak menjadi nama-nama binatang yang ada dalam gambar, serta mengkomunikasikan hasil pemecahan masalahnya kepada teman-temannya. Unsur kompetensi abad 21 yang bisa dikembangkan adalah (1) keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, (2) kreativitas dalam memecahkan masalah, (3) kerjasama dalam memecahkan masalah dan (4) mengkomunikasikan hasil pemecahan masalahnya. Hal ini sesuai dengan harapan bahwa permainan yang dikembangkan sifatnya terbuka, memberikan peluang kepada anak untuk berhadapan dengan masalah, menemukan solusi lebih dari satu cara yang benar secara kreatif. *open ended play* memungkinkan anak untuk mengekspresikan kreativitas mereka secara bebas. Jenis permainan ini memungkinkan anak menemukan tidak ada satu jawaban benar untuk menyelesaikan proyek. Selama bermain terbuka, anak-anak memiliki kemampuan untuk membuat keputusan sendiri dan sepenuhnya melibatkan

keaktivitas dan imajinasi mereka. Melibatkan anak Anda dalam permainan terbuka itu mudah. Bahan dan mainan terbuka adalah barang non-deskriptif yang dapat dimainkan dengan bebas oleh seorang anak (Semlin 2018).

Selain itu anak memiliki peluang yang tinggi untuk berkolaborasi dalam memecahkan masalah. Hal ini memberi peluang pada anak untuk berbeda pendapat dan akhirnya menyatukan pendapatnya dengan berbagai penyesuaian (bersifat demokratis). Perbedaan hasil pemecahan masalah menjadikan produk belajar anak menjadi berbeda-beda dan dapat dijadikan dasar untuk mengkomunikasikan hasil belajarnya dengan bahasanya sendiri. Pola permainan seperti ini sangat relevan dengan tuntutan kompetensi abad 21 dan era sosial 5.0

Hasil pelatihan dapat dideskripsikan sebagai berikut. (1) Tingkat kehadiran peserta selama pelatihan sangat tinggi yaitu 100%. (2) Peserta sangat aktif selama mengikuti pelatihan, mulai dari sesi penguatan materi, diskusi kelompok, uji coba permainan dan sampai pelaporan hasil pengembangan dengan tingkat keaktifan peserta mencapai 90%. (3) Kemampuan peserta dalam merancang permainan berbasis *open ended play* tergolong sangat tinggi dengan skor rerata 85 dalam skala 100. Hal ini meningkat dari sebelumnya yang capaian skor reratanya 75. Perolehan skor 75 karena banyak permainan yang dikembangkan bersifat linier, memerlukan hanya jawaban benar hanya satu dan belum berbasis masalah dan proyek. Perubahan yang terjadi adalah permainan mengarah pada penemuan alternatif jawaban benar lebih dari satu, berbasis masalah dan proyek sehingga dapat meningkatkan kompetensi abad 21 pada anak. Hal ini berdasarkan hasil uji coba pada masing-masing permainan menjadikan anak dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi dan mengkomunikasikan hasil belajarnya. Hasil umpan balik dari peserta diperoleh data sebagai berikut.



Gambar 6. Grafik Hasil Umpan Balik Peserta

Berdasarkan grafik tersebut dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini sesuai dengan kebutuhan peserta dalam meningkatkan keprofesionalannya secara berkelanjutan. Hal ini tampak dari sebagian besar peserta menyatakan sesuai, menarik dan dapat mempermudah dalam merancang pembelajaran berbasis bermain yang sesuai dengan kompetensi abad 21.

Saran-saran untuk perbaikan pelaksanaan pelatihan dari peserta adalah sebagai berikut. (1) perlu perpanjangan waktu. (2) Lebih banyak diberikan contoh permainan yang bersifat open ended. (3) Perlu dibuat konten tentang pengembangan *open ended play* dalam meningkatkan 4C's agar dapat memberikan pengetahuan kepada guru-guru dengan jangkauan yang lebih luas dan tidak terbatas dengan lebih mudah. (4) perlu adanya pelatihan dan pendampingan lebih lanjut untuk memperdalam penguasaan materi pelatihan dan menerapkan open ended play di kelas. (5) Perlu disertai contoh video permainan agar lebih mudah dipahami.

SIMPULAN

Kesimpulan pelatihan ini adalah sebagai berikut. (1) Tingkat kehadiran peserta sangat tinggi yakni 100%. (2) Tingkat partisipasi peserta sangat tinggi yaitu 90%. (3) Tingkat penguasaan materi pelatihan dan kemampuan mengembangkan *open ended play* tergolong tinggi dengan skor rerata sebesar 85 dalam skala 100. Menurut peserta, pelatihan ini sesuai dengan kebutuhan, menarik dan dapat mempermudah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi abad 21 dan Era soslai 5.0.

Rekomendasi yang diperoleh dari peserta pelatihan adalah bahwa perlu ada perpanjangan waktu pelatihan, disediakan contoh penerapan *open ended play* dalam bentuk video sehingga dapat mempermudah pemahaman mereka baik dari segi materi maupun contoh-contoh permainan, serta dilakukan penyegaran secara berkesinambungan.

DAFTAR RUJUKAN

- Elena Bodrova, PhD, Deborah J. Leong, PhD. 2010. "Curriculum and Play in Early Child Development." *Encyclopedia on Early Childhood Development*.
- Faulinda Ely Nastiti, Aghni Rizqi Nimal Abdu. 2020. "Kajian: Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0." *Neliti* 5(1).
- Kemdikbud, pengelola web. 2017. "Pendidikan Karakter Dorong Tumbuhnya Kompetensi Siswa Abad 21." *Kemendikbud*. Diambil (<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/06/pendidikan-karakter-dorong-tumbuhnya-kompetensi-siswa-abad-21>).
- Kemendikbud. 2015. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, Apa, Mengapa dan*

- Bagaimana*. Jakarta: Kemendikbud.
- King, Goodson, Rohani. 2000. 2000. "Higher Order Thinking Skills (Definitions, Teaching, & Assessment)." in *Assessment & Evaluation Educational Services Program*. A publication of the Educational Services Program, now known as the Center for Advancement of Learning and Assessment.
- Lewis A, Smith D. 1993. "Defining Higher Order Thinking." *Theory Into Practice* 32(Issue 3: Teaching for Higher Order Thinkin).
- Mackenzie, Amy Cutter, Susan Edwards, Deborah Moore and Wendy Boyd. 2014. *Young Children's Play and Environmental Education in Early Childhood Education*. New York: Springer Cham Heidelberg.
- Montesory. 2014. *A PARENT'S GUIDE TO RAISING A CURIOUS AND RESPONSIBLE HUMAN BEING*.
- Nesbit. 2007. "Image: Blooms Cognitive Domain.PNG, Public Domain." *King of Hearts*.
- Rymanowicz, Kylie. 2015. "No Title." *Michigan State University Extension*. Diambil (https://www.canr.msu.edu/news/out_of_the_box_playing_with_empty_boxes_is_not_only_fun_its_educational).
- Semlin, Brian. 2018. "Open-Ended Play: What it is and How it Benefits Your Child." *Strictly Briks*. Diambil 8 Desember 2021 (<https://strictlybriks.com/blog/open-ended-play-what-it-is-and-how-it-benefits-your-child/>).
- Sugiarto. 2021. "Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa Melalui Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Mubtadiin* 7(01).
- Sulastini, Rita. 2015. "Orientasi Filosofis Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini." *insania* 20(1).
- Sutama, I Wayan, Dkk. 2021. "Pengembangan E-Modul 'Bagaimana Merancang dan Melaksanakan Pembelajaran untuk Memicu HOTS Anak Usia Dini melalui *Open Ended Play*' Berbasis Ncesoft Flip Book Maker e." *seling* 7(1).
- Sutama, I Wayan, Dkk. 2017. *No Title Peningkatan Keterampilan Bertanya Melalui Penerapan Pendekatan Sainifik pada anak usia 3-4 Tahun di PAUD/TK Tunas Harapan Blitar*. Malang.
- Sutama, I Wayan, Dkk. 2018. *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Higer Order Thinking Skills (HOTS) untuk Anak Usia 5-6 Tahun*. Malang.
- Tanumiharjo, Virginia. 2016. "Open Ended Play." Diambil 24 Agustus 2021 (<https://sites.google.com/site/duniabermainattaya/bundabelajar/catatan-rumah-main-anak/openendedplay>).
- Thomas, A., dan G. Thorne. 2009. "How to Increase Higher Order Thinking, Metairie, LA: Center for Development and Learning."
- Wijayanti, Damar. 2021. "Jangan Merasa Bersalah Membiarkan Anak Main

Sendiri." *Woot Woot Toys*. Diambil 24 Agustus 2021
(<https://wootwoottoys.com/author/damar/>).

Yen, Tan Shin,& Halili, Siti hajar. 2015. "Effective Teaching Of Higher-Order Thinking (Hot) In Education." *The Online Journal of Distance Education and e-Learning* Volume 3 (Issue 2).