

Stimulasi Keterampilan *HOTs* dalam PAUD melalui *Loose Parts*

Puji Riyanto*, Rofiatun Rofiatun

Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, Jl. Kelud Utara III, Petompon, Kec. Gajahmungkur, Kota
Semarang, Jawa Tengah 50237, Indonesia

*Corresponding Author: wongcorot@students.unnes.ac.id,

Abstrak. Indikasi keberhasilan meningkatkan sumber daya manusia dalam bidang pendidikan sesuai kebutuhan abad 21 adalah munculnya kemampuan berpikir tingkat tinggi atau HOTS (Higher Order Thinking Skills). Artikel yang saya buat ini memiliki tujuan untuk memaparkan bagaimana menjawab tantangan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang pesat dengan mempersiapkan lulusan anak didik untuk terus maju dan berkembang dengan harapan memiliki ketrampilan abad 21 termasuk di dalamnya anak usia dini. HOTS menyiapkan anak usia dini memiliki ketrampilan berpikir kritis, kreatif, problem solving dan proses membuat keputusan. Inilah yang kemudian menjadi tantangan bagaimana cara mengembangkan HOTS pada anak usia dini dengan media loose parts. Pemilihan media loose parts merupakan salah satu media yang diperoleh dari lingkungan terdekat anak sehingga sangat mudah dijumpai tanpa harus mengeluarkan biaya yang mahal tetapi memfasilitasi anak untuk menuangkan kreativitas dengan menggunakan benda material bebas sehingga anak memiliki kebebasan bereksperimen dan bereksplorasi. Dalam penulisan ini, metode yang saya gunakan adalah study literatur sehingga data saya ambil dari jurnal, buku dan penelitian yang relevan. Loose parts memotivasi dan menstimulasi keingintahuan dengan memberikan motivasi kepada anak untuk mengembangkan keterampilan HOTS seperti belajar pemecahan masalah, kerjasama, kemandirian, pembelajaran berbasis proyek, berbasis tantangan dan penelitian sederhana. HOTS dan STEAM mampu untuk melengkapi, membekali dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kemampuan pemecahan masalah bahkan dalam belajar membuat keputusan pada anak usia dini

Kata kunci: HOTS; Loose parts; PAUD.

Abstract. An indication of success in improving human resources in the field of education according to the needs of the 21st century is the ability to think at a high level of HOTS (Higher Order Thinking Skills). This article aims to explain how to answer the challenges of the increasingly rapid development of science and technology by preparing graduate students to continue to advance and develop with the hope of having 21st century skills, including early childhood. HOTS prepare early childhood to have critical thinking skills, creative thinking, problem solving and decision making. This then becomes a challenge how to develop HOTS in early childhood with loose parts media. The selection of loose parts media is also one that is obtained from the child's closest environment. It is very easy to find in the natural environment without spending money but provides a place for children to express creativity in using free material objects so that children have the freedom to experiment and explore. In this paper, the method used is a literature study where the data are taken from relevant journals, books and research. Loose parts are able to stimulate curiosity by motivating children to develop HOTS skills such as problem solving, collaboration, independent learning, project-based learning, challenge based learning and research. HOTS and STEAM are able to complement, equip and improve critical thinking skills, creative thinking, problem solving skills even in making decisions in early childhood.

Key words: HOTS; Loose parts; Early Childhood Education.

How to Cite: Riyanto, P., Rofiatun, R. (2022). Stimulasi Keterampilan *HOTs* dalam PAUD melalui *Loose Parts*. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2022, 879-883.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini diikuti dengan munculnya pesaing berbagi negara dalam berbagai bidang termasuk didalamnya juga munculnya permasalahan-permasalahan yang semakin banyak dan semakin rumit. Kondisi ini tentunya menuntut generasi muda penerus bangsa termasuk anak usia dini untuk lebih kreatif, produktif, dan kompetitif. Anak usia dini dengan rentang usia 4-6 tahun,

berada pada proses tumbuh kembang, mengalami perubahan kemampuan belajar dengan menguasai tingkat yang lebih tinggi pada aspek gerakan, berpikir, perasaan, dan interaksi baik dengan sesama maupun dengan benda-benda dalam lingkungan hidupnya (Ernawulan,2017). Merupakan sebuah tantangan tersendiri bagi anak usia dini untuk bisa memiliki keterampilan berpikir yang tidak hanya mengaplikasikan apa yang sudah

dipelajari atau dipahami, namun juga mampu melakukan analisis kritis, evaluasi dan bahkan melakukan sintesis terhadap ilmu yang dipelajari dan dari suatu permasalahan guna untuk mendapatkan solusi yang terbaik. Inilah yang menjadikan pentingnya mempersiapkan anak usia dini agar siap menyikapi perubahan yang terjadi dengan memiliki ketrampilan abad 21. Keterampilan yang harus dimiliki sesuai dengan yang disampaikan Trilling dan Fadel (2019) adalah: kreativitas (*Creativity*), kemampuan berpikir kritis (*Critical Thinking*) kemampuan berkolaborasi (*Colaboration*) juga kemampuan berkomunikasi (*Communication*). Untuk menghadapi tuntutan abad 21, seseorang termasuk anak usia dini yang memiliki ketrampilan berpikir mampu menerapkan pengetahuan yang didapatkan dan mengolahnya untuk menemukan solusi bahkan menemukan jawaban dari permasalahan yang muncul. Saat permasalahan yang dihadapi terlalu kompleks dan tidak terselesaikan maka ini menjadi dasar dibutuhkan ketrampilan berpikir tingkat tinggi untuk menyelesaikannya. Hal ini yang menyebabkan perlu adanya perubahan cara pembelajaran termasuk pada pendidikan anak usia dini jika sebelumnya anak dituntut hanya untuk memahami pengetahuan maka kini anak diharapkan dapat menganalisis dan mengambil kesimpulan dari pembelajaran yang dipelajarinya.

Penggabungan keterampilan dalam program pembelajaran akan mendukung anak untuk memperoleh dan menguasai keterampilan secara eksplisit, agar hidup dalam menjalani tidak menjumpai banyak kesulitan karena anak dibekali dengan kemampuan untuk beradaptasi pada situasi baru, mampu untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya sendiri, menyampaikan ide serta mampu merefleksikan bagaimana usaha yang dilakukan oleh anak untuk mempengaruhi orang lain. Anak usia dini kedepan diharapkan dapat memberikan reaksi positif terhadap perubahan yang sudah tidak dapat dihindari lagi di sekitar mereka dan memecahkan setiap masalah yang timbul. Tantangan terbesar adalah bagaimana mengembangkan pembelajaran pada jenjang anak usia dini, khususnya yang menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTs) yaitu bagaimana anak dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan menganalisa, bagaimana usaha untuk mencari solusi, dengan melakukan

berbagai cara dalam menyelesaikannya dan melihat apakah usaha yang dilakukan sudah tepat atau relevan dengan permasalahan yang dihadapi.

Kenyataan yang dijumpai dalam masyarakat, masih banyak pendidik atau guru yang belum memahami dan menyadari pentingnya memberikan stimulasi yang tepat dalam perkembangan anak usia dini. Guru masih belum menyampaikan pembelajaran menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTs) masih menerapkan berpikir tingkat rendah atau *Low Order Thinking Skills* (LOTs). Kemampuan ini hanya menggunakan kemampuan mengingat, memahami dan mengaplikasi (Ridwan, 2019). Guru masih memandang bahwa ketika memberikan pembelajaran atau materi sebanyak-banyaknya kepada anak dan meminta mereka untuk mengingatnya, sehingga tugas utama siswa adalah untuk mengingat pengetahuan. Masih dijumpai pendidik yang tidak menyadari bahwa banyak hal terlewat dipelajari anak saat pendidik tidak menyediakan aktivitas menantang dan melibatkan anak usia dini dalam proses memperoleh pengetahuannya. Selama ini pembelajaran bagi anak usia dini lebih mengutamakan pada keterampilan baca tulis dan hitung sehingga perlu perubahan pembelajaran yang memfasilitasi anak berpikir secara bebas, mengembangkan ide-ide mereka dalam proses pencarian solusi dari permasalahan yang dihadapi. Dominasi pendidik inilah yang merenggut kesempatan anak untuk aktif berpikir menjadi sangat tidak terfasilitasi dan terbatas. Dampak terbesar adalah anak akan mengalami kesulitan bahkan tidak mampu menyelesaikan persoalan yang dihadapi dan membutuhkan ketrampilan berpikir tingkat tinggi mereka terlebih saat anak diminta untuk memunculkan ide baru atau inovasi. Upaya yang bisa dilakukan adalah dengan melakukan transformasi pembelajaran dari LOTs menjadi HOTs dan mengintegrasikan HOTs kedalam pembelajaran dalam pembelajaran anak usia dini.

Ketrampilan berpikir tingkat tinggi (HOTs) meliputi kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, proses pemecahan masalah atau *problem solving* dan membuat keputusan (Ridwan, 2019). Keterampilan ini dapat diupayakan dan dikembangkan melalui dukungan pembelajaran yang sesuai serta dapat

mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan terutama kemampuan berpikir tingkat tinggi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan berfikir tingkat tinggi yaitu media *loose parts*. Media *loose parts* juga merupakan salah satu media yang dapat diperoleh dan bersumber dari lingkungan terdekat anak hal ini sesuai dengan konsep penelitian yang dilakukan oleh (Nurjanah, 2019) menguatkan barang lepasan yang terbuka sangat mudah dijumpai di lingkungan alam tanpa mengeluarkan biaya tetapi memberikan wadah pada anak untuk menuangkan kreativitas dengan memanfaatkan benda material bebas sehingga anak memiliki kebebasan bereksperimen dan bereksplorasi. Teori *loose parts* dikembangkan pertama kali oleh Nicholson pada tahun 1971 berdasarkan keinginan dalam memberikan wadah anak untuk menyalurkan kreativitas menggunakan bahan alam yang dapat dimanipulasi, dipindai, dan dibentuk kembali serta benda atau barangnya yang mudah ditemukan.

METODE

Penulisan artikel ini menggunakan metode penelitian kepustakaan (*library research*), adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka (Mahmud, 2016) yang bersumber dari buku, jurnal dan penelitian yang relevan guna mengkonstruksi kemampuan berfikir tingkat tinggi HOTS dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) melalui media *loose parts*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Era milenial sekarang ini menuntut pendidik anak usia dini untuk memiliki berbagai keterampilan yang mampu untuk mengembangkan ketrampilan abad 21 anak usia dini diantaranya kemampuan berfikir kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif. Pendidik anak usia dini harus mampu memosisikan diri sebagai seorang fasilitator bukan sebagai pusat pembelajaran agar pembelajaran berpusat pada anak sehingga anak bisa belajar untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Peran penting seorang pendidik adalah untuk menyiapkan generasi penerus bangsa yang cerdas, unggul, tidak hanya mempunyai pengetahuan yang tinggi tetapi ketrampilan juga diperlukan pada

abad sekarang ini (Nugraheni, 2019). Dalam kehidupan sehari-hari anak usia dini lebih senang bermain dengan memanfaatkan alat atau bahan permainan di sekitar misalnya pasir, batu, daun, alat minum dan alat makan. Bahkan jika dibandingkan alat bermain sudah jadi (*toys*) anak akan lebih senang memanfaatkan bahan ini. Untuk mengembangkan HOTS dalam pembelajaran perlu didukung oleh sistem pembelajaran yang mampu mengakomodasi pesatnya perkembangan teknologi sering dengan terjadinya perkembangan jaman. Tuntutan ini menjadi dasar supaya dunia pendidikan melakukan perubahan dalam strategi pembelajaran. Bentuk perubahan yang dapat dilakukan adalah dengan mengurangi penggunaan *paper pencil* dan menggantinya dengan menggunakan media *loose parts*.

Bahan main dengan komponen *loose parts* dapat ditemukan dengan mudah tanpa harus memakan biaya yang mahal dibanding dengan mainan pabrik. *Loose parts* memfasilitasi lingkungan belajar yang lebih kaya bagi anak untuk bermain, sebagai sumber belajar yang diperlukan untuk bermain oleh anak. Tidak ada rumus khusus untuk bermain *Loose parts* dan tidak ada batasan. Pendidik dan kurikulum yang baru memulai penggunaan *Loose parts* jika dilaksanakan di luar ruangan akan lebih fleksibel, serta dapat mendorong anak usia dini memanfaatkan kebebasan mereka dalam bermain untuk mengembangkan kontrol individu dan keterampilan pengaturan diri. Pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai strategi untuk mengembangkan berbagai keterampilan jika dibandingkan dengan menggunakan mainan buatan pabrik karena lebih bebas menggunakan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar anak. Sebagai contoh, batu dapat disusun menjadi sebuah rute atau jalan, tongkat kayu dapat dimanfaatkan sebagai pedang, cangkul dan atau sesuai dengan imajinasi anak terhadap bahan-bahan tersebut, karena imajinasi masing-masing anak akan berbeda-beda. Sebuah batu misalnya, bagi anak bisa dijadikan mobil atau bagi anak lain dapat diartikan sebagai lampu.

Pemanfaatan *loose parts* dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini memberikan pengaruh yang sangat besar karena dengan bermain *loose*

part anak mendapat kebebasan dan kesempatan bereksplorasi mengembvngkan ide. Flanningan dan Dietze (2017) memiliki pendapat bahwa bermain di lingkungan luar ruangan dengan menerapkan pembelajaran *Loose parts* dapat mendukung anak-anak untuk memiliki tingkat keterlibatan yang tinggi karena memiliki dampak positif pada perilaku dan perkembangan anak. Manfaat utama apabila anak bermain dengan *loose parts* ada empat, yaitu : 1) Dapat mengembangkan keterampilan inkuiri; 2) Mengajarkan keterampilan bertanya; 3) mengembangkan aspek perkembangan anak; 4) mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak. Untuk melakukan pembelajaran menggunakan *loose parts* ada beberapa caya yang dapat dilakukan diantaranya memulai dengan hal-hal yang sederhana, menambah media *loose parts*, menata *loose parts* dengan baik supaya menarik, invite dan provokasi (Mubarokah, 2021).

Wujud nyata stimulasi keterampilan HOTS melalui media *loose parts* adalah saat guru memberikan pertanyaan kepada anak. Pendidik dapat memberikan tantangan kepada anak supaya memantik keterampilan untuk berpikir. Kemampuan pendidik untuk memberikan pertanyaan pemantik kepada anak ini disebut dengan provokasi. Provokasi dilakukan guna menstimulasi kecenderungan alami anak dalam mencari makna dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang mengintepretasikan fenomena (Yulianti, 2016). Provokasi juga akan menantang pemikiran seorang anak untuk mau melakukan atau mencoba. Selain guru mengajukan pertanyaan yang membangun pemikiran anak, pendidik juga perlu untuk mengajukan pertanyaan terbuka yang akan mengajak anak berpikir lebih mendalam seperti apa, mengapa, bagaimana. Interaksi pendidik dan anak inilah yang mampu mengembangkan pemikiran yang ada pada diri anak agar anak dapat berpkir kreatif, inovatif serta keterampilan memecahkan masalah dengan menghadirkan pertanyaan terbuka yang berkualitas yang mampu menstimulasi keterampilan HOTS.

Proses pembelajaran yang menarik karena bervariasi akan membuat anak didik bersemangat dan senang dalam mengikuti semua proses pembelajaran, bahkan kadang anak tidak mau untuk berhenti.

Proses penerapan media *loose parts* dengan menggunakan cara permainan. Cara bermain *loose parts* menurut Siantajani (2020) diantaranya: a). Perkenalkan satu jenis benda *loose parts* dengan jumlah yang terbatas. Seiring berjalannya waktu tambahkan beberapa jumlah benda *loose parts* di kelas. b). Letakkan benda *loose parts* ditempat yang mudah dijangkau dan menarik perhatian anak didik. c). Bangun rasa ingin tahu anak didik terhadap benda *loose parts*. d). Mintalah anak untuk menyusun benda *loose parts* menjadi bentuk bilangan secara bergantian. e). Tanyakan kepada anak didik “benda apa saja yang dapat digunakan untuk menyusun bentuk angka?”, pendidik bisa meminta anak untuk menunjukkannya. h). Beri kesempatan anak untuk menunjukkan dan hargailah apapun yang dibuatnya. i). Dengarkan pendapat anak dan berikan kalimat provokasi sederhana dengan menggunakan pertanyaan terbuka yang dipahami oleh anak. j). Bila ingin menambahkan benda *loose parts* dikelas, tanyakan pendapat anak. Ketika pendidik menambahkan benda *loose parts* lain, dengan menunjukkan benda *loose parts* baru tersebut pendidik dapat berkata “ bagaimana cara kita memanfaatkan benda ini?, bagaimana kita dapat menggunakannya untuk ditambahkan pada karya yang kita buat?”. Dalam pelaksanaan kegiatan bermain dengan memanfaatkan media *loose parts*. Kegiatan bermain *loose parts* yang dikemukakan oleh Siantajani anak diberi kesempatan dan kebebasan untuk berekspresi, bereksplorasi dan guru lebih aktif bertanya tentang kegiatan main yang dilakukannya.

Dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan terbuka yang disampaikan kepada anak dilakukan dalam konteks dialog natural, yaitu pada saat anak beraktivitas tetapi di saat yang tepat atau tidak menginterupsi keasyikan bermain anak serta mengalir mengikuti respok anak tidak memaksakan kehendak pendidik, sehingga kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media *loose parts* yang didesain dengan kegiatan bermain dapat meningkatkan kemampuan HOTS anak (Yulianti, 2016).

SIMPULAN

Higher Order Thingking Skills (HOTS) atau keterampilan berfikir tingkat tinggi dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan *loose parts*.

HOTs mencakup kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, pelajar pemecahan masalah dan pengambilan keputusan sederhana. Keterampilan HOTs akan muncul seiring dengan munculnya permasalahan yang kompleks yang tidak bisa diselesaikan dengan cara sederhana dan memerlukan cara atau strategi tertentu. Permasalahan seperti ini dapat kita jumpai pada proses pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning*. *Loose parts* dapat digunakan untuk menstimulasi keingintahuan anak dengan memberikan provokasi kepada anak untuk mengembangkan keterampilan HOTs seperti pemecahan masalah, kerjasama, pembelajaran mandiri, pembelajaran berbasis proyek atau (*project base learning*), pembelajaran berbasis tantangan dan pembelajaran inquiri atau penelitian. Pembelajaran dengan memanfaatkan *loose parts* dapat digunakan untuk melengkapi, membekali dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kemampuan pemecahan masalah dan membantu anak dalam membuat keputusan.

REFERENSI

Ernawulan, S. 2017. *Bimbingan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
Flannigan, Caileigh., & Beverlie, D. 2017.

Children, Outdoor Play, and Loose Parts. *Journal of Childhood Studies*, 42(3): 547–553.

- Mahmud 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mubarokah 2021. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Loose Parts pada Anak kelompok B TK. *Jurnal Educatio*, 7(2): 535–540.
- Nugraheni, A.D. 2019. Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran Steam Berbasis Loose Parts Pada Paud. *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*, 512–518.
- Nurjanah, N.E. 2019. Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *AUDI Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD.*, 5(2): 136–145.
- Ridwan, A.S. 2019. *Pembelajaran Berbasis HOTS*. Medan: TSmart.
- Sintajani, Y. 2020. *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: Sarang Aksara.
- Trilling, Bernie., & Fadel, C. 2019. *21st Century Skills. Learning for life in our times*. California: Jossey-Bass.
- Yulianti, D. 2016. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Indeks.