

PENGEMBANGAN AKTIVITAS BERMAIN PEMICU KECAKAPAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI ANAK BAGI GURU TK KECAMATAN KLOJEN KOTA MALANG

¹I Wayan Utama, ²Leni Gonadi, ³Wuri Astuti, ⁴Nur Anisa

Universitas Negeri Malang

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

Abstrak: Pemahaman tentang proses berpikir telah beralih ke pandangan multidimensi-lebih mirip jaringan kemampuan interaktif yang kompleks daripada proses linier, hierarkis, atau spiral. Hal ini memerlukan multi strategi dalam pembelajaran, sehingga anak dapat menggunakan kecakapan berpikir tingkat tinggi sehingga dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya sehari-hari. Oleh karena itu guru TK perlu dilatih untuk mengembangkan permainan yang dapat memicu higer order thinking skills pada anak. Metode yang digunakan Pemaparan materi pelatihan, workshop penyusunan rancangan permainan berbasis HOTS, presentasi hasil rancangan permainan, perbaikan hasil rancangan permainan berdasarkan masukan dari teman dan fasilitator, Peer teaching, yaitu mempraktikkan hasil rancangan permainan berbasis HOTS di kalangan guru TK se Kecamatan Klojen, Malang. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan aktivitas bermain yang dapat memicu higer order thinking skills pada anak TK. Jadi melalui pelatihan ini, peserta mampu merancang dan melaksanakan aktivitas bermain yang dapat memicu higer order thinking skills pada anak usia 4-6 tahun.

Kata kunci: higer order thinking skills, anak usia 4-6 tahun, aktivitas bermain

Abstract: An understanding of the thought process has shifted to a multidimensional view – more like a network of complex interactive abilities than a linear, hierarchical, or spiral process. This requires multiple strategies in learning, so that children can use higher-order thinking skills so they can solve problems in their daily lives. Therefore Kindergarten teachers need to be trained to develop games that can trigger higer order thinking skills in children. Methods used Presentation of training materials, HOTS-based game design workshops, presentation of game design results, improvement of game design results based on input from friends and facilitators, Peer teaching, namely practicing HOTS-based game design results among kindergarten teachers in Klojen District, Malang. The results of the training show that there is an increase in the ability of teachers to design and implement play activities that can trigger higer order thinking skills in kindergarten children. So through this training, participants are able to design and carry out play activities that can trigger higer order thinking skills in children aged 4-6 years.

Keywords: higer order thinking skills, children aged 4-6 years, play activities

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memiliki fungsi yang sangat strategis dalam menyiapkan generasi emas bangsa. Hal ini karena melalui pendidikan yang berkualitas, maka anak akan memperoleh pengalaman belajar yang optimal, sehingga mereka bisa adaptif dan kreatif dalam menjalani kehidupannya kelak yang penuh dengan tantangan. Selain itu, sesuai dengan kebijakan di bidang pendidikan anak usia dini, penerapan kurikulum 2013 bertujuan untuk mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan sebagai suatu komponen yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan (DPPAUD, 2015). Pembentukan sikap diarahkan pada kemampuan membangun kemampuan fungsi eksekutif (*executive function*), pembentukan pengetahuan konseptual untuk membangun kemampuan kreatif dengan menggunakan cara berpikir tinggi (*higer order thinking*), dan kemampuan keterampilan untuk mendukung kemampuan sikap dan pengetahuan. Untuk mencapai hal tersebut, dalam pembelajaran untuk anak usia dini ditekankan pada pendekatan tematik integratif dan pendekatan saintifik.

Reorientasi pendidikan diarahkan untuk meningkatkan mutu dan daya saing SDM Indonesia pada era perekonomian berbasis pengetahuan dan pembangunan ekonomi kreatif (Latif, 2013). Untuk mencapai hal tersebut, layanan pendidikan di lembaga PAUD 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* (Supriano, 2018). 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.

The National Council of Teachers of Mathematics (NCTM, 1989) mengemukakan bahwa proses *Higher Order Thinking* meliputi lima unsur, yaitu: keterampilan memecahkan masalah (*problem solving*), keterampilan bertanya (*inquiry skills*), kemampuan bernalar (*reasoning skills*), keterampilan berkomunikasi (*communication skills*) dan keterampilan konseptualisasi (*conseptualizing skills*). Unsur-unsur tersebut saling terkait satu sama lain sehingga merupakan cara mendasar dalam belajar matematika. Berpikir dan menggunakan pengetahuan matematika dianggap penting dalam pendidikan matematika. Akan tetapi banyak ditemukan permasalahan anak dalam belajar matematika 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 matematisnya agar dapat dipergunakan dalam menjalani kehidupannya.

Berdasarkan wawancara dengan guru dan hasil pengamatan di lapangan, implementasi kurikulum 2013 sudah diterapkan. Akan tetapi kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat memicu *higer order thinking skills* masih sangat kurang.. Hampir 90% guru masih melaksanakan pembelajaran yang menuntut anak hanya mengerjakan tugas sesuai dengan petunjuk dan contoh dari guru. Guru belum mampu merancang pembelajaran yang merangsang anak untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif dan inovatif, membangun kolaborasi dan komunikasi. Arah pembelajaran cenderung bersifat linier, sehingga menyebabkan anak bersifat mengikuti kegiatan sesuai dengan contoh yang telah diberikan oleh guru. Anak dikondisikan dalam model kelompok, tetapi anak belajar secara individual. Hal ini disebabkan karena adanya kekurangpahaman guru serta *mindset* belajar anak, yang cenderung instan dan mekanistik, serta menekankan pada membaca, menulis dan berhitung dengan menggunakan lembar kerja yang kurang menuntut anak untuk kreatif dalam memecahkan masalah dengan menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu, merujuk pada arah pengembangan PAUD, bahwa sudah saatnya terjadi intensitas dalam peningkatan mutu pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan adanya permintaan agar guru-guru dilatih untuk: (1) menciptakan kelas yang menginspirasi, yang membuat anak tertarik; (2) menjadi guru kreatif; (3) memaksimalkan penggunaan internet dan media sosial dalam pembelajaran; dan (4) mengelola perubahan sekolah.

Untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya di TK se kecamatan Klojen, penulis memberikan pelatihan dan *workshop* untuk menciptakan kelas yang menginspirasi sehingga membuat anak tertantang untuk belajar. Pelatihan ini mengambil tema “pengembangan aktivitas bermain yang dapat memicu kecakapan berpikir tingkat tinggi (*hiber order thinking/HOTS*), bagi guru TK se kecamatan Klojen Kota Malang. Hal ini dilakukan dengan berbagai pertimbangan, sebagaimana yang dikemukakan oleh (King, 2019) sebagai berikut.

Several factors may account for these views about thinking and learning. First, different types of learning require different teaching strategies no single method works for all learning, although specific strategies work for specific types. Second, intelligence is no longer seen as an unchanging general ability but rather a kaleidoscope of abilities that can be affected by a variety of factors, including teaching strategies. Third, the understanding of the thinking process has shifted to a multidimensional view—much more like a complex network of interactive capabilities rather than a linear, hierarchical, or spiral process.

Fourth, the research over the last two decades has focused on more specialized topics such as insight, wait time for problem solving, visual imagery and metaphors, and schemata.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikemukakan bahwa pemahaman tentang proses berpikir telah beralih ke pandangan multidimensi-lebih mirip jaringan kemampuan interaktif yang kompleks daripada proses linier, hierarkis, atau spiral. Hal ini memerlukan multi strategi dalam pembelajaran, sehingga anak dapat menggunakan kecakapan berpikir tingkat tinggi sehingga dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya sehari-hari. Oleh karena itu guru TK perlu dilatih untuk mengembangkan permainan yang dapat memicu *higer order thinking skills* pada anak karena: 1) pengetahuan guru TK tentang konsep *higer order thinking skills* di wilayah kecamatan Klojen kota Malang masih rendah; 2) keterampilan guru TK dalam merancang dan menerapkan permainan yang dapat memicu *higer order thinking skills* pada anak di wilayah kecamatan Klojen kota Malang, belum optimal.

METODE

Program Kegiatan Inti

Program Pengabdian pada Masyarakat ini berupa pelatihan pengembangan aktivitas bermain untuk memicu perkembangan *higer order thinking skills* pada anak usia 4-6 tahun. Pelatihan yang dilakukan meliputi pemaparan konseptual, *workshop*, dan *peer teaching*. Pemaparan konseptual dimaksudkan agar peserta pelatihan memiliki wawasan teoritik tentang konsep *higer order thinking skills*. *Workshop* dilakukan agar peserta mampu merancang aktivitas bermain yang bersifat *open ended*. Sementara *peerteaching* bertujuan agar peserta pelatihan terampil menerapkan hasil rancangan permainan yang telah disusunnya.

Analisis Kebutuhan

Faktor penyebab kurang berkembangnya keterampilan berpikir yang lebih tinggi (*HOTS*) terutama terkait dengan kemampuan berpikir kritis, berkolaborasi, inovatif dan kreatif serta berkomunikasi adalah proses pembelajaran yang 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* (Sutama, dkk, 2018) 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 dan efektivitas penerapan *cooperative learning* masih rendah sehingga anak tidak terbiasa melakukan *networking/ collaboration*.

Model/Pendekatan

Pelaksanaan pelatihan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut. 1) Pemaparan materi pelatihan. 2) *Workshop* penyusunan rancangan permainan berbasis HOTS. 3) Presentasi hasil rancangan permainan. 4) Perbaikan hasil rancangan permainan berdasarkan masukan dari teman dan fasilitator. 5) *Peer teaching*, yaitu mempraktikkan hasil rancangan permainan berbasis HOTS di kalangan guru peserta pelatihan.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan

Peserta yang Terlibat

Khalayak sasaran kegiatan ini adalah guru dan/atau kepala sekolah di lingkungan kecamatan Klojen, Kota Malang. Jumlah peserta adalah 40 orang. Di samping itu dalam pelatihan ini juga melibatkan Pengawas TK dan Ketua

KKG kecamatan Klojen sebagai nara sumber, serta sebelas guru sebagai reviewer, yang sebelumnya sudah dilibatkan dalam penelitian pengembangan model pembelajaran berbasis HOTS.

Hasil yang Diinginkan

Hasil yang diharapkan tercapai melalui kegiatan ini adalah sebagai berikut. 1) Peserta memiliki wawasan tentang konsep dasar HOTS dalam pembelajaran di TK; 2) peserta mampu merancang dan melaksanakan rancangan kegiatan bermain yang dapat memicu *higer order tinkng skills* pada anak usia 4-6 tahun.

HASIL & PEMBAHASAN

Uraian tentang hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi tingkat kehadiran peserta, partisipasi peserta, penguasaan materi, kemampuan merancang permainan dan kemampuan menerapkan rancangan permainan. Berikut disajikan hasil kegiatan secara satu persatu.

Tingkat Kehadiran Peserta

Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan ini adalah sejumlah 40 orang. Rekapitulasi kehadiran peserta dapat dilihat pada tabel berikut ini.

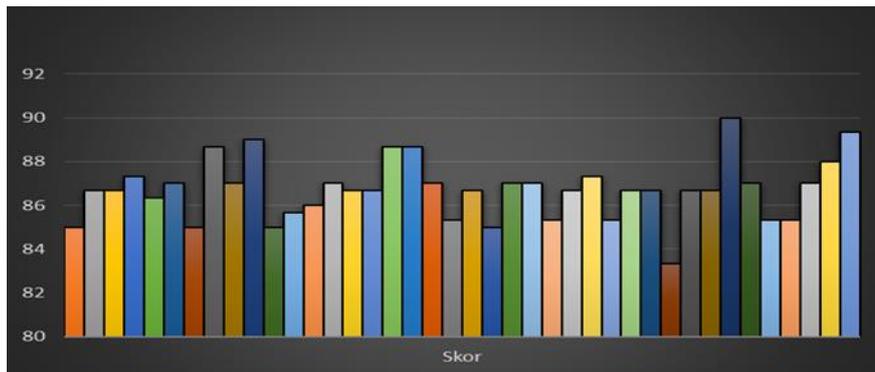
Tabel 1. Rekapitulasi Kehadiran Peserta

Jumlah	Pertemuan ke			
	1	2	3	4
	40	40	40	40
%	100	100	100	100

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua peserta hadir mulai dari kegiatan pertama sampai dengan kegiatan di hari ke 4. Jadi tingkat kehadiran peserta adalah 100%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta memiliki semangat dan antusiasme yang sangat tinggi dalam mengikuti pelatihan ini.

Tingkat Partisipasi Peserta

Keaktifan peserta diukur berdasarkan partisipasinya dalam mengikuti keseluruhan kegiatan pelatihan, meliputi: a) pada saat pemberian materi, b) pada saat workshop, c) *peer teaching*. Tingkat partisipasi peserta selama kegiatan tampak pada grafik 1 berikut ini.

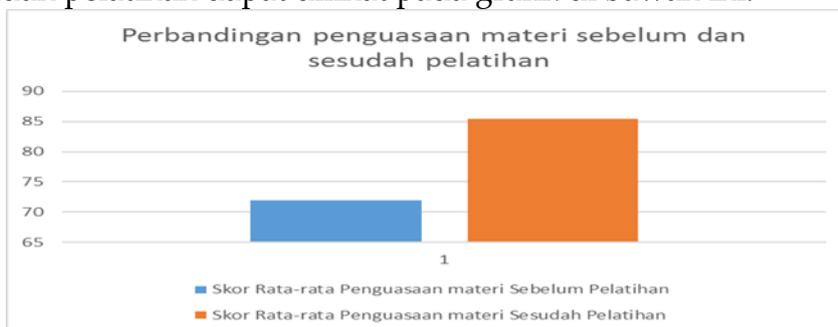


Gambar 3. Grafik Tingkat Partisipasi Peserta

Berdasarkan grafik tersebut dapat diperoleh rata-rata keaktifan peserta adalah sebesar 86,69167 atau 86,7. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat partisipasi peserta dalam mengikuti setiap kegiatan selama pelatihan ini sangat tinggi. Partisipasi ini ditunjukkan melalui ketekunan dan keaktifan dalam melakukan kajian teoritik, membuat rancangan dan menerapkan permainan dalam *peerteaching*. Peserta aktif bertanya, berdiskusi dan memberikan masukan terhadap rancangan permainan dan praktik permainan. Hal ini sekaligus sebagai uji terbatas terhadap rancangan permainan yang sudah mereka susun.

Tingkat Penguasaan Materi

Untuk mengukur penguasaan materi pelatihan, peserta diberikan kuis/tes tertulis terhadap 3 substansi materi yaitu: (a) karakteristik perkembangan anak usia 4-6 tahun; (b) konsep *Higer order thinking skills in early childhood education (HOTS)*; dan (c) Strategi pengembangan aktivitas bermain berbasis HOTS. Perbandingan antara penguasaan materi sebelum dan sesudah pelatihan dapat dilihat pada grafik di bawah ini.

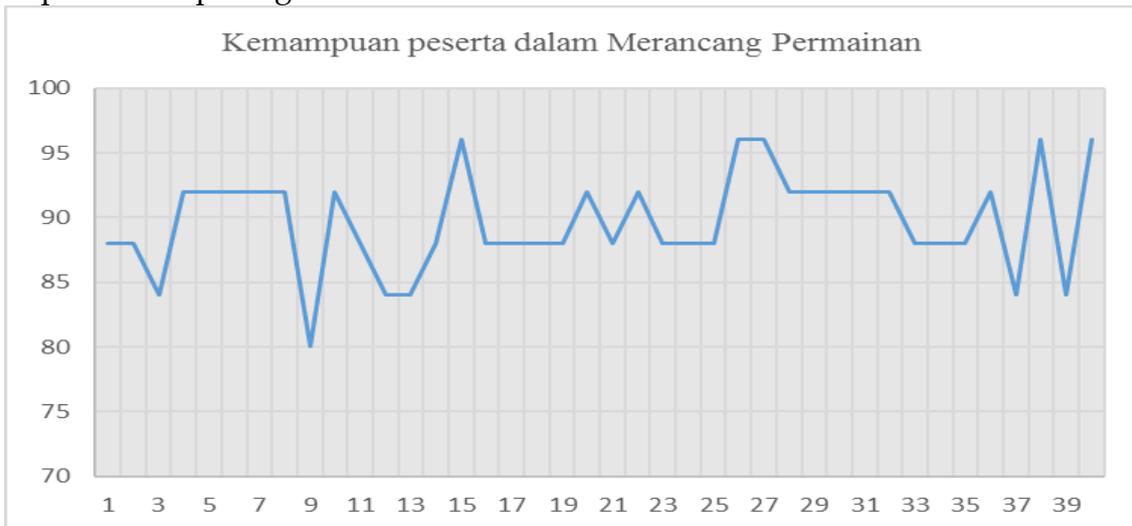


Gambar 4. Perbandingan Penguasaan Materi sebelum dan sesudah pelatihan

Berdasarkan grafik tersebut, diperoleh skor rata-rata penguasaan materi setelah pelatihan sebesar 85,5 meningkat dari rata-rata sebelum pelatihan sebesar 71.88.

Tingkat Kemampuan Merancang Permainan

Untuk mengukur kualitas rancangan permainan berbasis HOTS, indikator yang diukur adalah: 1) kesesuaian dengan perkembangan anak, 2) kesesuaian dengan tema, 3) tingkat kemampuan berpikir, 4) ketepatan memilih media/bahan/alat dan 5) operasional langkah permainan. Data hasil pengukuran terhadap kemampuan merancang permainan berbasis HOTS dapat dilihat pada grafik di bawah ini.

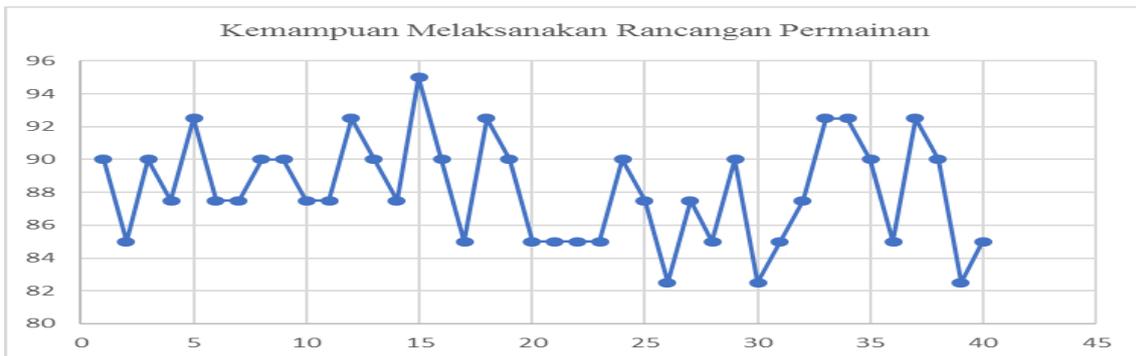


Gambar 5. Kemampuan Peserta dalam Merancang Permainan

Berdasarkan grafik tersebut diperoleh skor rata-rata kemampuan merancang permainan berbasis HOTS adalah sebesar 89,7. Hal ini menunjukkan bahwa peserta memiliki kemampuan yang tinggi dalam merancang permainan berbasis HOTS.

Tingkat Kemampuan Menerapkan Permainan

Keterampilan menerapkan rancangan permainan diukur dengan mengacu pada indikator berikut ini. 1) Kemampuan untuk memicu kemampuan berpikir kritis, 2) Kemampuan mengelola kerjasama, 3) kemampuan memicu kreativitas, 4) memotivasi anak untuk dan mengkomunikasikan, 5) penguasaan materi, 6) kesesuaian dengan langkah-langkah rencana permainan dan 7) kemampuan mengelola anak dalam permainan 8) kemampuan melakukan evaluasi. Data hasil pengukuran terhadap kemampuan menerapkan rancangan permainan berbasis HOTS dapat dilihat pada tabel 5, sebagaimana terlampir.



Gambar 6. Grafik Kemampuan Menerapkan Permainan

Berdasarkan grafik tersebut diperoleh skor rata-rata adalah sebesar 88,125. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan peserta dalam menerapkan pembelajaran berbasis bermain yang dapat memicu HOTS sangat tinggi. Semua permainan yang dirancang dan diimplementasikan dalam *peerteaching* semuanya bersifat *open ended*. Open-ended play prioritizes fun *and* creativity. The perfect opportunity for engaging your child's imagination and enhancing their social and emotional intelligence, open-ended play presents a world of benefits for your child's learning and intellectual growth (Semling, 2018).

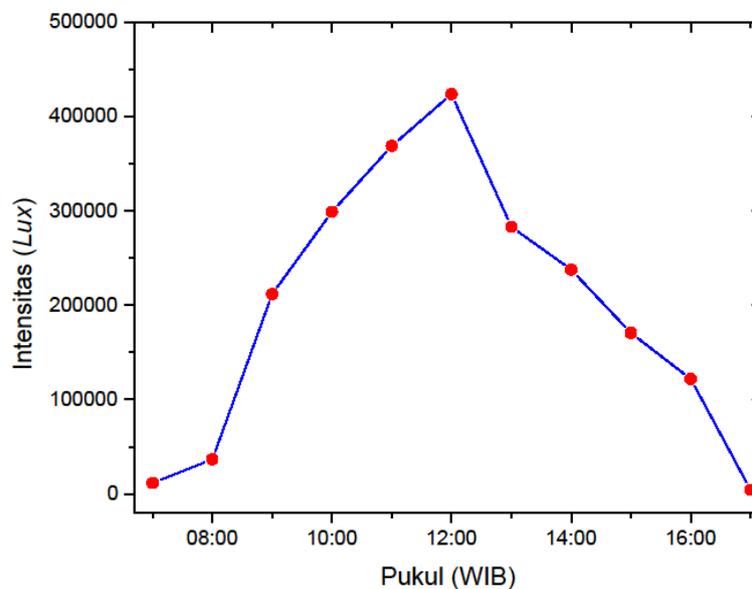
Pengambilan data dilakukan selama satu hari pada tanggal 26 Oktober 2019, dengan keadaan cuaca yang cerah dan sedikit berawan. Data pengukuran intensitas cahaya matahari dalam satuan *lux* dan daya yang dihasilkan dari panel surya dari pukul 07.00 hingga 17.00 ditampilkan pada Tabel 3.

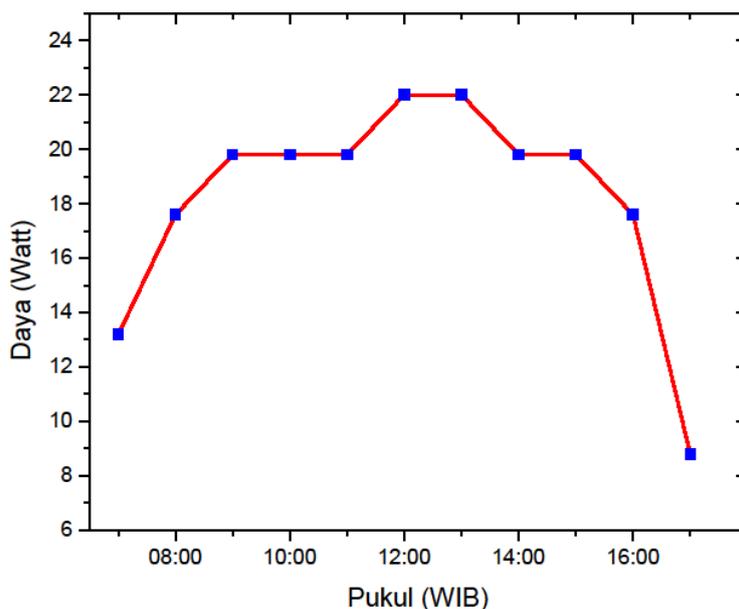
Diketahui pada Tabel 3 bahwa intensitas cahaya matahari terukur mulai pukul 07.00 WIB sebesar 11541 *lux* dan perlahan naik hingga pada puncak maksimum terjadi pada pukul 12.00 WIB sebesar 423760 *lux* dengan daya yang dihasilkan sebesar 22 Watt. Intensitas cahaya matahari terendah terjadi pada pukul 17.00 WIB dengan menghasilkan daya sebesar 8,8 Watt. Penurunan daya yang dihasilkan dipengaruhi oleh intensitas cahaya matahari yang menurun, selain itu posisi kemiringan sudut panel surya yang tetap sebesar 27° menghadap ke timur menjadikan bervariasinya intensitas cahaya matahari yang menimpa panel.

Tabel 3. Intensitas cahaya matahari dan daya panel surya

No	Pukul	$V_{\text{panel surya}}$	V_{beban}	$I_{\text{panel surya}}$	I_{beban}	Intentisas	Daya
	WIB	Volt	Volt	Ampere	Ampere	(Lux)	Watt
1	07.00	19,94	19,93	0,07	0,06	11541	13,2
2	08.00	20,6	19,69	0,08	0,08	36604	17,6
3	09.00	20,6	19,4	0,09	0,09	211880	19,8
4	10.00	19,57	19,59	0,09	0,09	298952	19,8
5	11.00	19,56	19,61	0,08	0,09	368772	19,8
6	12.00	19,71	13,4	0,11	0,1	423760	22
7	13.00	19,75	19,64	0,09	0,1	283054	22
8	14.00	19,63	12,86	0,1	0,09	237650	19,8
9	15.00	19,86	13,28	0,1	0,09	170630	19,8
10	16.00	19,68	13,15	0,1	0,08	121802	17,6
11	17.00	17,78	12,8	0,04	0,04	4452	8,8

Perubahan intensitas cahaya matahari dan perubahan daya panel surya dari pukul 07.00 – 17.00 WIB berturut-turut ditampilkan pada Gambar 7 dan Gambar 8.

**Gambar 7.** Intensitas cahaya matahari



Gambar 8. Daya yang dihasilkan dari panel surya

Gambar 8 menunjukkan daya yang dihasilkan ketika beban lampu 11 Watt dinyalakan pada saat pengambilan data. Dari Gambar 4 diketahui bahwa daya maksimum terjadi pada pukul 12.00 dan 13.00 WIB sebesar 22 Watt. Hal ini terjadi karena intensitas cahaya matahari sangat tinggi pada jam tersebut, yaitu berturut-turut pada kisaran 423760 dan 283054 *lux*. Nilai daya sebesar 22 Watt pada pukul 13.00 dimungkinkan oleh adanya aliran arus listrik secara terus menerus dari solar sel menuju PB Solar sel yang masih tersimpan ketika pukul 12.00. Secara keseluruhan nilai intensitas cahaya matahari sangat berpengaruh terhadap daya yang dihasilkan oleh panel.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan sebagai berikut : (1) Tingkat kehadiran peserta pelatihan sangat tinggi, yakni 100%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta sangat antusias dalam mengikuti pelatihan ini; (2) Tingkat partisipasi peserta dalam mengikuti pelatihan ini sangat tinggi, mulai dari proses pemaparan materi, workshop dan *peerteaching*; (3) Tingkat penguasaan materi peserta tergolong sangat tinggi dan meningkat dari skor rerata sebelum mengikuti pelatihan; (4) Tingkat kemampuan merancang permainan yang dapat memicu *higer order thinking skills* sangat tinggi; (5) Tingkat kemampuan melaksanakan rancangan permainan yang memicu HOTS juga sangat tinggi. Kelemahan pelatihan ini adalah praktik

implementasi permainan yang dapat memicu HOTS terbatas pada peerteaching, jadi belum pada kondisi sesungguhnya yaitu di kelas riil di TK. Selain itu pelatihan ini juga memiliki khalayak sasaran yang terbatas yakni di kecamatan Klojen, kota Malang. Mengingat begitu urgennya pengembangan HOTS pada anak sejak dini melalui permainan yang bersifat open ended play, maka perlu diseminasi pada khalayak sasaran yang lebih luas dan sampai pada praktik di kelas yang sesungguhnya (*real class*) di lembaga pendidikan anak usia dini, khususnya di TK. Pengembangan *higer order thinking skills* melalui *open ended play* untuk anak usia dini perlu diintensifkan. Hal ini dapat dilakukan melalui riset dan diseminasi kepada khalayak sasaran yang lebih luas. Selain itu, pelatihan juga perlu dilakukan pada daerah urban, suburban dan rural secara berkesinambungan, dengan pendampingan yang lebih efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terlaksananya program ini tidak terlepas dari keterlibatan dan dukungan berbagai pihak. Terkait dengan hal tersebut, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Rektor Universitas Negeri Malang yang telah memberikan dukungan dana melalui program PNPB.
2. Kepala Dinas Pendidikan Kota Malang, yang telah memberikan ijin berlangsungnya kegiatan pelatihan ini.
3. Dekan FIP yang telah memfasilitasi kegiatan pelatihan ini sehingga terlaksana sesuai dengan prosedur yang berlaku.
4. Pengawas TK Kecamatan Klojen yang telah memfasilitasi kegiatan ini sekaligus berperan sebagai nara sumber.
5. Ketua PKG kecamatan Klojen yang membantu merekrut peserta dan sekaligus berperan sebagai narasumber.
6. Tim reviewer yang telah membantu mereview hasil rancangan permainan dalam pelatihan ini.
7. Peserta pelatihan yang secara antusias dan penuh keaktifan dalam mengikuti kegiatan ini, sehingga dapat berlangsung secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Brian Semling, (2018), *Open-Ended Play: What it is and How it Benefits Your Child*, <https://strictlybriks.com/blog/open-ended-play-what-it-is-and-how-it-benefits-your-child/diakses> tanggal 26 Oktober 2019.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. (2015). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta, Kemendikbud.

- King, FJ., Ludwika Goodson, and Faranak Rohani. Tt. (2019). Higher Order Thinking Skills. A publication of the Educational Services Program, now known as the Center for Advancement of Learning and Assessment www.cala.fsu.edu, diakses pada tanggal 14 Maret 2019.
- Latif, M. (2013), *Orientasi Pendidikan Anak Usia dini*, Jakarta, Kencana.
- Supriano. (2018). Kompetensi Anak. <https://news.okezone.com/read/2018/08/17/1/1937871/ini-4-kompetensi-yang-harus-dimiliki-anak-di-abad-21>
- Sutama, I Wayan. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Higer Order Thinking Skills (HOTS) untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Laporan Penelitian*, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Malang.