



Proses Berpikir Divergen Anak Usia 5-6 Tahun dalam Permainan Konstruktif Bombik Tazoz

Nur Mufida^{1, a}, Ardhana Reswari^{2, b}

^{1,2} Universitas Islam Negeri Madura, Indonesia

^a fiene0203@gmail.com

^b ardhana.reswari@iainmadura.ac.id

Informasi artikel	ABSTRAK
<p>Received : Januari 25, 2026</p> <p>Accepted : April 10, 2026</p> <p>Kata kunci: berpikir divergen; permainan konstruktif; bombik tazoz; anak usia 5-6 tahun;</p> <p>DOI: 10.30736/jce.v10i1.2 742</p>	<p>Rendahnya stimulasi berpikir divergen pada anak prasekolah melalui aktivitas bermain bermakna, khususnya permainan konstruktif, menjadi isu penting dalam pengembangan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses berpikir divergen anak usia 5-6 tahun dalam permainan konstruktif bombik tazoz dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhinya di RA Nurul Huda Pamekasan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek 23 anak usia 5-6 tahun, teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan bombik tazoz terbukti merangsang proses berpikir divergen anak melalui empat aspek utama. yakni kelancaran dalam menghasilkan beragam gagasan, fleksibilitas dalam mengubah bentuk konstruksi, keaslian dalam menciptakan karya unik, dan elaborasi dalam mengembangkan serta menjelaskan hasil karya. Proses berpikir divergen dipengaruhi oleh faktor internal berupa kepercayaan diri, motivasi, dan semangat anak, serta faktor eksternal meliputi suasana bermain yang kondusif, interaksi sosial dengan teman sebaya, dan peran guru yang memberikan kebebasan berekspresi tanpa tekanan. Anak-anak menunjukkan kemampuan dalam mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi dan menghasilkan produk konstruksi yang beragam. Permainan konstruktif bombik tazoz efektif sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir divergen anak usia 5-6 tahun, dengan dukungan lingkungan bermain yang kondusif dan peran fasilitator guru yang optimal.</p>
<p>Keywords: <i>divergent thinking; constructive play; bombiq tazoz; children aged 5-6 years;</i></p>	<p>ABSTRACT <i>The low level of divergent thinking stimulation in preschool children through meaningful play activities, especially constructive play, is an important issue in the development of creativity and problem-solving skills in early childhood. This study aims to describe the divergent thinking process of 5-6-year-old children in constructive play with bombik tazoz and identify the factors that influence it at RA Nurul Huda Pamekasan. The study used a descriptive qualitative approach with 23 subjects aged 5-6 years old. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation, while data analysis used the Miles and Huberman model, which included data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that bombik tazoz play stimulated children's divergent thinking through four main aspects: fluency in generating various ideas, flexibility in changing construction forms, originality in creating unique works, and elaboration in developing and explaining the results of their work. The divergent thinking process is influenced by internal factors such as self-confidence, motivation, and enthusiasm, as well as external factors including a conducive play environment, social interaction with peers,</i></p>



and the role of teachers who provide freedom of expression without pressure. Children demonstrate the ability to explore various possible solutions and produce diverse construction products. Constructive bombik tazoz games are effective as a learning medium for developing the divergent thinking abilities of 5-6 year old children, with the support of a conducive play environment and the optimal role of the teacher as a facilitator.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia menghadapi kesenjangan mendasar antara tuntutan kurikulum yang menekankan pengembangan kreativitas dengan realitas praktik pembelajaran yang masih konvensional. Observasi di berbagai lembaga PAUD menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran cenderung didominasi oleh aktivitas akademik-struktural seperti menebalkan huruf, mewarnai gambar pola, dan mengerjakan lembar kerja, sementara waktu untuk bermain bebas dan eksplorasi sangat terbatas. Kondisi ini menciptakan kesenjangan kritis dalam stimulasi kemampuan berpikir divergen, yakni kemampuan menghasilkan berbagai kemungkinan jawaban dan solusi kreatif yang seharusnya menjadi fokus utama pada anak usia 5-6 tahun. Padahal, anak pada usia ini berada pada masa emas perkembangan kognitif dengan karakteristik rasa ingin tahu tinggi, daya imajinasi kaya, dan potensi kreativitas yang optimal jika distimulasi dengan tepat (Kumari et al., 2025). Kesenjangan antara kebutuhan perkembangan anak dengan praktik pembelajaran yang minim permainan edukatif bermakna berpotensi menghambat pengembangan kemampuan berpikir kreatif yang menjadi bekal penting di abad 21 (Ramadhani et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan upaya serius untuk mengoptimalkan pembelajaran berbasis permainan yang mampu merangsang berpikir divergen sebagai dasar kreativitas anak usia dini.

Penelitian tentang berpikir divergen anak usia dini dan permainan konstruktif telah dilakukan dengan berbagai pendekatan, namun masih menyisakan kesenjangan penting. (Bai et al., 2024) dan (Nurjanah et al., 2024) menemukan bahwa stimulasi berpikir divergen meningkatkan kreativitas anak pada aspek kelancaran dan fleksibilitas, dengan hasil penelitian yang terukur dan dapat digeneralisasi. Namun, penelitian tersebut kurang mampu mengungkap proses kognitif secara mendalam dalam lingkup natural bermain dan tidak mempertimbangkan faktor-faktor kontekstual yang mempengaruhi munculnya berpikir divergen. Soleha et al., (2025) mengkonfirmasi bahwa aktivitas bermain meningkatkan pemecahan masalah dan kreativitas anak, sementara Sari & Fauziyah (2022) menemukan permainan konstruktif efektif untuk keterampilan motorik halus dan kreativitas. Akan tetapi, penelitian-penelitian tersebut belum mengidentifikasi secara spesifik mekanisme berpikir divergen yang muncul selama bermain, lebih berfokus pada aspek motorik, dan belum mengeksplorasi jenis permainan konstruktif tertentu seperti bombik tazoz. Dari berbagai temuan tersebut, teridentifikasi permasalahan yakni kurang mengungkap proses kognitif mendalam, fokus penelitian permainan konstruktif pada aspek motorik bukan berpikir divergen, kesenjangan antara pembelajaran ideal berbasis bermain dengan praktik struktural, dan belum adanya penelitian spesifik tentang proses berpikir divergen dalam permainan bombik tazoz beserta faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Penelitian ini bertujuan mengisi kesenjangan literatur dengan mengeksplorasi proses berpikir divergen anak usia 5-6 tahun dalam permainan konstruktif bombik

tazoz secara mendalam. Secara spesifik, penelitian ini akan mendeskripsikan proses berpikir divergen anak yang mencakup empat aspek, yakni kelancaran, fleksibilitas, keaslian, dan elaborasi dalam aktivitas bermain bombik tazoz di RA Nurul Huda dan mengidentifikasi dan menganalisis faktor-faktor internal (kepercayaan diri, motivasi, semangat) dan eksternal (suasana bermain, interaksi sosial, peran guru) yang mempengaruhi munculnya proses berpikir divergen tersebut. Penelitian ini menawarkan kebaruan melalui kombinasi fokus proses kognitif spesifik, jenis permainan yang belum diteliti, kelompok usia strategis, dan pendekatan metodologis mendalam yang mengintegrasikan perspektif kognitif dan sosiokultural.

Permainan konstruktif bombik tazoz dapat menjadi medium efektif untuk mengembangkan berpikir divergen anak prasekolah karena karakteristik permainan ini memberikan kebebasan eksplorasi dan eksperimen tanpa batasan bentuk baku. Teori perkembangan kognitif Piaget menyatakan bahwa bermain merupakan medium aktif yang mendorong asimilasi dan akomodasi pengetahuan baru (Pakpahan & Saragih, 2022), sementara teori sosiokultural Vygotsky menekankan bahwa bermain membantu anak memisahkan makna dari objek konkrit dan mengembangkan kemampuan berpikir abstrak (Chen, 2025; Smolucha & Smolucha, 2021). Pada bombik tazoz, anak tidak hanya merangkai kepingan menjadi bentuk tertentu, tetapi juga merencanakan, memecahkan masalah, menghasilkan berbagai alternatif bentuk, dan mengekspresikan imajinasi secara bebas, proses yang sejalan dengan komponen berpikir divergen. Selain itu, dengan dukungan lingkungan bermain yang kondusif, interaksi sosial positif dengan teman sebaya, dan peran guru yang fasilitatif tanpa memberikan tekanan, permainan bombik tazoz dapat mengoptimalkan pengembangan kemampuan berpikir divergen anak. Temuan penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam literatur pendidikan anak usia dini dan implikasi praktis bagi pendidik PAUD dalam merancang pembelajaran berbasis permainan konstruktif yang bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses berpikir divergen anak usia 5-6 tahun dalam aktivitas bermain bombik tazoz. Penelitian dilaksanakan di RA Nurul Huda pada bulan Desember 2025 hingga Januari 2026 dengan subjek penelitian anak usia 5-6 tahun dan objek penelitian berupa proses berpikir divergen yang mencakup aspek kelancaran, fleksibilitas, keaslian, dan elaborasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap aktivitas bermain anak untuk mengamati perilaku yang mencerminkan indikator berpikir divergen, wawancara terstruktur dengan 8 guru kelas A&B dan kepala sekolah untuk memperoleh informasi tentang aktivitas bermain dan pandangan guru terkait proses berpikir divergen anak, serta dokumentasi untuk melengkapi data observasi dan wawancara. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data dengan memilah dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian, penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran utuh tentang proses berpikir divergen anak. Keabsahan data dijamin melalui perpanjangan keikutsertaan peneliti di lapangan, triangulasi teknik dan sumber, *member check* dengan informan, audit *trail* untuk penelusuran proses

penelitian, dan *peer debriefing* dengan sejawat untuk memastikan kredibilitas dan akurasi temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Berpikir Divergen Anak dalam Aktivitas Bermain Bombik Tazoz

Penelitian ini menemukan bahwa permainan konstruktif bombik tazoz secara efektif merangsang proses berpikir divergen pada anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Huda Pamekasan. Anak-anak menunjukkan kebebasan dalam mengeksplorasi kepingan bombik tazoz, mengatur, membongkar, dan membangun kembali berbagai bentuk sesuai imajinasi masing-masing tanpa terikat pada satu bentuk spesifik. Karya yang dihasilkan sangat bervariasi, mulai dari bangunan, kendaraan, bunga, hewan, hingga bentuk-bentuk imajinatif lainnya. Temuan ini memperkuat teori Guilford yang menyatakan bahwa berpikir divergen merupakan kemampuan menghasilkan berbagai ide atau cara untuk menyelesaikan satu masalah (Wigert et al., 2024).

Kebebasan yang diberikan guru dalam aktivitas bermain menciptakan lingkungan kondusif bagi munculnya berpikir divergen. Sebagaimana diungkapkan guru kelas B, "*Penerapan bombik di sekolah kami disesuaikan dengan aspek perkembangan anak, seperti eksplorasi bebas, anak dibiarkan bebas sesuka hati dalam bermain, karena dengan seperti ini anak bebas berimajinasi tanpa tekanan*" (Wawancara, 16 Desember 2025). Kondisi ini sejalan dengan pendapat Permatasari et al., (2025) bahwa kebebasan dalam bermain memberi kesempatan kepada anak untuk merancang gagasan secara spontan.

Suasana bermain yang minim tekanan evaluatif mendorong anak mengekspresikan ide imajinatif. Anak menafsirkan bentuk berdasarkan pengalaman dan imajinasi pribadi, memberikan makna tertentu pada karya atau menghubungkannya dengan narasi yang dibangun sendiri. Guru kelas B menegaskan, "*Bombik sangat membantu dalam meningkatkan perkembangan kreativitas dan aspek lainnya, karena permainan tersebut menyenangkan dan mudah dimainkan*" (Wawancara, 20 Desember 2025). Ini mengonfirmasi bahwa berpikir divergen tidak hanya terlihat dari kuantitas ide, tetapi juga kemampuan anak menciptakan makna baru terhadap objek dan karyanya.



Gambar 1. Anak bermain Bombik Tazoz

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dokumentasi visual pada Gambar 1 menunjukkan anak-anak aktif terlibat dengan semangat dan perhatian tinggi. Anak leluasa memilih bagian-bagian,

menyusun sesuai gagasan masing-masing, dan melakukan percobaan berulang tanpa instruksi langsung guru. Keterlibatan aktif ini menjadi indikator penting munculnya berpikir divergen, karena anak berfungsi sebagai individu yang mengendalikan pola pikir dan tindakannya sendiri. Meskipun terlihat spontan, guru kelas B menjelaskan bahwa “*Permainan bombik dirancang secara terencana dalam kegiatan pembelajaran, disesuaikan dengan modul ajar*” (Wawancara, 8 Januari 2026), menunjukkan bahwa permainan ini bukan sekadar kegiatan bebas melainkan sarana pembelajaran yang terstruktur.

Interaksi anak dengan teman sebaya dalam Gambar 1 mengindikasikan proses saling mengamati, meniru, dan mengubah ide. Anak sering mendapat inspirasi dari bentuk teman, lalu mengembangkannya menjadi bentuk baru yang berbeda. Proses ini menunjukkan bahwa berpikir divergen tidak hanya dipengaruhi kemampuan pribadi, tetapi juga lingkungan sosial yang mendukung. Temuan ini sejalan dengan teori sosiokultural Vygotsky yang menekankan bahwa perkembangan kognitif berlangsung melalui interaksi sosial dan konteks budaya (Gauvain, 2022; Tzurriel, 2021).

Anak tidak ragu merombak bentuk yang telah dibuat jika belum sesuai harapan, mengubah, dan menciptakan yang baru. Tindakan ini mengindikasikan kemampuan berpikir fleksibel dan keberanian mencoba alternatif berbeda. Anak menganggap kesalahan bukan sebagai kegagalan, tetapi bagian dari pengalaman bermain dan belajar (Xu et al., 2023).

Berdasarkan observasi mendalam, proses berpikir divergen anak dinilai melalui empat aspek utama yang terangkum dalam Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Analisis Proses Berpikir Divergen Anak Usia 5-6 Tahun dalam Aktivitas Bermain Bombik Tazoz

Aspek Berpikir Divergen	Indikator Berpikir Divergen	Deskripsi Perilaku Anak	Contoh Temuan Saat Bermain Bombik Tazoz
Kelancaran (<i>fluency</i>)	Anak banyak menghasilkan ide dan bentuk.	Anak mampu menghasilkan lebih dari satu ide, bentuk, atau karya dalam satu kali aktivitas bermain tanpa kesulitan.	Anak membuat bangunan, lalu membongkarnya dan membangun bentuk lain seperti kendaraan, bunga dalam satu sesi bermain.
Keluwesannya (<i>flexibility</i>)	Anak berpindah dari satu ide ke ide lain.	Anak menunjukkan kemampuan mengubah bentuk, fungsi, atau cara menyusun ketika ide awal dirasa kurang sesuai.	Anak mengubah atau mengganti susunan kepingan bombik, seperti mengubah warna, bentuk yang dibuat.
Keaslian (<i>originality</i>)	Anak menghasilkan ide yang unik dan berbeda.	Anak menciptakan bentuk yang tidak umum atau berbeda dari teman-temannya.	Anak membuat bentuk imajinatif seperti, hewan, atau bangunan dengan desain berbeda teman sebaya.
Elaborasi (<i>elaboration</i>)	Anak mampu mengembangkan dan menjelaskan suatu ide.	Anak menambahkan detail pada bentuk, dan menjelaskan makna dari hasil karyanya.	Anak menambah bentuk,, menyebut nama bentuk, dan dapat menceritakan fungsi atau cerita di balik hasil karyanya.

Sumber: Triangulasi data dari observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan guru serta dokumen perkembangan anak (Desember 2025-Januari 2026)

Tabel 1 menunjukkan bahwa keempat aspek berpikir divergen berkembang secara simultan dan terintegrasi selama anak bermain bombik tazoz. Guru kelas B

mengonfirmasi, “Selama anak bermain bombik, terlihat kemampuannya untuk menciptakan berbagai ide secara bersamaan. Anak tidak hanya menghasilkan satu bentuk, tetapi juga mengubah, menambah, dan mengembangkan bentuk sesuai daya khayalnya. Aktivitas ini memberikan kesempatan bagi anak untuk berpikir kreatif, menjelajahi berbagai pilihan, dan mengungkapkan gagasan berbeda tanpa rasa takut akan kesalahan” (Wawancara, 12 Januari 2026). Temuan ini sejalan dengan Guilford (2017) yang menyatakan bahwa berpikir divergen bersifat multidimensi dan melibatkan berbagai elemen kreativitas yang saling berhubungan.

Penelitian ini memperluas pemahaman teoretis dengan menunjukkan bahwa keempat aspek berpikir divergen tidak berkembang secara terpisah, melainkan terintegrasi dalam proses bermain konstruktif. Hal ini mengkoreksi pendekatan tes standar yang cenderung mengukur aspek-aspek tersebut secara parsial. Temuan ini juga memperkuat pandangan (Evans et al., 2021; Malaikosa et al., 2025) bahwa pemikiran divergen merupakan proses yang mengarah pada berbagai ide dan mencerminkan kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah. Anak-anak di RA Nurul Huda menunjukkan kemampuan menghasilkan pilihan-pilihan baru melalui aktivitas membangun, menghancurkan, dan merakit kembali tanpa terikat pada satu solusi tertentu.

Faktor yang Mempengaruhi Proses Berpikir Divergen Anak

Observasi mengidentifikasi bahwa proses berpikir divergen anak dipengaruhi oleh dua faktor yang saling berkaitan: internal dan eksternal. Guru kelas B menjelaskan, “Ada dua faktor yang mempengaruhi berpikir divergen anak, yaitu faktor dari diri sendiri dan faktor dari lingkungan. Contoh faktor dari diri sendiri seperti memiliki rasa percaya diri dan keberanian dalam menunjukkan idenya. Kalau contoh faktor lingkungan seperti suasana kelas yang nyaman, kebebasan untuk bermain, interaksi sosial dengan teman, terutama yaitu peran kita sebagai guru tidak banyak memberi tekanan dalam aturan kepada anak” (Wawancara, 15 Januari 2026). Temuan ini menunjukkan bahwa faktor internal dan eksternal bukan entitas terpisah, melainkan saling memperkuat dalam memfasilitasi munculnya berpikir divergen.

Keterkaitan antarfaktor tersebut tampak jelas pada Gambar 2, di mana anak-anak tidak hanya menciptakan karya tetapi juga aktif dalam interaksi sosial dengan menunjukkan hasil karya kepada teman dan menjelaskan maknanya. Aktivitas ini menunjukkan bahwa perkembangan berpikir divergen tidak hanya terjadi melalui manipulasi objek, tetapi juga melalui komunikasi dan interaksi sosial. Proses ini mencerminkan aspek elaborasi dalam berpikir divergen, yaitu kemampuan mengembangkan ide secara lebih terperinci dan bermakna.

Kegiatan menceritakan hasil karya menunjukkan bahwa anak menghubungkan konstruksinya dengan pengalaman, imajinasi, dan simbol-simbol yang bermakna bagi dirinya. Temuan ini memperkuat teori Vygotsky (2021) yang menjelaskan bahwa bahasa dan interaksi sosial adalah alat utama dalam perkembangan kognitif anak. Melalui komunikasi dengan teman sebaya, anak membangun pengetahuan secara kolektif, sehingga berpikir divergen tidak hanya bersifat individual melainkan berkembang melalui interaksi kelompok. Hal ini menambah pemahaman baru terhadap penelitian Martinez-lejarreta et al., (2024) yang mengkritisi pembelajaran struktural, dengan menawarkan bukti empiris bahwa

interaksi sosial dalam bermain konstruktif merupakan elemen penting pengembangan berpikir divergen.



Gambar 1. Kegiatan anak saling menunjukkan hasil karya kepada teman, lalu menceritakan tentang apa yang dibuat
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Faktor internal yang berpengaruh adalah kepercayaan diri dan motivasi anak. Observasi menunjukkan bahwa anak dengan kepercayaan diri tinggi yang didukung motivasi baik lebih cenderung mencoba berbagai bentuk, menyampaikan ide, dan mempresentasikan hasil karya di depan teman. Rasa percaya diri membuat anak tidak ragu mengeksplorasi dan mengekspresikan pemikiran secara bebas, memungkinkan munculnya ide kreatif dan unik. Keberanian anak memperlihatkan dan menceritakan hasil karya menjadi indikator penting aspek internal yang mendukung berpikir divergen (Leggett, 2017).

Kedua faktor saling memperkuat dalam mendukung munculnya proses berpikir divergen. Faktor internal menjadi modal dasar bagi anak untuk berani berkreasi, sedangkan faktor eksternal berperan sebagai pendukung yang menyediakan ruang dan kesempatan bagi anak mengekspresikan serta mengembangkan potensi kreatifnya secara optimal. Analisis lebih rinci terhadap faktor-faktor tersebut disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Analisis Faktor yang Mempengaruhi Proses Berpikir Divergen Anak Usia 5-6 Tahun dalam Aktivitas Bermain Bombik Tazoz.

Aspek yang diamati	Indikator Faktor Ynag Mempengaruhi	Deskripsi Perilaku Anak	Contoh Temuan Saat Bermain Bombik Tazoz
Motivasi dan Antusiasme	Anak menunjukkan semangat dan fokus selama bermain. Anak tidak mudah menyerah	Anak terlihat antusias sejak awal kegiatan, anak fokus pada bermain bombik dan menikmati proses bermain tanpa tekanan. Anak tetap mencoba kembali meskipun bentuk yang dibuat roboh atau tidak sesuai dengan keinginannya.	Anak langsung memilih kepingan bombik, menyusun dengan berekspresi senang, dan terus mencoba berbagai bentuk tanpa diminta guru. Anak membongkar hasil yang gagal, lalu menyusun ulang dengan cara berbeda hingga terbentuk karya baru.

Aspek yang diamati	Indikator Faktor Ynag Mempengaruhi	Deskripsi Perilaku Anak	Contoh Temuan Saat Bermain Bombik Tazoz
Interaksi Sosial	Anak mampu bekerja sama atau bertukar ide dengan teman.	Anak berkomunikasi dengan teman, saling melihat hasil karya, serta meniru dan mengembangkan ide dari temannya.	Anak mengamati bentuk buatan teman nya, lalu membuat bentuk serupa dengan memodifikasi warna dan bentuk susunan.
	Anak bersikap positif ketika teman memberi saran	Anak menerima masukan dari teman, lalu anak mencoba mengikuti saran tersebut pada karyanya.	Anak mengubah susunan bombik setelah teman nya memberi saran, agar hasil karya lebih kokoh dan menarik.

Sumber: *Triangulasi data dari observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan guru serta dokumen perkembangan anak (Desember 2025-Januari 2026)*

Tabel 2 mengindikasikan bahwa motivasi, antusiasme, dan interaksi sosial merupakan elemen utama yang memfasilitasi kemunculan gagasan inovatif anak selama bermain. Guru kelas B menegaskan, “*Permainan bombik tazoz memberi ruang bagi anak untuk berkreasi tanpa tekanan. Anak bebas mengekspresikan idenya, dan ketika bermain bersama teman, mereka sering terinspirasi satu sama lain. Hal ini membuat anak lebih berani mencoba ide baru dan mengembangkan hasil karyanya*” (Wawancara, 17 Januari 2026). Temuan ini mengintegrasikan perspektif kognitif individu dengan perspektif sosiokultural, menunjukkan bahwa berpikir divergen merupakan hasil interaksi kompleks antara kapasitas internal anak dengan dukungan lingkungan sosial.

Penelitian ini juga menemukan faktor penghambat, yaitu keterbatasan waktu dalam penerapan permainan. Namun, hambatan ini tidak berdampak negatif melainkan memotivasi anak untuk lebih konsentrasi dan terarah dalam memanfaatkan waktu bermain. Guru kelas B menjelaskan, “*Memang waktu penerapan bermain dalam pembelajaran sangat terbatas, karena kami para guru menyesuaikan dengan jadwal yang tertera di modul ajar dan kurikulum. Tapi justru dengan waktu yang ada, anak bisa belajar lebih fokus dan bisa mengatur waktu dalam belajar*” (Wawancara, 17 Januari 2026). Pengelolaan waktu dalam aktivitas bermain sejalan dengan pandangan Willis Werdiningsih (2022) bahwa manajemen waktu merupakan proses yang dilakukan secara sadar untuk merencanakan dan mengatur pemakaian waktu dalam kegiatan tertentu guna meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan produktivitas.

Temuan tentang keterbatasan waktu sebagai faktor yang justru meningkatkan fokus anak ini memberikan perspektif baru yang menarik. Berbeda dengan asumsi umum bahwa keterbatasan waktu menghambat kreativitas, penelitian ini menunjukkan bahwa waktu yang terstruktur dengan baik dapat menjadi pendorong yang membantu anak meningkatkan kreativitas, konsentrasi, dan kemampuan berpikir divergen dengan lebih efisien. Waktu yang ditentukan tidak menghalangi daya cipta anak, tetapi memotivasi anak untuk mengorganisir aktivitas bermainnya dengan lebih terarah, sehingga proses berpikir divergen tetap berkembang optimal dalam suasana bermain yang menyenangkan dan bermanfaat.

Secara keseluruhan, penelitian ini berkontribusi dalam tiga aspek teoretis penting. Pertama, penelitian ini mengisi kesenjangan literatur dengan menyediakan bukti empiris tentang mekanisme spesifik bagaimana permainan konstruktif bombik tazoz memfasilitasi keempat aspek berpikir divergen secara terintegrasi, melengkapi

penelitian-penelitian terdahulu yang lebih bersifat umum atau parsial. Kedua, penelitian ini memperluas pemahaman tentang berpikir divergen dengan mengintegrasikan perspektif kognitif individu (Guilford) dan perspektif sosiokultural (Vygotsky), menunjukkan bahwa berpikir divergen berkembang melalui interaksi dinamis antara kapasitas internal anak dengan dukungan lingkungan sosial dan fisik. Ketiga, penelitian ini menawarkan proposisi baru bahwa keterbatasan waktu dalam pembelajaran terstruktur tidak selalu menghambat kreativitas, melainkan dapat menjadi pendorong efisiensi kognitif jika dikelola dengan tepat, temuan yang mengkoreksi asumsi umum tentang hubungan antara kebebasan waktu dan kreativitas.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengidentifikasi bahwa permainan konstruktif bombik tazoz efektif merangsang proses berpikir divergen anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Huda Pamekasan melalui mekanisme terintegrasi dan kontekstual. Kebaruan utama terletak pada temuan bahwa keempat aspek berpikir divergen, yakni kelancaran, fleksibilitas, keaslian, dan elaborasi berkembang simultan dan saling memperkuat, bukan terpisah sebagaimana diukur dalam tes standar. Proses berpikir divergen merupakan hasil interaksi dinamis antara faktor internal (kepercayaan diri, motivasi, antusiasme) dengan faktor eksternal (lingkungan bermain kondusif, interaksi sosial, peran guru fasilitatif). Temuan menarik lainnya adalah keterbatasan waktu pembelajaran terstruktur justru menjadi pendorong efisiensi kognitif yang meningkatkan fokus anak, mengkoreksi asumsi bahwa kebebasan waktu tanpa batas diperlukan untuk kreativitas. Kontribusi teoretis penelitian ini adalah integrasi perspektif kognitif individu dengan sosiokultural, menunjukkan bahwa berpikir divergen berkembang melalui proses sosial kompleks, bukan dalam isolasi. Keterbatasan penelitian meliputi fokus pada satu lembaga yang membatasi generalisasi, periode observasi terbatas, dan belum adanya komparasi dengan permainan konstruktif lain. Implikasi praktis bagi pendidik PAUD adalah merancang pembelajaran berbasis permainan konstruktif dengan kebebasan eksplorasi dalam struktur waktu terkelola, lingkungan yang mendukung interaksi sosial positif, dan peran fasilitatif yang mendorong keberanian bereksprosi. Penelitian lanjutan disarankan melakukan studi komparatif lintas lembaga, penelitian longitudinal, perbandingan dengan jenis permainan konstruktif lain, serta pengembangan instrumen observasi terstandar untuk guru.

REFERENSI

- Bai, H., Mulder, H., Moerbeek, M., Leseman, P. P. M., & Kroesbergen, E. H. (2024). The Development of Divergent Thinking in 4- to 6-Year-Old Children. *Creativity Research Journal*, 36(4), 656–674. <https://doi.org/10.1080/10400419.2023.2182492>
- Chen, B.-C. (2025). Using Vygotsky's sociocultural theory to explore ethnic cultural representation in Taiwanese preschool children's play. *Frontiers in Education*, 10, 1569322. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1569322>
- Evans, N. S., Todaro, R. D., Schlesinger, M. A., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2021). Examining the impact of children's exploration behaviors on creativity. *Journal of Experimental Child Psychology*, 207, 105091. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2021.105091>

- Gauvain, M. (2022). *Cognitive Development in Infancy and Childhood* (1st ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108955676>
- Guilford, W. (2017). A Skills-focused Approach to Teaching Design Fundamentals to Large Numbers of Students and Its Effect on Engineering Design Self-efficacy. *2017 ASEE Annual Conference & Exposition Proceedings*, 27512. <https://doi.org/10.18260/1-2--27512>
- Kumari, R., -, Km. S., & -, Dr. S. (2025). Cognitive and Creative stimulation in young children: Analysis of past researches. *International Journal For Multidisciplinary Research*, 7(2), 39100. <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2025.v07i02.39100>
- Leggett, N. (2017). Early Childhood Creativity: Challenging Educators in Their Role to Intentionally Develop Creative Thinking in Children. *Early Childhood Education Journal*, 45(6), 845–853. <https://doi.org/10.1007/s10643-016-0836-4>
- Malaikosa, Y. M. L., Adhe, K. R., & Fauziddin, M. (2025). Development of Divergent Thinking Skills in Early Childhood Through the Creative Mine Adventure Application. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 13(2), 270–280. <https://doi.org/10.23887/paud.v13i2.90123>
- Martinez-lejarreta, L., Arnott, L., & Wall, K. (2024). Detective mystery play: Play-based research methods for facilitating young children’s critical thinking. *International Journal of Early Years Education*, 32(4), 871–884. <https://doi.org/10.1080/09669760.2024.2407471>
- Nurjanah, N. E., Yetti, E., & Sumantri, M. S. (2024). Fostering Creative Thinking in Early Childhood: An Analysis of Developmental Stimulation. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 12(2), 196–204. <https://doi.org/10.23887/paud.v12i2.75177>
- Pakpahan, F. H., & Saragih, M. (2022). Theory Of Cognitive Development By Jean Piaget. *Journal of Applied Linguistics*, 2(2), 55–60. <https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.79>
- Permatasari, G., Putri, E., Lailatul, A., Andriani, D., & Putri Yuniar, D. (2025). The Implementation of Nature-Based Learning to Foster Creativity and Independence in Early Childhood. *Nak-Kanak: Journal of Child Research*, 2(2), 71–80. <https://doi.org/10.21107/njcr.v2i2.148>
- Ramadhani, A. P., Hamel, A. A., Pratiwi, D. P., Shafira, N., Pratiwi, R. L., Ruhiyat, S., & Widjayatri, Rr. D. (2024). Pembelajaran berbasis mainan terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, 5(2), 123–136. <https://doi.org/10.15408/jece.v5i2.31816>
- Sari, S. A., & Fauziah, P. Y. (2022). Pengaruh Permainan Konstruktif dan Percobaan Sains terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2453–2461. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1977>
- Smolucha, L., & Smolucha, F. (2021). Vygotsky’s theory in-play: Early childhood education. *Early Child Development and Care*, 191(7–8), 1041–1055. <https://doi.org/10.1080/03004430.2020.1843451>
- Soleha, A., Nur, L., & R, A. M. (2025). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Metode Permainan Konstruktif: Studi Penelitian Tindakan Kelas. *ALSYS*, 5(4), 1274–1291. <https://doi.org/10.58578/alsys.v5i4.6412>

- Tzuriel, D. (2021). The Socio-Cultural Theory of Vygotsky. In D. Tzuriel, *Mediated Learning and Cognitive Modifiability* (pp. 53–66). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-75692-5_3
- Vygotsky, L. S. (2021). The Problem of Age Periodization in Child Development. In L. S. Vygotsky, *L.S. Vygotsky's Pedological Works. Volume 2.* (Vol. 10, pp. 11–38). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-16-1907-6_2
- Wigert, B. G., Murugavel, V. R., & Reiter-Palmon, R. (2024). The utility of divergent and convergent thinking in the problem construction processes during creative problem-solving. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 18(5), 858–868. <https://doi.org/10.1037/aca0000513>
- Wilis Werdiningsih. (2022). Implementasi Model Pembelajaran PAUD Berbasis Sentra dan Waktu Lingkaran dalam Meningkatkan Berbagai Aspek Perkembangan Anak. *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management*, 3(2), 203–218. <https://doi.org/10.21154/sajiem.v3i2.101>
- Xu, Y., Harms, M. B., Green, C. S., Wilson, R. C., & Pollak, S. D. (2023). Childhood unpredictability and the development of exploration. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 120(49), e2303869120. <https://doi.org/10.1073/pnas.2303869120>