ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
pages 1603-1610
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Pengaruh Permainan Tradisional Kucing dan Tikus terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

Yelmi Masyarah Nuriman [a]✉, **Serli Marlina** [b]
[a b] Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8316

Abstrak

Rendahnya kemampuan perilaku sosial pada anak usia dini masih menjadi permasalahan yang dipengaruhi oleh belum optimalnya penerapan metode pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial secara aktif. Kondisi ini terlihat dari masih terbatasnya kemampuan anak dalam bekerja sama, mematuhi aturan, serta berinteraksi dengan teman sebaya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan permainan tradisional kucing dan tikus terhadap perilaku sosial anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen melalui desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 12 anak yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan berupa tes dan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator perkembangan perilaku sosial anak usia dini dan telah melalui proses validasi oleh ahli. Analisis data dilakukan dengan uji statistik parametrik menggunakan bantuan SPSS versi 30, meliputi uji normalitas dan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test sebesar 6,75 mengalami peningkatan menjadi 16,08 pada post-test, dengan persentase kenaikan mencapai 138,22%. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai t hitung sebesar -19,364 dengan signifikansi 0,001 < 0,05, yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional kucing dan tikus memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan perilaku sosial anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan Tradisional; Kucing dan Tikus; Perilaku Sosial; Anak Usia Dini.

Abstract

The low level of social behavior in early childhood remains a problem, influenced by the ineffective implementation of learning methods that involve active social interaction. This is evident in children's limited ability to cooperate, follow rules, and interact with peers. This study aims to analyze the effect of traditional cat and mouse games on the social behavior of children aged 5-6 years. It used a quantitative approach with a pre-experimental, one-group pretest-posttest design. The research involved 12 children selected through purposive sampling. Instruments included tests and observation sheets based on indicators of early childhood social behavior development, validated by experts. Data analysis was conducted with parametric tests using SPSS version 30, including normality tests and paired sample t-tests. The results showed that the average pre-test score of 6.75 increased to 16.08 in the post-test, representing a 138.22% increase. The paired sample t-test yielded a calculated t-value of -19.364 with a significance level of 0.001, which is less than 0.05, indicating a significant difference before and after the intervention. Therefore, it can be concluded that traditional cat and mouse games significantly improve the social behavior skills of early childhood.

Keywords: *Traditional Games; Cat and Mouse; Social Behavior; Early Childhood Education*

Copyright (c) 2026 Yelmi Masyarah Nuriman & Serli Marlina
✉ Corresponding author:
Email Address: serlimarlina@fip.unp.ac.id (Padang, Indonesia)
Received 11 April 2026, Accepted 8 May 2026, Published 8 May 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8316

Pendahuluan

Masa usia dini merupakan periode pertumbuhan dan perkembangan yang berlangsung sangat pesat, yang sering disebut sebagai masa keemasan (*golden age*), di mana anak mulai mampu melakukan berbagai aktivitas yang lebih kompleks dan terarah (Netriwinda, 2022). Pendidikan Anak Usia Dini mempunyai peran yang strategis dalam meningkatkan potensi dasar anak, guna menunjang proses tumbuh kembangnya sehingga memiliki kesiapan dalam mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya (Sudrajat, 2021). Dalam proses pembelajaran, anak perlu dibekali dengan berbagai keterampilan agar mampu beradaptasi dengan perubahan di lingkungannya, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kerja sama, komunikasi, serta penguasaan pengetahuan fisik, logika matematika, dan sosial. Berbagai keterampilan tersebut perlu diintegrasikan secara menyeluruh dalam kegiatan pembelajaran (Wahyuningsih et al., 2020).

Dalam mempersiapkan anak-anak untuk sekolah dasar, pendidikan anak usia dini berupaya mengembangkan berbagai potensi mereka di berbagai bidang seperti agama dan moralitas, perkembangan sosial dan emosional, bahasa, kemampuan motorik, kognisi, dan seni (Aqobah dkk., 2020). Menurut Susanti dan Yaswinda (2022), tujuan utama pendidikan anak usia dini adalah membantu anak-anak berkembang secara menyeluruh dengan mengintegrasikan berbagai bagian perkembangan mereka. Penelitian tambahan oleh Joo dkk. (2020) menunjukkan bahwa pendidikan anak usia dini membantu mempersiapkan anak-anak untuk sekolah.

Dalam hal mempersiapkan anak-anak untuk sekolah, perkembangan sosial sangat penting. Pertumbuhan pribadi mencakup pematangan keterampilan sosial, belajar mengatur impuls, dan memperoleh dorongan dan tekad untuk menyelesaikan tugas hingga tuntas (Ramadhani & Fauziah, 2020; Sukatin dkk., 2020). Seiring pertumbuhan sosial seorang anak, rasa harga diri mereka (termasuk tingkat kepercayaan diri, rasa takut, kegembiraan, kebanggaan, dan kesalahan) memengaruhi perkembangan mereka. Menurut Rahmawati dan Latifah (2020), faktor-faktor ini juga memengaruhi bagaimana anak-anak bertindak, termasuk sifat mudah tersinggung, keterampilan penyelesaian konflik, dan kecenderungan untuk berkelahi. Faktor-faktor ini juga memengaruhi hubungan mereka dengan orang dewasa dalam hidup mereka, termasuk orang tua, guru, dan teman sekelas. Untuk hidup selaras dengan karakter sosial bawaan mereka, manusia harus terlibat dalam aktivitas sosial (Dakhi dkk., 2022; Zagoto, 2022).

Menurut Lev Vygotsky, faktor terpenting dalam perkembangan kognitif anak adalah hubungan mereka dengan orang lain, seperti yang dinyatakan dalam buku-bukunya *Thought and Language* (1962) dan *Mind in Society* (1978). Menurutnya, ada dua bagian dalam proses belajar anak: fase ekstrinsik, ketika mereka menerima informasi dari sumber eksternal seperti orang dewasa dalam hidup mereka, dan fase internal, ketika mereka menginternalisasi apa yang telah mereka pelajari.

Menurut Suryana (2021), bermain bagi anak-anak merupakan cara penting bagi mereka untuk tumbuh secara sosial, emosional, dan kognitif. Pentingnya bermain dalam pertumbuhan dan perkembangan anak sudah dikenal luas, tetapi kompleksitas aktivitas ini membuatnya sulit untuk didefinisikan, klaim Samuelsson (dalam Ulfah dkk., 2025). Anak-anak belajar banyak melalui bermain di tahun-tahun awal, ketika mereka bereksperimen dengan berbagai ide, membangun keterampilan sosial, dan menemukan lingkungan sekitar mereka. Selain itu, permainan anak-anak tidak terstruktur dan sepenuhnya sukarela, dan merangsang kreativitas dan indra mereka (Hayati & Putro, 2021). Kebebasan dalam bermain memungkinkan anak-anak untuk tumbuh hingga potensi penuh mereka tanpa batasan eksternal, seperti yang disoroti oleh Marlina (2020).

Permainan dapat dikategorikan secara luas sebagai tradisional atau kontemporer. Desain permainan dan permainan dalam permainan saat ini sangat bergantung pada elemen teknologi. Di sisi lain, permainan tradisional sangat baik untuk pertumbuhan anak-anak karena dipenuhi dengan nilai-nilai positif. Budaya lokal tercermin dalam permainan tradisional (Rianto & Yuliananingsih, 2021). Permainan ini harus dipertahankan karena mengandung nilai-nilai budaya yang telah diwariskan selama berabad-abad. Selain itu, permainan tradisional berkembang dari norma sosial menjadi aktivitas rekreasi (Muslihin dkk., 2021).

Permainan tradisional seperti kucing dan tikus mendorong partisipasi kelompok, di mana anak-anak bergantian memainkan peran yang berbeda dan mengobrol dengan teman sekelas mereka. Meskipun permainan ini meningkatkan ketangkasan dan kecepatan anak-anak, permainan ini jarang dipraktikkan oleh anak-anak saat ini (Khadijah dkk., 2022). Permainan kucing dan tikus, juga disebut "kucing-tikus," adalah contoh klasik dari keterampilan bermain peran anak-anak (Kusmiran, 2022).

Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah pada kelompok B1 yang berjumlah 12 anak, ditemukan bahwa kemampuan perilaku sosial anak belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari masih adanya anak yang belum mampu bergiliran saat bermain, kurang mematuhi aturan, serta belum menunjukkan interaksi yang positif dengan teman sebaya. Kondisi tersebut diduga berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan belum mendorong keterlibatan sosial anak

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8316

secara aktif. Meskipun sejumlah penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial anak, kajian yang secara khusus membahas pengaruh permainan kucing dan tikus dalam konteks pembelajaran di taman kanak-kanak masih terbatas. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh permainan tradisional kucing dan tikus terhadap perilaku sosial anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai alternatif metode pembelajaran berbasis permainan tradisional yang efektif dalam mengembangkan perilaku sosial anak.

Metodologi

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, khususnya pre-eksperimen menggunakan desain *one group pretest-posttest* (Creswell, 2014). Desain tersebut digunakan untuk menganalisis pengaruh variabel independen, yaitu permainan tradisional kucing dan tikus, terhadap perilaku sosial anak usia 5–6 tahun. Alur kerja eksperimen dalam penelitian ini disajikan secara rinci pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain penelitian *one group pretest-posttest design*

Pre test	Treatment	Post test
O1	X	O2

Keterangan:
O1 : Tes awal (pretest) dilakukan sebelum perlakuan diberikan
X : Perlakuan (treatment) dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional kucing dan tikus
O2 : Tes akhir (posttest) dilakukan setelah perlakuan diberikan

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh anak di Taman Kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah yang berjumlah 22 orang, terdiri dari 12 anak pada kelompok B1 dan 10 anak pada kelompok B2. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih kelompok B1 yang terdiri dari 12 anak usia 5–6 tahun, dengan pertimbangan kesesuaian karakteristik terhadap tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku sosial anak selama kegiatan bermain kucing dan tikus, khususnya pada aspek kerja sama, interaksi sosial, kepatuhan terhadap aturan, serta sikap saling membantu. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan perilaku sosial anak sebelum dan sesudah perlakuan melalui kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Sementara itu, dokumentasi dimanfaatkan untuk melengkapi data penelitian sekaligus memberikan gambaran kontekstual terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Sebelum digunakan, instrumen penelitian berupa lembar observasi, tes, dan dokumentasi telah melalui proses validasi oleh ahli, yaitu dosen dan kepala sekolah, guna memastikan kelayakan serta kesesuaiannya dengan indikator yang diukur.

Instrumen penelitian berupa tes dan lembar observasi disusun berdasarkan indikator perilaku sosial anak usia dini, yang meliputi kemampuan bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan permainan, membantu teman yang mengalami kesulitan, bermain secara bergiliran, mematuhi aturan yang ditetapkan selama permainan, serta menunjukkan sikap akrab saat berinteraksi dengan teman. Instrumen tersebut telah diuji validitasnya menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* dan diuji reliabilitasnya dengan koefisien *Cronbach's Alpha* menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 30 for Windows. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh item dinyatakan valid (r hitung > 0,576) dan reliabel (α = 0,910). Rincian hasil uji validitas disajikan pada Tabel 2.

Pengambilan keputusan dalam penelitian ini didasarkan pada uji hipotesis dengan kriteria sebagai berikut: apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,576), maka butir soal dinyatakan valid; sebaliknya, jika nilai r hitung lebih kecil dari r tabel (0,576), maka butir soal dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh, seluruh item instrumen memenuhi kriteria validitas sehingga layak digunakan dalam penelitian. Adapun hasil uji reliabilitas disajikan pada Tabel 3.

Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan tersebut, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,910 yang lebih besar dari 0,6. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan, baik pada variabel independen maupun variabel dependen, memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Dalam proses analisis data, digunakan beberapa teknik pengujian, yaitu uji normalitas dan uji hipotesis. Uji *paired samples t-test* diterapkan untuk membandingkan nilai rata-rata dari dua set data yang saling berpasangan dalam satu kelompok yang sama.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8316

Tabel 2. Uji validitas

Correlations

		X1	X2	X3	X4	X5	Total
X1	Pearson Correlation	1	.657*	.757**	1.000**	.530	.941**
	Sig. (2-tailed)		.020	.004	<.001	.076	<.001
	N	12	12	12	12	12	12
X2	Pearson Correlation	.657*	1	.420	.657*	.824**	.808**
	Sig. (2-tailed)	.020		.174	.020	<.001	.001
	N	12	12	12	12	12	12
X3	Pearson Correlation	.757**	.420	1	.757**	.588*	.822**
	Sig. (2-tailed)	.004	.174		.004	.044	.001
	N	12	12	12	12	12	12
X4	Pearson Correlation	1.000**	.657*	.757**	1	.530	.941**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.020	.004		.076	<.001
	N	12	12	12	12	12	12
X5	Pearson Correlation	.530	.824**	.588*	.530	1	.774**
	Sig. (2-tailed)	.076	<.001	.044	.076		.003
	N	12	12	12	12	12	12
Total	Pearson Correlation	.941***	.808**	.822**	.941***	.774*	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	.001	.001	<.001	.003	
	N	12	12	12	12	12	12

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

***. Correlation at 0.001(2-tailed)

Tabel 3. Uji reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.910	5

Hasil dan Pembahasan

Hasil Analisis

Berdasarkan hasil pengolahan data yang meliputi uji normalitas dan pengujian hipotesis, temuan penelitian dapat disajikan sebagai berikut:

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebagai prasyarat sebelum melaksanakan uji *t*, karena data yang dianalisis harus berdistribusi normal. Apabila data tidak memenuhi asumsi normalitas, maka uji *t* tidak dapat dilanjutkan. Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, sedangkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas disajikan pada Gambar 1.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8316

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.298	12	.004	.866	12	.057
Posttest	.238	12	.058	.882	12	.094

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Uji normalitas *shapiro-wilk*

Berdasarkan hasil uji normalitas yang diolah menggunakan aplikasi SPSS versi 30.0 for Windows, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,057 pada pre-test dan 0,094 pada post-test. Mengacu pada kriteria uji normalitas, nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian telah memenuhi asumsi normalitas.

Uji Hipotesis

Tahap selanjutnya adalah pengujian hipotesis menggunakan analisis statistik parametrik, yaitu uji *paired samples t-test*. Uji ini digunakan untuk membandingkan rata-rata dua data yang saling berpasangan dalam satu kelompok yang sama. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka Ha diterima, sedangkan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka Ha ditolak. Adapun hasil uji hipotesis dalam penelitian ini disajikan pada Gambar 2.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	6.75	12	3.079	.889
	Posttest	16.08	12	2.843	.821

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pretest & Posttest	12	.844	<,001	<,001

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Significance	
					95% Confidence Interval of the Difference					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pretest - Posttest	-9.333	1.670	.482	-10.394	-8.272	-19.364	11	<,001	<,001

Gambar 2. Uji hipotesis *paired sampel t-tets*

Berdasarkan hasil uji paired samples t-test, diperoleh bahwa nilai rata-rata pre-test kemampuan perilaku sosial anak sebesar 6,75, kemudian meningkat menjadi 16,08 pada post-test dari 12 anak yang diteliti. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan perilaku sosial setelah diberikan perlakuan. Selisih rata-rata antara pre-test dan post-test sebesar -9,333 mengindikasikan bahwa hasil setelah perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum perlakuan. Hasil pengujian juga menunjukkan nilai t hitung sebesar -19,364 dengan tingkat signifikansi 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Dengan demikian, perlakuan melalui permainan tradisional kucing dan tikus terbukti secara statistik efektif dalam meningkatkan kemampuan perilaku sosial anak usia 5–6 tahun, terutama pada aspek kerja sama, kepatuhan terhadap aturan, interaksi sosial, serta sikap saling membantu. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari hasil analisis statistik, tetapi juga tampak secara nyata melalui perubahan perilaku anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembahasan

Hasil penelitian yang diperoleh melalui tes dan observasi bertujuan untuk mengkaji pengaruh permainan tradisional kucing dan tikus terhadap perilaku sosial anak usia 5–6 tahun. Temuan menunjukkan bahwa permainan ini memberikan dampak positif karena melibatkan interaksi langsung antar anak, sehingga

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8316
mendorong munculnya perilaku sosial seperti kerja sama, saling membantu, serta kepatuhan terhadap aturan. Pada tahap pre-test, diperoleh nilai rata-rata perilaku sosial anak sebesar 6,75 dengan standar deviasi 3,079, nilai terendah 3, dan nilai tertinggi 12. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam perilaku sosial. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan teman, seperti belum mampu bekerja sama dalam kelompok, kurang aktif dalam kegiatan bersama, serta belum menunjukkan sikap saling membantu dan menghargai teman. Anak juga cenderung bermain sendiri dan masih memerlukan arahan dari guru dalam melakukan aktivitas kelompok. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, guru perlu mengintegrasikan metode belajar dengan bermain agar perkembangan perilaku sosial anak dapat berlangsung secara optimal.

Setelah pelaksanaan pre-test, anak diberikan perlakuan sebanyak tiga kali melalui permainan tradisional kucing dan tikus. Pada perlakuan kedua dan ketiga, mulai terlihat perkembangan, di mana beberapa anak berada pada kategori mulai muncul, sementara yang lain mencapai kategori cakap. Selama kegiatan berlangsung, terjadi perubahan perilaku yang cukup signifikan, ditandai dengan meningkatnya keaktifan, antusiasme, serta keterlibatan anak dalam aktivitas kelompok. Permainan ini memberikan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi secara langsung, bekerja sama, serta mematuhi aturan permainan, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Selanjutnya, hasil post-test menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata 16,08, standar deviasi 2,843, nilai terendah 12, dan nilai tertinggi 20. Setelah perlakuan, anak telah menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam bekerja sama, berinteraksi dengan teman, saling membantu, serta menghargai orang lain dalam kegiatan bermain. Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar -19,364 dengan derajat kebebasan (df) = 11 dan nilai signifikansi (2-tailed) < 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Dengan demikian, Ha diterima dan Ho ditolak, yang berarti permainan tradisional kucing dan tikus berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan perilaku sosial anak usia 5–6 tahun.

Temuan ini menegaskan bahwa kemampuan perilaku sosial memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian anak agar mampu beradaptasi dan memiliki empati terhadap lingkungan (Hidayati, 2025). Salah satu cara efektif untuk mengembangkan kemampuan tersebut adalah melalui permainan tradisional. Permainan tradisional sebagai warisan budaya yang diturunkan secara turun-temurun tidak hanya sederhana dalam pelaksanaannya, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak (Arga et al., 2020). Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Kusmiran (2022) yang menyatakan bahwa permainan tradisional berperan penting dalam mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini melalui aktivitas yang menyenangkan dan partisipatif. Selain itu, Fhatri et al. (2022) mengemukakan bahwa permainan yang melibatkan aturan dan kerja kelompok dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, serta pemahaman peran dalam kelompok.

Temuan ini diperkuat oleh berbagai penelitian lain yang menunjukkan bahwa permainan tradisional berkontribusi dalam meningkatkan perilaku positif anak, terutama pada aspek kerja sama, empati, dan interaksi sosial (Wahyuni, 2024; Sari, 2025; Lathifaha et al., 2025; Anggraini, 2025; Ashar et al., 2024). Selanjutnya, Nurjani (2025) menegaskan bahwa permainan tradisional berbasis aktivitas kelompok mampu menciptakan pengalaman belajar sosial yang alami dan menyenangkan bagi anak prasekolah, karena mereka terlibat secara langsung dalam interaksi sosial yang bermakna.

Simpulan

Penerapan permainan tradisional kucing dan tikus terbukti memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan perilaku sosial anak usia 5–6 tahun. Pelaksanaan permainan tersebut dalam satu kelas menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test, sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain berbasis permainan tradisional mampu mendukung perkembangan perilaku sosial anak usia dini secara lebih optimal. Secara teoretis, hasil ini menguatkan pandangan bahwa pembelajaran yang berlandaskan kegiatan bermain merupakan pendekatan yang efektif dalam mengembangkan perilaku sosial anak usia dini. Permainan tradisional kucing dan tikus tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu menunjang perkembangan sosial anak secara maksimal. Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa permainan tradisional kucing dan tikus memiliki potensi sebagai alternatif kegiatan pembelajaran yang sederhana, menyenangkan, dan bermakna dalam mengembangkan perilaku sosial anak usia dini. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah subjek serta konteks pelaksanaannya, sehingga hasil yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan melibatkan subjek yang

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8316

lebih beragam serta kondisi yang lebih luas guna memperkuat temuan terkait efektivitas permainan tradisional kucing dan tikus dalam mengembangkan perilaku sosial anak usia dini.

Ucapan Terima Kasih

Penulis sangat berterima kasih kepada kepala sekolah dan semua guru di Taman Kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah atas izin dan dukungan yang sangat membantu dalam pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga menghargai dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, saran, dan pendampingan, sehingga artikel ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan. Selain itu, penulis amat menghargai semua dukungan dari berbagai pihak dalam penyusunan penelitian ini.

Daftar Pustaka

Anggraini, K. (2025). Integrating traditional games to enhance creativity and social skills in early childhood education institutions. International Journal for Science Review, 2(2), 1–9. https://doi.org/10.71364/ijfsr.v2i2.18

Arga, H. S. P., Nurfurqon, F. F., & Nurani, R. Z. (2020). Improvement of Creative Thinking Ability of Elementary Teacher Education Students in Utilizing Traditional Games in Social Studies Learning. Mimbar Sekolah Dasar, 7(2), 235–250. https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v7i2.26347

Ashar, A., Mania, S., Ibrahim, M. M., Syamsudduha, S., & Dewi, A. C. (2024). The impact of traditional games on social-emotional development: A comprehensive review of existing research. Journal of Learning and Development Studies, 4(2), 39–51. https://doi.org/10.32996/jlds.2024.4.2.5

Creswell, J. W. (2014). Reseach Design: Pendekatan, Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed. Yogyakarta: Pustaka pelajar. https://library.stik-ptik.ac.id/detail?id=49156&lokasi=lokal

Cucu Jajat Sudrajat, Mubiar Agustin, Leli Kurniati, D. K. (2021). Strategi Kepala TK dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan pada Masa Pandemi Covid 19. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 508–520. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.582

Dakhi, O. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar. Educativo: Jurnal Pendidikan, 1(1), 8–15. https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.2

Hidayati, W. M. (2025). Ragam Permainan Tradisional Batak Angkola Dalam Menstimulus Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal Anak Usia Dini, Universitas Trilogi. https://www.trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/PAUD/article/view/2470/0

Kusmiran. (2022). Permainan Tradisional Kucing-Kucing untuk Meningkatkan Perilaku Sosial Anak TK Pelangi. Journal Of Innovation And Knowledge, 1(12), 195–1702. Retrieved from https://scholar.google.com/scholar?as_ylo=2022&q=jurnal+pengertian+permainan+kucing+kucingan&hl=id&as_sdt=0,5

Lathifaha, W., Sutapa, P., Syamsudin, A., & Christianti, M. (2025). Implementation of traditional games based on Ki Hadjar Dewantara's philosophy to develop social skills in early childhood. Cogent Education, 12(1). https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2529419

Muslihin, H. Y., Respati, R., Shobihi, I., &Shafira, S. A. (2021). Kajian Historis Dan Identifikasi Kepunahan Permainan Tradisional. Sosial Budaya, 18(1), 36–43. Http:// Ejournal.Uin-Suska.Ac.Id/ Index.Php/Sosialbudaya/Article/View/11787

Netriwinda,Yaswinda, M. A. M. (2022). Evaluasi Program Pendidikan Paud Holistik Integratif Dengan Model Cipp Di Nagari Pandam Gadang Kecamatan Gunuang Omeh. Jurnal Inovasi Pendidikan (JIP), 2(8), 2343–2352. Retrieved from https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/1115

Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini, 4 nomor 1, 1–13. https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985

Nurjani, Y. &. (2025). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Permainan Galah Asin. Jurnal Al-Athfal, STAI Musaddadiyah. https://journal.stai-musaddadiyah.ac.id/index.php/ja/article/view/1104

Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali,Grafitte Decheline, A. T. R. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisonal. Untirta, 5(2), 134–142. https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/E-Plus/article/view/9253

Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan Sebaya dan Permainan Tradisional pada Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 1011. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502.

Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). MenggaliNilai-Nilai Karakter Dalam PermainanTradisional. Edukasi:

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8316
Jurnal Pendidikan,19(1),120. Https://Doi.Org/10.31571/Edukasi.V19i1.2440

Sari, D. A. M. (2025). The role of traditional games in improving early childhood social skills. Majority Science Journal, 3(1), 21–29. https://doi.org/10.61942/msj.v3i1.303

Serli Marlina. (2020a). Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturridha Kabupaten Padang Pariaman. 5(2), 83–90. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/10336

Sukatin, Q. Y. H., Alivia, A. A., & Bella, R. (2020). Analisis Psikologi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia dini. Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 6(2), 156–171. https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/7311/4306.

Suryana, D. (2021b). Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran. KENCANA. https://pustaka.uinsu.ac.id/index.php?p=show_detail&id=29641

Wahyuni, A. (2024). Media PembelajaranBerbasis Kebudayaan Lokal padaPembelajaran Anak Usia Di. KIDDO:Jurnal Pendidikan Islam Anak UsiaDini,743–753.https://doi.org/https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12929

Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Rasmani, U. E. E., Hafidah, R., Pudyaningtyas, A. R., & Syamsuddin, M. M. (2020). STEAM Learning in Early Childhood Education: A Literature Review. International Journal of Pedagogy and Teacher Education, 4(1), 33. https://doi.org/10.20961/ijpte.v4i1.39855

Zagoto, M. M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Word Square. Educativo: Jurnal Pendidikan, 1(1), 1–7. https://doi.org/10.56248/educativo.v1 i1.1