

Perbedaan Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kucing-Kucingan di TK Negeri Pembina Sunggal

Juli Manurung¹, Rizki Rahmadhani²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Indonesia

julimanurung0702@gmail.com¹, julimanurung0702@gmail.com²

Kata Kunci:

Perkembangan Sosial,
Permainan Kucing-
Kucingan, Anak Usia
Dini

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan permainan kucing-kucingan terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di Tk Negeri Pembina Sunggal. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak di Tk Negeri Pembina Sunggal yang berusia 5-6 tahun dengan sampel penelitian sebanyak 12 anak. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi. Data dari hasil analisis memiliki skor rata-rata pretest 6, sedangkan rata-rata skor posttest adalah 13. Berdasarkan analisis data melalui uji hipotesis non parametrik maka di peroleh nilai test statistik SPSS 22 yakni 0,002. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan kucing-kucingan memberi perbedaan signifikan pada perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di Tk Negeri Pembina Sunggal.

Keyword:

Social Development, Cat-
and-Mouse Game, Early
Childhood.

Abstract

This study aimed to determine the effect of the Cat-and-Mouse Game on the social development of children aged 5–6 years at Pembina Sunggal State Kindergarten. This study employed an experimental research method using a One-Group Pretest–Posttest Design. The population consisted of children aged 5–6 years enrolled at Pembina Sunggal State Kindergarten, with a research sample of 12 children. Data were collected using an observation checklist. The results of the data analysis showed that the mean pretest score was 6, while the mean posttest score increased to 13. Based on the non-parametric hypothesis test, the SPSS statistical analysis yielded a significance value of 0.002. Therefore, it can be concluded that the Cat-and-Mouse Game had a statistically significant effect on the social development of children aged 5–6 years at Pembina Sunggal State Kindergarten.

Information Production:

© 2026 by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



PENDAHULUAN

Mendidik adalah suatu usaha yang harus dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran, dan latihan yang berlangsung di mana pun dan kapan pun untuk mempersiapkan peserta didik dalam menjalankan perannya di dalam masyarakat. Pendidikan anak usia dini, sesuai Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, adalah suatu cara penguatan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, memberikan rangsangan pendidikan agar mendorong pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental. Pembelajaran anak usia dini berbeda dengan pembelajaran orang dewasa dimana anak-anak belajar mengeksplorasi pengetahuan melalui bermain. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan bagi anak usia dini (0-6 tahun) yang dilakukan melalui berbagai pembelajaran rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya dan memiliki kemampuan sosial.

Perkembangan anak adalah proses bertahap di mana anak mengalami perubahan dalam berbagai aspek, termasuk fisik, kognitif, emosional, sosial, dan bahasa. Perkembangan ini terjadi sejak bayi hingga remaja dan dipengaruhi oleh faktor genetik serta lingkungan, seperti pola asuh, nutrisi, dan interaksi sosial. Perkembangan anak usia dini adalah proses pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada anak sejak lahir hingga usia sekitar 6 tahun. Perkembangan sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang meliputi kemampuan untuk berinteraksi, bekerja sama, berkomunikasi, serta memecahkan konflik secara positif dengan orang lain. Anak usia taman kanak-kanak berada dalam masa perkembangan sosial yang pesat, di mana mereka mulai belajar memahami aturan sosial, empati, dan kerjasama melalui interaksi dengan teman sebaya.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan data yang diolah berupa angka sehingga menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Jenis penelitian ini digunakan untuk melihat bagaimana perbedaan perkembangan sosial anak 5-6 tahun

melalui permainan kucing-kucingan di Tk Negeri Pembina tunggal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menjelaskan tentang perkembangan sosial anak usia 5–6 tahun melalui permainan kucing-kucingan yang dilaksanakan di TK Negeri Pembina Sunggal pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini di =latarbelakangi oleh pentingnya perkembangan sosial pada anak usia dini, khususnya dalam hal berinteraksi, bekerja sama, mematuhi aturan, serta menghargai teman sebaya. Perkembangan Sosial pada anak usia dini mencerminkan tingkat kematangan mereka dalam menjalin interaksi dengan orang-orang di sekitarnya melalui berbagai bentuk hubungan sosial. Aspek Perkembangan sosial yang diharapkan mampu berkembang pada anak antara lain adalah perkembangan untuk bekerjasama, menunggu giliran (antri), menunjukkan inisiatif atau kepemimpinan, saling membantu, bersikap disiplin, serta aktif berpartisipasi. Berdasarkan penjelasan hasil uji hipotesis diatas dibuktikan bahwa. Dengan membandingkan data dari pretest dan posttest, diperoleh hasil penelitian mengenai perbedaan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun melalui permainan kucing-kucingan. Perlakuan dari pretest, dan posttest dilaksanakan selama 3 kali pertemuan.

Pengukuran dilakukan dengan menggunakan instrumen yang telah disediakan dapat diperoleh data: Pada kegiatan pretest, anak-anak mengikuti pembelajaran dengan tema “Diriku” dengan sub tema “aku bisa bekerja sama”. Aktivitas inti dalam pretest yaitu (1) Membuat menara tinggi dengan cara saling membantu dalam kelompok. (2) Berpartisipasi menyusun menara sambil belajar berbagi dan menunggu giliran. (3) Memberikan kesempatan untuk berkolaborasi dalam membangun menara setinggi-tingginya.dari aktivitas ini, perkembangan anak diukur berdasarkan indikator: (1) Kesadaran diri (2) Tanggung jawab (3) Interaksi sosial (4) Kemampuan menyelesaikan konflik. Hasil observasi diketahui bahwa data pretest atau sebelum diberikan treatment digambarkan dalam distribusi frekuensi perkembangan sosial anak diketahui 10 anak dikategorikan mulai berkembang (MB) dengan presentase (80%), 2 anak dikategorikan berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase (20%), 0 anak dikategorikan belum berkembang (BB) maupun berkembang sangat baik (BSB), maka keseluruhan sebanyak 100%dengan sampel 12 orang anak.

Berdasarkan deskripsi data, terdapat perbedaan yang jelas antara hasil pretest dan posttest pada kedua kelompok. Permainan kucing-kucingan memungkinkan anak-anak untuk melihat perkembangan sosial pada anak, yang meliputi: percaya diri tampil didepan umum, bertanggung jawab dalam kesalahan yang telah diperbuatnya, mampu bersosialisa dengan baik dan berkomunikasi dengan baik, dan mampu menyelesaikan konflik yang terjadi. Oleh karena itu, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan hasil pretest tersebut.

Table 1. Data Nilai Perkembangan Sosial
Pada Anak Sebelum Bermain Permainan Kucing-kucingan (Posttest)

No	Nama Anak	Indikator			Skor	Kategori	
		1	2	3			
1.	NS	3	4	3	3	13	BSB
2.	DP	2	2	3	3	10	BSH
3.	DS	3	3	3	3	12	BSH
4.	MJ	3	4	4	3	14	BSB
5.	AL	3	3	3	3	12	BSH
6.	OS	3	4	4	3	14	BSB
7.	OG	3	3	4	3	13	BSB
8.	EA	2	3	3	2	10	BSH
9.	ZN	3	3	3	3	12	BSH
10.	AK	2	3	4	3	12	BSH
11.	ES	3	3	3	3	12	BSH
12.	AG	3	4	3	3	13	BSB
Jumlah		34	41	43	39	147	
Rata-Rata Skor		5	5	6	5	13	BSB
Perkembangan Sosial Anak							

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Perkembangan Sosial Anak Tahap Posttest

Nilai Interval	Frekuensi	Presentase	Capaian Perkembangan
0 - 4	0	0%	BB

5 - 8	0	0%	MB
9 - 12	7	58%	BSH
13 - 16	5	42%	BSB
Jumlah	12	100%	

Tabel 3. Hasil Uji Ranking Wilcoxon Signed Rank

Ranks	Jumlah (N)	Keterangan
Negative Ranks	0 ^a	Posttest < Pretest
Positive Ranks	12 ^b	Posttest > Pretest
Ties	0 ^c	Posttest = Pretest

Tabel 4. Hasil Uji Statistik Wilcoxon Signed Rank

Statistik	Hasil
P-Value	0,002

Erik Erikson menyatakan psikososial berdasarkan pendapatnya, bahwa perkembangan sosial dan kognitif terjadi bersamaan dan tidak dapat dipisahkan. Kepribadian dan perkembangan sosial anak tumbuh dan berkembang dalam diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Pada fase ini anak juga diharapkan dapat menerima dan menanggapi apa yang orang sekitarnya inginkan. Perkembangan sosial pada anak usia dini merupakan perolehan perkembangan dalam berperilaku yang baik proses belajar anak dalam menyesuaikan diri terhadap norma-norma, moral dan tradisi yang menyatu, serta saling berkomunikasi dengan baik. Hal ini mencakup perkembangan sosial anak untuk berinteraksi secara positif dengan orang lain, seperti memahami perasaan diri sendiri, maupun orang lain

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh anak usia 5 hingga 6 tahun mendapatkan manfaat yang signifikan dari permainan kucing-kucingan. Hasil ini didukung oleh test ranking bertanda (sing test Wilcoxon) dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,002. Karena $0,002 < \alpha (0,05)$, maka Hipotesis alternatif diterima untuk perbandingan pretest dan posttest. Rata-rata skor pretest Adalah 6, sedangkan rata-rata posttest meningkat menjadi 13. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa permainan kucing-kucingan sangat meningkatkan perkembangan sosial pada anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR REFRENSI

- Asrima, N., & Khadijah, K. (2022a). TILA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Permainan Tradisional Kucing-Tikus dan Engklek Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Outdoor Lonita Hasraini Siregar. 2(1).
- Atusholichah, A. B., Suci Wulandari, R., & Novitasari, L. (2022). Pengembangan Kemampuan Sosial Emosional AUD Melalui Permainan Tradisional.
- Br Bangun, K., & Marbun, S. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Kerja Kelompok Terhadap Perkembangan Sosial Anak 5-6 tahun Di TK Sos Desa Taruna Medant.A 2018/2019. 5(1), 2502–7166.
- Dewi Ratna Sari, Hidayat Sholeh, & Pristiwanti Desi. (2022). Pengertian Pendidikan (Vol. 4).
- Diputera, A. M. 2022. Statistik Pendidikan: Analisis Asesmen Menggunakan Jamovi. Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media
- Diputera Mahindra Artha, & dkk. (2023). Asesmen Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun dalam Permainan Alas Estafet Di TK Baiturrahman Sidoluhur Malang.
- Diputera, A. M., Yus, A., Waruwu, D. S., Simanjuntak, E. P., Barus, E. F., Fajriah, O., Lubis, P., Aquandri, T., & Ringo, S. (2023). Asesmen Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Immanuel Kids. Education Journal: General and Specific Research, 3(Juni), 404–410.
- Elsye Melinda, A. (2021). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Melalui Teman Sebaya. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 9(1), 127–131. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Fauziah Nasution, Nur Hijriyati Waisa, Salsabila Aulia, & Iis Rosidah. (2024). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Melalui Teman Sebaya di TK Al Fiqri School. Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini, 5(1), 141–147.
- Hazriyanti, & Nasriah. (2019). Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Perwanis Medan T.A 2018/2019. Jurnal Usia Dini, 5(2).
- husnah, U., & Hasanah, H. (2019). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Pakusari Kabupaten Jember. JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education), 3(1), 27–34.

Khadijah, K., & Wahyuni, S. (2024). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1151–1166.