

## **STIMULASI PERILAKU SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DENGAN PERMAINAN KUCING DAN TIKUS DI TK NEGERI PEMBINA MENDO BARAT**

Zonalisa Fhatri<sup>1</sup>, Sainur<sup>2</sup>, & Riris Wahyuningsih<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syaikh Abdurrahman Siddik  
Bangka Belitung, Indonesia

<sup>3</sup> Institut Agama Islam (IAI) Ibrahimy Genteng Banyuwangi, Indonesia  
e-mail: [zonalisa.fhatri@yahoo.com](mailto:zonalisa.fhatri@yahoo.com), [riris.pgra15@gmail.com](mailto:riris.pgra15@gmail.com)

### **Abstract**

*This title was chosen because the researcher wanted to know more about the process carried out by the teacher to develop children's social behavior through cat and mouse games in class B4 of Mendo Barat Pembina Kindergarten, where traditional cat and mouse games are usually played by elementary school children. This study used a qualitative descriptive method, with data sources obtained from primary data and secondary data. The data collection technique in this research used interview, observation and documentation techniques. While the data analysis technique uses data reduction, data presentation and conclusions. Based on the results of the study that the teacher's efforts in the cat and mouse game, namely applying the habituation method and the role-playing method from the teacher's efforts, children are able to develop social behavior with children being able to play together with friends, children are able to play their roles as cats, mice and cage players to games. ends, the child is able to show an attitude of responsibility, and the child is able to show an honest attitude and the child is able to cooperate with his friends while playing.*

**Keywords:** Teacher Strategy, Social Behavior, Cat and Mouse Game

Accepted: May 15 2022	Reviewed: May 20 2022	Published: May 25 2022
--------------------------	--------------------------	---------------------------

### **A. Pendahuluan**

Anak usia prasekolah adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, begitupun dengan perkembangan sosial anak. Perkembangan sosial anak ditandai dengan meluasnya lingkungan pergaulan. Menurut Sunaryo, perilaku sosial merupakan aktivitas dalam hubungan dengan orang lain yang meliputi proses berpikir, beremosi, dan mengambil keputusan, sedangkan menurut Elizabeth B. Hurlock, perilaku sosial merupakan berperilaku yang baik dan harus dimiliki seseorang dalam bermasyarakat. (Jahja, 2011)

Menurut Eisenberg, menyatakan bahwa perilaku sosial adalah tingkah laku seseorang yang bermaksud mengubah psikis atau fisik dengan sedemikian rupa,

perilaku sosial yang dikemukakan oleh Eisenberg lebih menitikberatkan pada sesuatu perbuatan anak. (Susanto, 2015)

Berdasarkan hasil penelitian Jasper Simanjuntak dan Tialin Barutu tentang pengaruh permainan tradisional kucing dan tikus (Gowokan) terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di TK Asisi Medan pada tahun 2015, menyatakan bahwa pengaruh permainan tradisional kucing dan tikus (Gowokan) berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku sosial anak dan berpengaruh positif terhadap perilaku sosial anak. Kemampuan berperilaku sosial anak akan terus berkembang sejauh anak melatih untuk terus bersosialisasi dengan orang lain. (Barutu, 2017)

Selanjutnya, Carmanah dan Erna Juherna dalam penelitiannya tentang peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia dini melalui permainan kucing dan tikus, menyatakan bahwa kecerdasan interpersonal sangat penting untuk dikembangkan sama halnya dengan perilaku sosial anak dan bermain adalah hal yang paling banyak digunakan untuk mengembangkan sosial, kognitif, dan aspek lainnya. Selanjutnya, Cici Ratna Sari mengemukakan bahwa kemampuan berperilaku sosial sangat dibutuhkan oleh anak usia dini, karena dengan memiliki perilaku sosial yang baik anak akan mudah beradaptasi dengan lingkungan yang baru. Perilaku merupakan fondasi bagi perkembangan perilaku anak dengan cara berinteraksi dengan lingkungan secara lebih luas (Sari, 2016).

Berdasarkan Observasi awal di TK Negeri Pembina Mendo Barat 11 Desember 2019, peneliti melihat anak sedang bermain permainan kucing dan pada saat bermain anak-anak terlihat sangat antusias dalam bermain. Beberapa anak sebagai tim penjaga tikus yaitu dengan cara merentangkan tangan dan saling berpegangan anak satu dengan anak lainnya.

Permainan kucing dan tikus dimulai apabila kucing sudah mengeluarkan suara menirukan suara kucing. Kucing berlari mengejar tikus melewati tim penjaga, agar kucing tidak bisa mengejar tikus maka anak yang sebagai tim penjaga harus serempak duduk dan terus berpegangan, apabila kucing berhasil masuk ke dalam lingkaran maka anak sebagai tim penjaga tikus serempak membuka jalan untuk tikus agar tikus bisa keluar dengan cara mengangkat tangan dan begitulah seterusnya sampai kucing berhasil menangkap tikus, ketika kucing berhasil menangkap tikus maka pemainnya bergantian kucing sebagai tikus dan tikus sebagai kucing.

Pelaksanaan dalam permainan kucing dan tikus ini tidak ditentukan waktu kapan kucing harus berhasil menangkap tikus dan dalam permainan ini tidak ada yang kalah ataupun menang, permainan akan berhenti apabila sudah merasa puas dengan permainan tersebut. Ada anak yang sebelumnya kurang semangat, cuek, kurang bergairah dalam kegiatan permainan, namun setelah melakukan

permainan kucing dan tikus anak tersebut terlihat menjadi lebih antusias serta senang bermain dengan teman-temannya.

Berdasarkan wawancara dengan Kartini selaku guru di TK Negeri Pembina Mendo Barat, mengungkapkan bahwa permainan kucing dan tikus ini dimainkan 2 kali dalam satu semester, karena apabila dimainkan secara terus menerus anak akan merasa bosan dan tidak tertarik untuk memainkan permainan kucing dan tikus. Akan tetapi permainan kucing dan tikus ini dapat mengembangkan perilaku sosial anak, seperti VY anaknya pendiam, kurang antusias dalam bermain namun setelah melakukan permainan kucing dan tikus VY semakin antusias dalam bermain dengan temannya karena permainan kucing dan tikus ini permainan yang bersifat aktif dan membutuhkan kerjasama yang baik dengan teman. Kemudian diputuskan untuk menerapkan permainan kucing dan tikus dalam satu semester 2 kali dengan harapan agar anak dapat bermain dengan teman sebaya, menunjukkan sikap kerjasama, sikap toleransi, bertanggungjawab, dan sikap jujur.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, data dianalisis secara deskriptif. Tempat penelitian di TK Negeri Pembina Mendo Barat, dengan subjek penelitian yaitu kepala sekolah, guru kelas, dan anak kelompok B4. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, serta dokumentasi. Wawancara dan observasi dilakukan dalam penelitian ini untuk memperoleh data mengenai stimulasi perilaku sosial anak usia 5-6 tahun dengan permainan kucing dan tikus di TK Negeri Pembina Mendo Barat. (Sugiono, 2016)

## **C. Hasil dan Pembahasan**

Permainan kucing dan tikus sebagai strategi yang digunakan oleh para guru di TK Negeri Pembina Mendo Barat dalam mengembangkan perilaku sosial anak. Dalam strategi ini guru mempunyai dua metode yaitu metode pembiasaan dan metode bermain peran. Permainan kucing dan tikus dipilih sebagai strategi untuk mengembangkan perilaku sosial anak oleh guru di TK Negeri Pembina Mendo Barat, karena permainan kucing dan tikus ini dimainkan dengan cara anak bermain dalam satu kelompok yang besar sehingga terjalin interaksi sosial antara anak satu dengan anak lainnya yang dapat mengembangkan sosial anak ketika anak menjalin komunikasi dengan teman bermainnya.

Pada saat bermain permainan kucing dan tikus anak-anak terlihat sudah mampu menunjukkan kekompakan dan bertanggungjawab atas perannya dalam menjaga tikus dari kejaran kucing. Saat bermain anak berteriak-teriak terlihat anak-anak tampak senang dalam bermain dan sangat sukarela dalam melakukan

kegiatan bermain. Pada saat anak yang berperan sebagai kucing menerobos tangan penjaga kandang terdapat 3 anak yang berperan sebagai penjaga kandang yaitu salma, Zahra, dan salsabila jatuh tengkurap dilantai karena terlalu buru-buru menutup kandang dan teman lain belum siap menutup kandang. Ketika penjaga kandang ada yang berdiri kucing berhasil masuk ke dalam kandang dan akhirnya tikus berhasil ditangkap kucing.

#### 1. Metode pembiasaan

Metode pembiasaan yang diterapkan oleh guru dalam permainan kucing dan tikus yakni sebelum bermain guru membiasakan anak untuk mengenal dan menaati aturan saat bermain, kemudian guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain sesama teman sebayanya, setelah itu guru memberikan contoh cara bermain permainan kucing dan tikus yang tepat.

Saat pembiasaan dilakukan anak-anak mampu menaati peraturan bermain permainan kucing dan tikus yang sudah disepakati, setelah itu anak diberikan kebebasan untuk bereksplorasi saat bermain yakni ketika anak sangat senang saat memeran kucing, tikus dan sebagai tim penjaga tikus anak sangat terlihat anak bermain sukarela. Perilaku meniru sudah mampu ditunjukkan oleh anak, terlihat ketika anak dapat mengikuti permainan sesuai apa yang dicontohkan oleh guru sebelumnya.

Pembiasaan dalam permainan kucing dan tikus yakni guru membiasakan anak untuk bergaul dengan orang lain, bertanggungjawab, bekerjasama dengan kelompok bermainnya. Dalam permainan kucing dan tikus anak sudah mampu menunjukkan sikap jujur, ketika tikus berhasil ditangkap anak yang berperan sebagai kucing langsung mengatakan bahwa tikus sudah berhasil ditangkap dan sikap jujur anak yakni anak yang berperan sebagai tim penjaga tikus selalu berusaha membantu tikus agar tikus tidak mudah untuk tertangkap.

Dengan metode pembiasaan anak dapat bergaul dengan temannya dan dapat bekerjasama dengan orang lain. Metode pembiasaan ini dilakukan oleh guru untuk memberikan kebiasaan baik pada anak, seperti mengajarkan anak untuk bisa bergaul dengan orang lain, memiliki sikap jujur, kerjasama yang baik, dan bertanggungjawab.

#### 2. Metode Bermain Peran

Ketika bermain peran guru juga mengajak anak bercerita dalam permainan kucing dan tikus terlihat ketika guru bercerita terlebih dahulu sebelum melakukan permainan kucing dan tikus, akan tetapi metode bercerita menuntut anak untuk berimajinasi tanpa adanya hubungan sosial yang nyata. Saat bercerita anak dan guru akan lebih akrab karena anak akan terus berkomunikasi dengan guru untuk

menanyakan hal-hal yang tidak anak ketahui, selain itu rasa ingin tahu anak semakin besar dan berkembang.

Berdasarkan hasil observasi yang ditemukan peneliti yakni sebelum bermain permainan kucing dan tikus guru terlebih dahulu menceritakan tentang permainan kucing dan tikus, akan tetapi anak hanya duduk dan berinteraksi dengan gurunya, serta bertanya pada saat guru bercerita. Akan tetapi pada saat berperan kedalam permainan kucing dan tikus anak terlihat sangat aktif dan terlihat sukarela saat bermain.

Situasi ini sesuai dengan jurnal oleh Cici Ratna Sari, Sofia Hartati dan Elindra Yetti dalam jurnalnya peningkatan perilaku sosial anak melalui permainan tradisional, yakni dengan kegiatan bermain peran anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman. Melalui bermain peran anak-anak dapat berinteraksi dan mendapatkan pengalaman-pengalaman yang nyata dalam kehidupan sehari-hari, serta melalui pembelajaran yang nyata dan bereksplorasi anak-anak dapat membangun sebuah pengetahuan tanpa disengaja. (Rahayu et al., 2020).

Selain itu menurut Hinggil Permana dan Rina Syafrida dalam jurnalnya peningkatan kepercayaan diri anak melalui permainan tradisional kucing dan tikus, dalam bermain peran anak akan menjadi orang dewasa yang mudah berteman atau bergaul, kreatif dan cerdas. Karena bermain lebih cenderung menggunakan aktivitas fisik dan bersifat aktif dalam berperan. (Syafrida, 2019)

#### **D. Simpulan**

Perkembangan perilaku sosial anak melalui permainan kucing dan tikus pada usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Mendo Barat dengan metode pembiasaan dan metode bermain peran, hasilnya anak mampu bermain bersama dengan temannya, anak mampu memerankan perannya sebagai kucing, tikus maupun pemain kandang hingga permainan berakhir, anak mampu menunjukkan sikap tanggungjawab, serta anak mampu menunjukkan sikap jujur dan anak mampu bekerjasama dengan temannya saat bermain.

#### **Daftar Rujukan**

Barutu, Y. R. (2017). *Peran guru pendidikan kewarganegaraan dalam membentuk karakter siswa*.

Jahja, Y. (2011). *Psikologi perkembangan*. Kencana.

Rahayu, H., Yetti, E., & Supriyati, Y. (2020). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran gerak dan lagu. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 832–840.

- Sari, S. W. (2016). Perkembangan Dan Pemikiran Uang Dari Masa Ke Masa. *IAIN Tulungagung Research Collections*, 3(1), 39–58.
- Sugiono, S. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r & d. *Bandung: Alfabeta*.
- Susanto, H. A. (2015). *Pemahaman pemecahan masalah berdasar gaya kognitif*. Deepublish.
- Syafrida, M. (2019). Peningkatan kreativitas anak melalui media cetak buah-buahan di TK Pertiwi Pasar Baru Bayang. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 4(1), 1–9.