
PERMAINAN TRADISIONAL KUCING-KUCINGAN UNTUK MENINGKATKAN PRILAKU SOSIAL ANAK TK PELANGI

Oleh
Kusmiran
STAI Rokan Bagan Batu.
Email: bangkusman@gmail.com

Abstrak

Efektifitas Permainan Tradisional Kucing-kucingan untuk Mengembangkan Prilaku Sosial Anak Di TK Rokan Jaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas permainan Kucing-kucingan terhadap prilaku sosial anak di TK Rokan Jaya Simpang Kanan, Rokan Hilir, Riau. Hipotesis penelitian adalah melalui permainan tradisional Kucing-kucingan akan efektif untuk mengembangkan prilaku sosial anak di TK Rokan Jaya. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diharapkan dapat membantu guru dalam pembelajaran sambil bermain melalui dua siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi prilaku sosial anak yang melibatkan 18 orang anak. Data dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional Kucing-kucingan efektif untuk mengembangkan prilaku sosial anak di TK Rokan Jaya.

Kata Kunci: Permainan Tradisional dan Prilaku Sosial AUD

PENDAHULUAN

Pentingnya pendidikan untuk perkembangan anak, maka penting bagi orang tua untuk memberikan kesempatan pada anak dan membantu proses perkembangannya, diantaranya memilih lembaga pendidikan taman kanak-kanak (TK) yang sesuai. Baik strategi dan metode pengajaran yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik yang dimiliki oleh anak-anak. Pada dasarnya tujuan TK adalah sama yaitu meningkatkan daya cipta anak-anak dan memacunya untuk belajar mengenal berbagai macam ilmu pengetahuan melalui pendekatan nilai budi pekerti, sosial, emosional, bahasa, agama, fisik, motorik, kognitif, seni, dan kemandirian.

Tujuan utama pendidikan TK yang berkualitas adalah supaya anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa. Selain itu juga untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Rogers & Sawyer's (Iswinarti: 2010) mengemukakan bahwa hingga pada anak usia TK, bermain bagi anak memiliki arti yang sangat penting. Adapun nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak, yaitu sebagai berikut :(a) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak, (b) Menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal, (c) Mengembangkan keterampilan sosial, dan (d) Merupakan wadah pengekspresian emosi.

TK merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosioemosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi. Hal ini disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak.

Membantu proses perkembangan anak perlu diawali dengan pemahaman tentang perkembangan anak, karena perkembangan anak berbeda dengan perkembangan anak

remaja atau orang dewasa. Anak memiliki karakteristik tersendiri dan anak memiliki dunianya sendiri. Untuk mendidik anak usia dini, perlu dibekali pemahaman tentang dunia anak dan bagaimana proses perkembangan anak. Dengan pemahaman ini diharapkan para pendidik anak usia dini memiliki pemahaman yang lebih baik dalam menentukan proses pembelajaran ataupun perlakuan pada anak yang dibinanya.

LANDASAN TEORI

Farten (1998) dalam teori perkembangan sosial menyatakan bahwa kegiatan bermain merupakan sarana sosialisasi. Dengan bermain kadar interaksi sosialnya akan meningkat. Kadar interaksi sosial tersebut dimulai dari bermain sendiri dan dilanjutkan dengan bermain secara bersama. Dengan pembiasaan bermain akan lebih mudah menerima kehadiran orang lain dan berinteraksi dengan orang lain, semakin banyak anak bersosialisasi dengan orang lain, maka akan semakin mudah ia berinteraksi dan menerima (kehadiran) orang lain. Saat bermain dengan teman sebaya maka anak belajar cara berkomunikasi yang baik dan menyenangkan secara efektif, ini yang disebut dengan keterampilan prilaku sosial anak.

Prilaku sosial merupakan aktivitas dalam hubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara-saudaranya. Di dalam hubungan dengan orang lain, terjadi peristiwa-peristiwa yang sangat bermakna dalam kehidupannya yang membentuk kepribadiannya, dan yang membantu perkembangannya menjadi manusia sebagaimana adanya. Sejak kecil anak telah belajar cara prilaku sosial dengan orang-orang yang paling dekat dengan dia, yaitu : ibunya, ayahnya, saudara-saudaranya, dan anggota keluarga yang lain. Apa yang telah dipelajari anak dari lingkungan keluarganya sangat mempengaruhi perilaku sosialnya.

Mengingat pentingnya perkembangan prilaku sosial anak tentunya perlu dikembangkan sejak dini. Menurut Dini P.

Daeng S (1996) beberapa faktor yang berpengaruh pada kemampuan bersosialisasi anak, yaitu ; (1) Adanya kesempatan untuk bergaul dengan orang-orang di sekitarnya dari berbagai usia dan latar belakang; (2) Banyak dan bervariasi pengalaman dalam bergaul dengan orang-orang di lingkungannya; (3) Adanya minat dan motivasi untuk bergaul; (4) Banyaknya pengalaman yang menyenangkan yang diperoleh melalui pergaulan dan aktivitas sosialnya; (5) Adanya bimbingan dan pengajaran dari orang lain, yang biasanya menjadi “model” bagi anak; (6) Adanya bimbingan dan pengajaran yang secara sengaja diberikan oleh orang yang dapat dijadikan “model” bergaul yang baik bagi anak; (7) Adanya kemampuan berkomunikasi yang baik yang dimiliki anak; dan (8) Adanya kemampuan berkomunikasi yang dapat membicarakan topik yang dapat dimengerti dan menarik bagi orang lain yang menjadi lawan bicaranya.

Dari hasil observasi awal peneliti pada bulan Januari tahun 2014 ini, TK Pelangi terlihat belum menerapkan pembelajaran sambil bermain dengan tepat. Diantaranya, dilihat proses belajar anak TK Pelangi hanya di dalam kelas. Dalam permainannya, anak-anak masih menggunakan permainan dari plastik seperti *puzzle*, menyusun gambar tanpa melibatkan gerak tubuh. Di sini anak cenderung bermain sendiri-sendiri dan prilaku sosial anak kurang tersentuh.

Untuk mengembangkan prilaku sosial anak perlu penanganan khusus yang melibatkan semua anak dalam kelas. Ini tentunya membutuhkan permainan di lapangan yang melibatkan gerak tubuh anak, yakni permainan tradisional yang penuh dengan kegembiraan di luar ruangan. Pada pembelajaran di TK Pelangi masih cenderung memakai permainan dan pembelajaran di dalam kelas saja.

Hasil penelitian Kurniati (2011) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak

menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan perilaku empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak. Permainan tradisional Kucing-kucingan adalah permainan yang memperlihatkan seolah-olah kucing mengejar tikus, ada anak yang menjadi “kucing” dan seorang anak lagi menjadi “tikus”. Permainan ini sangat meriahkan suasana karena pasti selalu penuh dengan teriakan-teriakan. Selain itu, juga dapat merangsang tubuh untuk bergerak. Apalagi untuk anak-anak yang harus banyak bergerak untuk mendukung proses pertumbuhannya.

Oleh karena itu, stimulasi ini jika dilakukan dengan tepat tentunya akan sangat membantu perkembangan anak dengan optimal dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan belajar bukan hanya dilakukan di dalam kelas tetapi juga dilakukan di luar kelas, diharapkan dengan permainan tradisional Kucing-kucingan ini anak-anak bisa bermain dengan bebas di lapangan, berlari, melompat, tertawa. Anak merasa lebih senang karena tempat belajarnya lebih luas dan tidak cepat bosan belajar sambil bermain.

Dengan dasar pemikiran di atas maka peneliti terdorong mengadakan penelitian dengan judul **“Permainan Tradisional Kucing-Kucingan Untuk Meningkatkan Prilaku Sosial Anak T K Pelangi”**.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan nantinya, antara lain:

a. Manfaat Teoritis

- Memberi kontribusi terhadap ilmu psikologi pendidikan dalam mengembangkan perilaku sosial anak.
- Sebagai sumber referensi bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian tentang permainan tradisional anak.

b. Manfaat Praktis

- Bagi anak untuk meningkatkan dan mengembangkan perilaku sosial anak sehingga dapat bersosialisasi dengan baik, meningkatkan kemampuan belajar dan melatih keterampilan belajar bersama, serta memudahkan anak dalam kegiatan belajar berkelompok.
- Bagi guru dapat meningkatkan kualitas pendidikan, menumbuhkan kepercayaan masyarakat terhadap TK dan lebih memperhatikan kebutuhan anak dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- Bagi sekolah sebagai masukan dalam memperbaiki proses belajar anak melalui permainan tradisional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sehubungan dengan efektifitas suatu permainan tradisional terhadap perkembangan perilaku sosial anak, perlu dipahami dulu tentang perkembangan itu sendiri. Perkembangan adalah suatu perubahan fungsional yang bersifat kualitatif, baik dari fungsi-fungsi fisik maupun mental sebagai hasil keterkaitannya dengan pengaruh lingkungan. Perkembangan ditunjukkan dengan perubahan yang bersifat sistematis, progresif dan berkesinambungan. Perubahan bersifat sistematis. Perubahan dalam perkembangan yang ditunjukkan dengan adanya saling ketergantungan atau saling mempengaruhi antara aspek-aspek fisik dan psikis dan merupakan satu kesatuan yang harmonis. Misalnya anak diperkenalkan bagaimana cara memegang pensil, membuat huruf-huruf dan diberi latihan oleh orang tuanya.

Kemampuan belajar menulis akan mudah dan cepat dikuasai anak apabila proses latihan diberikan pada saat otot-ototnya telah tumbuh dengan sempurna, dan saat untuk memahami bentuk huruf telah diperoleh. Dengan demikian anak akan mampu memegang pensil dan membaca bentuk huruf. Progresif, berarti perubahan yang terjadi bersifat maju, meningkat dan mendalam

(meluas) baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Berkesinambungan, berarti perubahan pada bagian atau fungsi organisme itu berlangsung secara beraturan atau berurutan.

Ada peristiwa-peristiwa penting yang terjadi dalam 0 tahun pertama dalam rentang umur anak 11 tahun hingga dewasa :

Tabel 1.1 Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif Peaget

Tahap	Umur kira-kira	Karakteristik
Sensorimotor	0-2 tahun	Mulai mempergunakan intuisi, ingatan, dan pikiran, mulai menentasi bahwa objek-objek tidak hilang ketika disembunyikan
Pra-opsional	2-7 tahun	Secara gradual mempergunakan bahasa dan kemampuan berpikir dalam bentuk simbolik. Mampu memikirkan operasi-operasi melalui logika satu arah. Mengalami kesulitan dalam melihat dari sudut pandang orang lain.
Operasional-konkret	7-11 tahun	Mampu mengatasi masalah-masalah konkret secara logis. Memahami hukum-hukum percakapan dan mampu mengklasifikasi seriation (mengurutkan dari besar ke kecil atau sebaliknya). Memahami reversibilitas.
Operasional formal	11-dewasa	Mampu mengatasi masalah-masalah abstrak secara logis. Mengadi lebih ilmiah dalam berpikir. Mengembangkan kepedulian tentang isu-isu sosial dan identitas.

Sumber : Piaget's *Theory of Cognitive and Affective Development*, diadaptasi atas seizin penerbit

Menurut analisis Piaget untuk anak-anak selama tumbuh, Piaget percaya bahwa semua orang melewati empat tahapan yang sama (Sensorimotor, Pra-opsional, Operasional-konkret, Operasional formal) dengan urutan yang tepat sama. Piaget mengatakan bahwa individu-individu mungkin melalui periode transisi yang lama diantara tahap-tahap dan bahwa seseorang dapat memperlihatkan ciri-ciri salah satu tahap disebuah situasi, tetapi bisa memperlihatkan ciri-ciri tahapan yang lebih tinggi atau yang lebih rendah dari situasi. Jadi tidak ada jaminan dengan mengetahui umur seorang anak saja tidak akan pernah menjamin bahwa anda tahu bagaimana anak itu berpikir sampai dimana tingkatannya (Orlando dan Machado : 1996).

Prilaku sosial menurut Elizabeth. B. Hurlock (1978) yang termasuk dalam prilaku sosial anak adalah :

1. Kerjasama.Sekelompok anak belajar bermain atau bekerja bersama dengan anak

lain. Semakin banyak kesempatan untuk melakukan sesuatu bersama-sama, semakin cepat mereka belajar melakukannya dengan bekerja sama.

2. Persaingan. Persaingan merupakan dorongan bagi anak-anak untuk berusaha sebaik-baiknya, hal itu akan menambah sosialisasi mereka. Jika hal itu diekspresikan dalam pertengkaran dan kesombongan, dapat mengakibatkan timbulnya sosialisasi yang buruk yang dialami anak.
3. Kemurahan hati. Kemurahan hati ini terlihat pada kesediaan untuk berbagi sesuatu dengan anak lain meningkat dan perilaku mementingkan diri sendiri semakin berkurang setelah anak belajar bahwa kemurahan hati menghasilkan penerimaan sosial.
4. Hasrat akan penerimaan sosial. Jika hasrat pada diri anak untuk diterima kuat, hal itu mendorong anak untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial. Hasrat untuk diterima oleh orang dewasa biasanya timbul lebih awal dibandingkan dengan hasrat untuk diterima oleh teman sebaya.
5. Simpati. Anak kecil tidak mampu berperilaku simpati sampai mereka pernah mengalami situasi yang mirip dengan dukacita. Anak mengekspresikan simpati dengan berusaha menolong atau menghibur seseorang yang sedang bersedih.
6. Empati. Empati adalah kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman orang tersebut. Hal ini dapat berkembang pada anak jika anak dapat memahami ekspresi wajah atau maksud pembicaraan orang lain.
7. Ketergantungan. Ketergantungan terhadap orang lain dalam hal bantuan, perhatian, dan kasih sayang mendorong anak untuk berperilaku dalam cara yang diterima secara sosial. Anak akan berusaha menunjukkan perilaku sosial yang dapat diterima agar dapat memenuhi keinginannya.

8. Sikap ramah. Anak kecil memperlihatkan sikap ramah melalui kesediaannya melakukan sesuatu untuk orang lain atau anak lain dan dengan mengekspresikan kasih sayang kepada mereka.
9. Sikap tidak mementingkan diri sendiri. Anak perlu mendapat kesempatan dan dorongan untuk membagi apa yang mereka miliki. Belajar memikirkan orang lain dan berbuat untuk orang lain.
10. Meniru. Dengan meniru orang yang diterima baik oleh kelompok sosial, anak-anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan sifat dan meningkatkan penerimaan kelompok terhadap diri mereka.
11. Perilaku kelekatan (*attachment behavior*). Dari landasan yang diberikan pada masa bayi, yaitu ketika bayi mengembangkan kelekatan yang hangat dan penuh cinta kasih kepada ibu atau pengganti ibu, anak kecil mengalihkan pola perilaku ini kepada anak atau orang lain dan belajar membina persahabatan dengan mereka.

Dari perilaku sosial anak menunjukkan begitu banyaknya hal-hal yang berkaitan perilaku anak yang harus dipahami oleh guru pendidik maupun orang tua dalam mendidik dan mengembangkan perilaku sosial anak. Selain dari itu, menurut Helms & Turner (1984) pola perilaku sosial anak dapat dilihat dari empat dimensi, yaitu ; (1) anak dapat bekerjasama dengan teman; (2) anak mampu menghargai teman, baik dalam hal menghargai milik, pendapat, hasil karya teman atau kondisi-kondisi yang ada pada teman; (3) anak mampu berbagi kepada teman. Berbagi sesuatu yang dimilikinya kepada teman, mau mengalah pada teman dan sebagainya; dan (4) anak mampu membantu teman. Hal ini tidak hanya ditunjukkan dalam hubungannya dengan teman sebaya tetapi juga dengan orang dewasa lainnya.

Cahyono (2011) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak sebagai berikut :

1. Permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Misalkan mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk bali, egrang yang dibuat dari tempurung kelapa, gerak tubuh lari atau menari, dan lain sebagainya.
2. Permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau kita lihat, hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain. Permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua itu didapatkan kalau si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti inti sari dari permainan tersebut.

Permainan Tradisional Kucing-Kucingan

Beranjak dari latar belakang masalah menguraikan tentang permainan tradisional Kucing-kucingan adalah satu jenis permainan tradisional masyarakat Jawa yang juga sudah lama dikenal, setidaknya pada tahun 1913 (menurut sebuah sumber pustaka Serat Karya Saraja). Permainan ini menyebar di berbagai daerah di Jawa, meliputi Jawa Tengah, Jawa Timur, dan D.I. Yogyakarta. Permainan ini juga sering disebut permainan Kus-Kusan atau Kucing-kucingan. Kenapa lebih dikenal dengan nama kucing-kucingan? Karena penyebaran permainan ini didaerah-daerah sangat cepat dan nama kucing-kucingan lebih mudah pengataannya.

Permainan Kucing-kucingan adalah permainan yang mirip dengan cerita kartun *Tom and Jerry*, permainan ini memperlihatkan seolah-olah kucing mengejar tikus. Ada anak

yang menjadi “kucing” dan seorang anak lagi menjadi “tikus”. Anak-anak lainnya membuat lingkaran dengan saling berpegangan tangan. Anak-anak yang membentuk lingkaran ini bertugas menjaga Si Tikus dari kejaran Sang Kucing. Jika Si Tikus berada di dalam lingkaran, maka harus dilindungi dengan menghalangi Kucing masuk. Begitu sebaliknya, jika Tikus berada di luar dan Kucing di dalam, maka anak-anak harus menghalangi Kucing agar tidak keluar dan menangkap Tikus. Akan tetapi, jika keduanya ada di luar, maka Si Tikus harus berjuang sendiri untuk lari menghindari kejaran Kucing. Untuk menyelamatkan diri, Tikus juga bisa berusaha lari masuk ke dalam lingkaran (Dwijawiyata: 2013).

Manfaat dari permainan tradisional Kucing-kucingan ini lebih berunsur pada kegembiraan, teriakan dan tawa anak-anak. Permainan ini mengutamakan kerjasama dan gerak tubuh yang sangat penting bagi perkembangan psikis dan fisik anak-anak, dan menumbuhkan perilaku sosial antar anak.

Permainan yang menekankan nilai gotong-royong dan kerjasama dapat ditemukan dalam permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok, seperti Gobag Sodor, Jeg-jegan, Kucing-kucingan dan Egrang. Saat memainkan permainan tradisional ini anggota kelompok dituntut untuk dapat bekerja sama, saling membantu dan saling mengenal tugas dan kewajibannya masing-masing agar tercapai kemenangan (Dharmamulya: 2008).

Permainan tradisional kucing-kucingan mengajarkan kepada anak untuk bermain secara sportif. Jika mereka bermain juga harus berani menghadapinya, dan tidak boleh cengeng. Sebab jika tidak sportif, tentu akan ditinggal oleh teman bermain lainnya. Selain itu, permainan tradisional ini juga menuntut kepara pemainnya untuk cekatan berlari. Anak yang tidak cepat berlari tentu akan selalu menjadi pemain lingkaran. Tetapi kadang juga ditemui anak yang justru suka menjadi pemain penjaga lingkaran. Anak seperti itu kadang kebal terhadap ejekan teman lainnya. Jika hal

itu terjadi, permainan akan tambah seru, masih banyak manfaat permainan tradisional anak Kucing-kucingan yang perlu digali dan diteliti lebih lanjut oleh peneliti selanjutnya.

Bermain merupakan media ekspresi perasaan dan ide-ide anak. Anak akan belajar menghadapi kehidupan nyata, dan mengatur emosi perasaannya pada saat bermain. Hal ini akan mendorong anak untuk memahami diri sendiri.



Gambar 1.1 Permainan Tradisional Kucing-kucingan

Berdasarkan analisis data pada siklus I dan siklus II, maka ada beberapa hal yang perlu ditelaah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

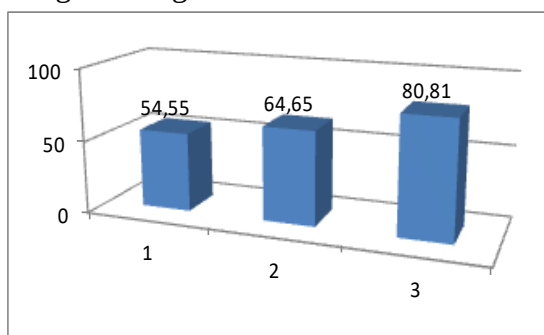
Dari skor perilaku sosial anak setelah dilaksanakan permainan Kucing-kucingan pada siklus I kepada 18 orang anak TK Pelangi diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Pada saat observasi prasiklus menunjukkan bahwa rata-rata perilaku sosial anak yaitu sebesar 54,55 % dengan kategori kurang. Pada prasiklus ada 4 anak tergolong tuntas 22,22 % sedangkan sisanya sebesar 14 anak dianggap belum tuntas yaitu 77,77 %. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku sosial anak TK Pelangi masih tergolong rendah.
2. Pada pengamatan Siklus I menunjukkan bahwa rata-rata perilaku sosial anak yaitu sebesar 64,65 % dengan kategori cukup, 7 anak tergolong tuntas 38,88 % dengan kategori baik, dan 11 anak atau sebesar 61,11 % belum tuntas.
3. Hasil pengamatan Siklus II menunjukkan bahwa bahwa rata-rata perilaku sosial anak yaitu sebesar 80,81 % dengan kategori

baik. Sebanyak 17 anak mendapat nilai kategori baik dengan persentase 94,44 %. Ada 1 orang anak atau 5,55 % mendapat nilai cukup, dengan perolehan nilai perilaku sosial 63,64 %. Hasil ini dapat dikatakan tuntas keseluruhan. Melihat hasil pengamatan pada siklus II, maka dapat diketahui bahwa perilaku sosial anak mengalami peningkatan yang signifikan dibanding dengan siklus I sehingga tidak perlu adanya perbaikan dalam permainan Kucing-kucingan pada siklus berikutnya.

4. Dari uji hipotesis yang telah dilakukan dengan uji t' didapat perilaku sosial anak bernilai signifikan pada tiap siklusnya. Pada prasiklus dan siklus I diperoleh nilai t'_{hitung} sebesar 11,14 sedangkan untuk pada siklus I dan siklus II didapat nilai t'_{hitung} sebesar 11,80. Harga t_{tabel} yang diperoleh dari tabel t' dengan taraf kepercayaan 5 % sebesar 2,10. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa hipotesis dalam penelitian ini terbukti bahwa terdapat peningkatan (perkembangan) perilaku sosial anak melalui permainan Kucing-kucingan dan menolak hipotesis nihil yang menyatakan bahwa tidak ada peningkatan yang berarti antara permainan Kucing-kucingan dengan perilaku sosial anak.

Dari beberapa penjelasan di atas, jika dibuatkan dalam bentuk grafik batang tampak sebagaimana gambar berikut ini :



Gambar 4.4 Diagram persentase aktifitas sosial anak dari tiap siklus

Penjelasan grafik di atas adalah grafik batang ke-1 menunjukkan rata-rata keberhasilan prasiklus perilaku sosial anak TK Pelangi

adalah sebesar 54,55 %. Batang ke-2 menunjukkan hasil pada siklus I yakni sebesar 64,65 %, dan batang ke-3 menunjukkan hasil pada siklus II yakni sebesar 80,81 %. Hal ini menunjukkan keberhasilan permainan Kucing-kucingan meningkat dari sebelumnya.

Melihat beberapa peningkatan perilaku sosial anak di atas melalui permainan Kucing-kucingan efektif untuk mengembangkan perilaku sosial anak TK Pelangi. Anak-anak merasa bebas berinteraksi bersama teman-teman lainnya. Mereka merasa dekat ikatan emosionalnya, Permainan tradisional kucing-kucingan merupakan permainan sebagai pengisi waktu luang dan sarana kegembiraan buat anak.

PENUTUP

Kesimpulan

Disarankan permainan tradisional ini diperbanyak lagi terutama permainan tradisional kelompok seperti Kucing-kucingan, gubak sodor, petak umpet, jilon, benteng-bentengan, enggrang maupun permainan berkelompok yang memerlukan persaingan dan kerja sama. Hal ini dikarenakan TK adalah tempat atau taman bermain bagi anak-anak dalam mengembangkan perilaku sosial, bukan tempat belajar penuh di dalam ruangan seperti halnya SD, SMP dan SMA. Untuk guru agar menindaklanjuti permainan tradisional Kucing-kucingan dan permainan tradisional lain terutama permainan berkelompok dalam mendidik perilaku sosial anak di Taman Kanak-Kanak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Cahyono, N. 2011. "*Transformasi Permainan Anak Indonesia*". Artikel. <http://permata-nusantara.blogspot.com>. Diambil pada tanggal 27 November 2013.
- [2] Dharmamulya, S. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- [3] Dwijawiyata. 1974. *Mari Bermain, Permainan Untuk Anak*. Jakarta. Kansius

- [4] Dwijawiyata.2001. *Tembang Dolanan (Tilaras solmisasi) Kanggo Siswa SD*. Yogyakarta.Kanisius.
- [5] Helms, D. B & Turner, J.S. 1983.*Exploring Child Behavior*. New York : Holt Rinehartand Winston.
- [6] Hurlock, E. B. 1980. Edisi Kelima. *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Renatang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- [7] Hurlock, E. B. 1999. *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga.
- [8] Orlando L. dan Machado, A. 1996.*In defense of Piaget's theory*.