

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL KUCING DAN TIKUS TERHADAP
KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TUNAS
HARAPAN KABUPATEN KETAPANG KALIMANTAN BARAT**

Lidia Natalia Kemba¹, Lukmanulhakim², Annisa Amalia³

^{1,2,3} PGPAUD FKIP Universitas Tanjungpura

lnkemba03@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the traditional “cat and mouse” game on the cooperative skills of 5-6-year-old children at Tunas Harapan Kindergarten in Ketapang Regency, West Kalimantan. The background of this study is the importance of cooperative skills as an aspect of early childhood social development that can be fostered through fun and interactive play activities. This study employed a quantitative approach using a pre-experimental method and a one-group pretest-posttest design. The study subjects consisted of 7 children from Group B, selected via purposive sampling. Data collection was conducted through observation and documentation using an observation sheet covering five indicators: active participation, shared goals, role division, adherence to rules, and organized social interaction. Data analysis involved quantitative descriptive analysis, the Shapiro-Wilk normality test, and a paired-sample t-test. The results indicated an improvement in the children’s cooperation skills, with the pretest mean score of 67.14 increasing to 82.86 on the posttest. The t-test results showed a significant value ($p < 0.05$), so it can be concluded that the traditional cat-and-mouse game has a positive and significant effect on the cooperation skills of children aged 5-6 years. Thus, this game is effective as an active, contextual learning strategy that aligns with the characteristics of children.

Keywords: *early childhood, cooperation, traditional games*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional kucing dan tikus terhadap kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Kabupaten Ketapang Kalimantan Barat. Latar belakang penelitian ini adalah pentingnya kemampuan kerja sama sebagai salah satu aspek perkembangan sosial anak usia dini yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimental* dan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 7 anak kelompok B yang terpilih secara purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi menggunakan lembar observasi yang mencakup lima indikator, yaitu partisipasi aktif, tujuan bersama, pembagian peran, kepatuhan terhadap aturan, dan interaksi sosial yang terorganisasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dan uji t (*paired sample t-test*). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kerja sama anak, dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 67,14 meningkat menjadi 82,86 pada *posttest*. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikan ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa

permainan tradisional kucing dan tikus berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun. Dengan demikian, permainan ini efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Kata Kunci: anak usia dini, kerja sama, permainan tradisional

A. Pendahuluan

Permainan merupakan salah satu aktivitas utama dalam kehidupan anak usia dini. Menurut (Hurlock, 2024), bermain atau permainan adalah kegiatan yang dilakukan anak untuk memperoleh kesenangan, tanpa terlalu memperhitungkan hasil akhir. Sementara itu, (Piaget, 2021) memandang permainan sebagai sarana anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya melalui proses asimilasi (memasukkan pengalaman baru ke dalam skema yang sudah ada) dan akomodasi (menyesuaikan skema yang ada dengan pengalaman baru). Dengan demikian, permainan menjadi media belajar alami bagi anak.

Salah satu aspek penting yang dapat dikembangkan melalui bermain adalah kemampuan kerja sama. Menurut (Santrock, 2021) Kerja sama merupakan keterampilan sosial yang ditunjukkan anak ketika berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, saling membantu, mematuhi aturan, berbagi peran, dan menghargai teman

sebayanya. Menurut (Hurlock, 2024), kerja sama adalah kesediaan individu untuk bekerja sama dengan orang lain dalam mencapai tujuan tertentu.

Menurut Trismahwati & Sari (2020) bahwa idealnya pada usia prasekolah, terutama antara 4 hingga 6 tahun, kemampuan untuk bekerja sama sudah mulai terlihat dan berkembang. Perkembangan serta perubahan jenis kegiatan bermain sosial semakin terasa, di mana tahap bermain kooperatif yang awalnya berjumlah sekitar 37% pada usia 4-5 tahun, meningkat menjadi 43% pada usia 5-6 tahun.

Banyak jenis permainan yang dapat melatih kerja sama anak usia 5-6 tahun. Menurut (Lin et al., 2024), permainan tersebut antar lain adalah permainan konstruktif seperti membangun balok atau puzzle kelompok, mengajarkan anak untuk berbagi tugas dan saling membantu. Permainan peran (*role play*) melatih anak dalam berbagi peran sosial dan belajar menghargai perbedaan. Sementara itu, permainan kelompok

(*group games*) seperti estafet bola, tarik tambang, atau permainan tradisional yang sangat efektif menumbuhkan kekompakan dan kerja sama.

Selain permainan modern yang kini semakin populer, Indonesia memiliki kekayaan permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai edukatif. Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang lahir dari kearifan lokal dan diwariskan dari generasi ke generasi. Permainan ini tidak memerlukan fasilitas canggih, seringkali dimainkan secara berkelompok, dan mengandung aturan sederhana yang mudah dipahami anak. Menurut (Fadlillah, 2017), permainan tradisional bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga wadah penanaman nilai-nilai sosial seperti kebersamaan, toleransi, sportivitas, dan kerja sama. (Sari, 2025) menambahkan bahwa permainan tradisional mampu menumbuhkan keterampilan sosial karena menuntut interaksi langsung antar individu. Anak harus berkomunikasi, bekerja sama, sekaligus menyelesaikan konflik yang mungkin muncul dalam permainan. Dengan demikian, permainan tradisional dapat menjadi

alternatif media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi anak usia dini.

Beberapa permainan tradisional tersebut antara lain: (1) Gobak sodor, permainan yang menuntut strategi dan kerja sama dalam menjaga maupun menerobos garis pertahanan lawan. (2) Engklek, permainan yang mengajarkan keseimbangan, giliran, dan sportivitas. (3) Bentengan, yang memerlukan kekompakan tim untuk menyerang dan bertahan. (4) Petak umpet, yang mengajarkan kesabaran, keberanian, serta kepercayaan dalam kelompok. (4) Kucing dan tikus, permainan berkelompok yang sarat dengan interaksi sosial, strategi, dan kerja sama dalam menjaga maupun membantu teman.

Semua permainan tersebut menekankan pada aturan dan interaksi sosial yang sehat. Namun, tidak semua permainan cocok untuk anak usia dini. Anak usia 5-6 tahun cenderung lebih menyukai permainan yang sederhana, mudah dipahami, dan memungkinkan banyak anak bermain bersama dalam satu waktu.

Permainan tradisional kucing dan tikus merupakan salah satu bentuk permainan kelompok yang sangat efektif dalam melatih

kemampuan kerja sama anak. Permainan tradisional ini dipilih karena sifatnya yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak. Permainan ini tidak membutuhkan alat khusus, sehingga praktis untuk diterapkan di sekolah. Selain itu permainan ini melibatkan banyak anak secara bersamaan sehingga lebih efektif menstimulasi kerja sama dalam kelompok besar.

Disekolah khususnya di TK Tunas Harapan Kabupaten Ketapang Kalimantan Barat, masih sangat kurang memanfaatkan permainan tradisional sebagai media belajar, hal ini disebabkan masih minimnya pengetahuan mengenai pengaruh positif dari permainan tradisional khususnya permainan kucing dan tikus ini terhadap kemampuan kerja sama yang dimilikinya. Anak-anak yang bermain permainan modern lebih banyak bermain statis sehingga membuat anak tidak peduli dengan lingkungan mereka, akibatnya kemampuan kerja sama anak akan kurang dan bahkan tidak berkembang. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menggunakan permainan tradisional kucing dan tikus guna untuk meningkatkan kerja sama anak.

Di TK Tunas Harapan Kabupaten Ketapang Kalimantan Barat anak hanya melakukan kegiatan menggambar, mewarnai dan mengerjakan kegiatan di lembar kerja anak (LKA) maupun buku tema. Kegiatan yang tidak bervariasi ini menyebabkan sebagian besar anak merasa jenuh dan cepat bosan serta kemampuan kerja sama anak juga tidak dapat berkembang dengan baik, karena anak sibuk melakukan kegiatan sendiri tanpa ada interaksi dengan teman sebaya.

Kemudian dari hasil observasi awal yang penulis lakukan di TK Tunas Harapan Kabupaten Ketapang Kalimantan Barat pada tanggal 26 Agustus 2025, didapatkan bahwa anak-anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK tersebut, masih kurang baik dalam bekerja sama. Hal ini terlihat ketika anak-anak melakukan kegiatan main, beberapa anak tampak lebih memilih memainkan mainannya sendiri dari pada bermain bersama teman sebaya. Kemudian terdapat anak yang merasa berkuasa di dalam ruangan seperti anak tersebut melarang temannya untuk duduk di sebelahnya, melarang anak lain untuk bermain bersama dengan dia dan anak lainnya, oleh karena hal itu

banyak anak tidak menyukai dan tidak mau berteman serta bermain dengan anak tersebut. Selanjutnya, pada saat bermain di luar ruangan, ada anak yang tidak mau berpisah dari sang ibu, anak terlihat belum mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya, sehingga anak tidak mau berinteraksi dan bergabung untuk bermain bersama teman sebayanya. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya cara yang harus diterapkan gunakan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan kerja samanya. Berdasarkan hal tersebut, penulis semakin tertarik untuk melakukan kegiatan bermain yang dapat meningkatkan kemampuan kerja sama anak yaitu dengan kegiatan main permainan kucing dan tikus.

Penelitian yang dilakukan (Arina m.i.m, 2020) dengan judul "Pengaruh Permainan Tradisional Kucing dan Tikus Terhadap Kemampuan Sosial Anak Kelompok B di TK Alba Rejosari", membuktikan bahwa permainan tradisional kucing dan tikus mampu meningkatkan keterampilan sosial anak, termasuk aspek kerja sama. Anak yang terlibat dalam permainan ini menunjukkan

peningkatan dalam hal berbagi peran, membantu teman, dan bersikap sportif.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Astini et al., (2021) dengan judul "*The Development of Traditional Games of Cat dan Rat to Improve Social dan Emotional Abilities of Children Aged 5 to 6 Years Old*". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil pencapaian indikator pada tahap perkembangan pertama menunjukkan sekitar 35,87%, pada tahap perkembangan kedua menunjukkan sekitar 51,92%, kemudian pada tahap perkembangan ketiga terjadi peningkatan yang signifikan sebesar 82,50%. Sehingga pengembangan permainan tradisional kucing dan tikus merupakan salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional, khususnya permainan kucing dan tikus, memiliki potensi yang sangat besar dalam mengembangkan kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun. Permainan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga melatih

anak untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk mengintegrasikan permainan tradisional kucing dan tikus dalam pembelajaran di TK Tunas Harapan Kabupaten Ketapang Kalimantan Barat, agar anak-anak dapat mengembangkan kemampuan kerja samanya.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui “Pengaruh Permainan Tradisional Kucing dan Tikus Terhadap Kemampuan Kerja Sama Anak Usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Kabupaten Ketapang Kalimantan Barat, sebagai upaya untuk memberikan solusi terhadap permasalahan menurunnya kemampuan kerja sama anak akibat kurangnya interaksi sosial, variasi kegiatan dalam aktivitas bermain.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2022) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap

yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-experimental desaign* dengan model *One group pretest-posttest*. Menurut (Sugiyono, 2022) *pre-experimental desaign* adalah rancangan penelitian yang melibatkan satu kelompok (tanpa kelompok kontrol). Artinya desain ini dipilih karena penelitian yang akan dilakukan hanya terdiri dari satu kelas saja dan tidak mempunyai kelas kontrol. Sedangkan *one group pretest-posttest* disebut juga sebagai desain “sebelum dan sesudah” yakni sebelum dilakukan *treatment* dan sesudah dilakukan *treatment*. Penggunaan desain ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu untuk mengetahui apakah permainan tradisional kucing dan tikus berpengaruh terhadap kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Kabupaten Ketapang Kalimantan Barat.

Populasi dalam penelitian ini yaitu semua anak di TK Tunas Harapan Kabupaten Ketapang Kalimantan Barat, Tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 19 anak, sedangkan Sampel penelitian ini

adalah anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Tunas Harapan Kabupaten Ketapang Kalimantan Barat dengan jumlah 7 anak, dengan teknik pengambilan sampel yaitu *Purposive sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, teknik dokumentasi, dan instrumen penelitian. Adapun kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini yaitu: 1) Partisipasi aktif dalam kelompok. 2) Memiliki tujuan bersama. 3) Pembagian peran. 4) Kepatuhan terhadap aturan. 5) interaksi sosial yang terorganisasi.

Metode analisis yang diterapkan adalah analisis deskriptif, yaitu proses menyajikan data dengan cara mengumpulkan, mengelola, serta menguraikan data kuantitatif secara deskriptif sehingga menghasilkan informasi yang lebih mudah dipahami. Teknik analisis dilakukan dengan uji normalitas, uji t dan uji hipotesis.

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan apakah data hasil penelitian di lapangan memiliki distribusi normal. Uji t dilakukan dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan eksperimen (permainan tradisional kucing dan tikus) pada satu kelompok

sampel. Selanjutnya untuk pengujian hipotesis, nilai (t_{hitung}) diatas dibandingkan dengan nilai t dari tabel distribusi (t_{tabel}). Cara penentuan nilai (t_{tabel}) didasarkan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n-1$. Adapun kriteria pengujian hipotesis menurut (Sugiyono, 2022) adalah sebagai berikut:

Tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, terima H_a

Tolak H_a jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, terima H_0

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 29 September s/d 06 Oktober 2025. Pada tanggal 29 September, penulis memberikan surat penelitian kepada kepala sekolah serta mendiskusikan mengenai penelitian yang akan dilaksanakan, serta hari yang sama juga mengobservasi kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dan memperkenalkan diri serta menjelaskan tujuan ke TK Tunas Harapan tersebut. Kemudian, pada tanggal 30 September melakukan *pretest* pada anak kelompok B yang berjumlah 7 orang anak. Kegiatan *pretest* dilakukan dengan kegiatan meniru huruf “kucing”, mewarnai sketsa kucing dan bermain *maze paper* yang dilakukan bersama teman sebaya.

Setelah penulis memperoleh data dari hasil *pretest*, selanjutnya penulis melakukan *treatment* pada anak kelompok B sebanyak 3 kali yaitu pada tanggal 2 s/d 4 Oktober 2025. Pada *treatment* ini penulis memberikan arahan dan mengajarkan tentang langkah-langkah dalam bermain permainan kucing dan tikus. Adapun langkah-langkah dalam permainan ini yaitu 1) semua anak yang ikut bermain membentuk lingkaran besar. 2) anak yang membentuk lingkaran disebut “pagar”. Anak berdiri dengan berpegangan tangan atau saling berdekatan. 3) dari kelompok pemain, ditentukan satu anak menjadi “kucing” dan satu anak menjadi “tikus”. 4) “tikus” berada didalam lingkaran, sedangkan “kucing” berada di luar lingkaran. 5) permainan dimulai dengan kucing yang berusaha mengejar tikus. Tikus harus berlari masuk dan keluar lingkaran untuk menghindari tangkapan kucing. 6) anak-anak yang membentuk lingkaran (pagar) boleh membantu tikus dengan membuka tangan agar tikus bisa keluar masuk, tetapi mereka juga bisa menutup jalan untuk menghalangi kucing.

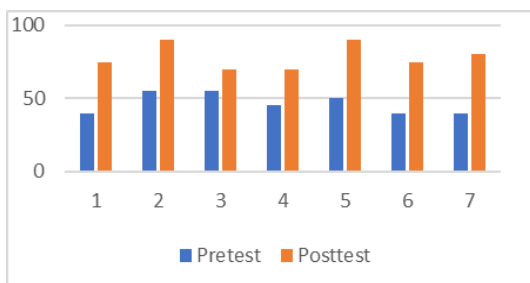
Adapun aturan dalam permainan ini yaitu 1) jika tikus tertangkap oleh

kucing, maka peran keduanya bertukar: tikus menjadi kucing, sedangkan kucing bisa diganti anak lain. 2) jika tikus keluar dari area batas permainan yang sudah ditentukan, maka otomatis ia dianggap kalah dan diganti perannya. 3) permainan berlangsung terus dengan rotasi peran sehingga semua anak mendapatkan kesempatan menjadi kucing, tikus, maupun pagar. seperti memberi arahan tentang aturan main dan pembagian peran serta tugas masing-masing peran. Selanjutnya, pada tanggal 6 Oktober, penulis melakukan *posttest* atau tes akhir dengan kegiatan membentuk pola gambar tikus, menghubungkan gambar dengan angka dan bermain estafet balon yang dilakukan bersama teman sebaya, untuk melihat apakah kemampuan kerja sama anak meningkat setelah dilakukan *treatment* dengan permainan kucing dan tikus terutama dalam partisipasi aktif dalam kelompok, memiliki tujuan bersama, pembagian peran, kepatuhan terhadap aturan dan interaksi sosial yang terorganisasi. Berikut hasil skor *pretest* dan *posttest*:

Tabel 1 Rekapitulasi Data *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Kerja Sama Anak

No	Responden	Skor Perolehan	
		Pretest	Posttest
1	FBL	40	75
2	PKD	55	90
3	EVT	55	70
4	EM	45	70
5	JW	50	90
6	RKS	40	75
7	MNS	40	80
Skor Tertinggi		55	90
Skor Terendah		40	70
Jumlah Skor		325	550
Rata-rata Skor		46,43	78,57

Berdasarkan data diatas, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kerja sama pada saat *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan pada tanggal 30 September 2025 dengan memperoleh rata-rata skor yaitu 46,42. Sementara *posttest* dilakukan pada tanggal 6 Oktober 2025 dengan memperoleh skor 78,57. Hasil peningkatan kemampuan kerja sama anak dengan permainan tradisional kucing dan tikus pada *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 1 Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan hasil *pretest* kemampuan kerja sama anak usia 5-6

tahun di TK Tunas Harapan Kabupaten Ketapang, diperoleh data dari 7 anak dengan lima indikator penilaian yaitu:

- a. Partisipasi Aktif dalam Kelompok (I)
- b. Memiliki Tujuan Bersama (II)
- c. Pembagian Peran (III)
- d. Kepatuhan Terhadap Aturan (IV)
- e. Interaksi Sosial yang Terorganisasi (V)

Hasil analisis menunjukkan bahwa skor total keseluruhan anak adalah 325 dengan rata-rata 46,43 dari skor maksimal 100. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama anak masih tergolong rendah sebelum diberi perlakuan berupa permainan tradisional kucing dan tikus. Jika dilihat per anak, skor tertinggi pada saat *pretest* diperoleh oleh PKD dan EVT, masing-masing dengan skor 55, sedangkan skor terendah diperoleh oleh FBL, RKS, dan MNS dengan skor 40. Anak JW memperoleh skor 50, sementara EM memperoleh skor 45. Hal ini menunjukkan adanya variasi kemampuan kerja sama antar individu, namun secara umum kemampuan tersebut belum optimal.

Dari rata-rata setiap indikator, terlihat bahwa indikator I (partisipasi aktif dalam kelompok) dan II (memiliki

tujuan bersama) memperoleh rata-rata tertinggi yaitu 2, sedangkan indikator III (pembagian peran) dan IV (kepatuhan terhadap aturan) memiliki rata-rata terendah yaitu 1,71. Sementara indikator V (interaksi sosial yang terorganisasi) berada sedikit lebih tinggi dengan rata-rata 1,86.

Temuan ini mengindikasikan bahwa anak-anak sudah mulai menunjukkan partisipasi dalam bermain dan memahami aturan dasar permainan, namun masih kurang dalam aspek kerja sama sosial seperti pembagian peran, kepatuhan terhadap aturan, dan interaksi sosial yang terorganisasi.

Secara keseluruhan, hasil *pretest* mencerminkan bahwa sebagian besar anak belum mampu bekerja sama secara optimal dalam konteks permainan kelompok. Kondisi ini menjadi dasar bagi pelaksanaan tindakan pembelajaran menggunakan permainan tradisional kucing dan tikus untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak secara signifikan pada tahap berikutnya (*posttest*).

Setelah dilaksanakan tindakan pembelajaran melalui permainan tradisional kucing dan tikus, kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan

Kabupaten Ketapang Kalimantan Barat mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Berdasarkan hasil *posttest*, diperoleh total skor keseluruhan sebesar 550 dengan rata-rata 78,57, yang berarti terjadi peningkatan sebesar 32,14 poin dibandingkan dengan hasil *pretest* yang rata-ratanya hanya 46,43.

Jika ditinjau secara individu, peningkatan kemampuan kerja sama tampak pada seluruh anak. Anak PKD dan JW memperoleh skor tertinggi yaitu 90, menunjukkan perkembangan kemampuan kerja sama yang sangat baik dalam semua aspek penilaian. Anak MNS memperoleh 80, disusul oleh FBL dan RKS dengan 75, serta EVT dan EM dengan 70. Tidak ada anak yang memperoleh skor di bawah 70, yang berarti seluruh peserta sudah mencapai kategori baik hingga sangat baik dalam hal kerja sama setelah mengikuti kegiatan permainan.

Berdasarkan rata-rata tiap indikator, dapat dijelaskan bahwa indikator II (memiliki tujuan bersama) memperoleh nilai tertinggi dengan rata-rata 3,71, menunjukkan bahwa anak-anak sudah memahami dan mematuhi aturan dengan baik selama kegiatan berlangsung. Indikator I (partisipasi aktif dalam kelompok) juga

mengalami peningkatan dengan rata-rata 3,29, menandakan bahwa anak-anak sudah lebih aktif berpartisipasi dan terlibat dalam kelompok bermain. Indikator III (pembagian peran) memperoleh rata-rata 3, sementara indikator IV (kepatuhan terhadap aturan) serta V (interaksi sosial yang terorganisasi) masing-masing memiliki rata-rata 2,86. Meskipun nilainya sedikit lebih rendah dibandingkan dua indikator pertama, capaian ini tetap menunjukkan adanya peningkatan signifikan dibandingkan hasil *pretest*, di mana indikator-indikator tersebut sebelumnya hanya berada pada kisaran 1,71-1,86.

Setelah didapatkan data *pretest* dan *posttest* kemudian data tersebut diolah dengan beberapa teknik analisis data, untuk melihat apakah terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan kerja sama anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan/*treatment*, dalam pengelolaan data penulis menggunakan teknik Analisis Deskriptif, Uji Normalitas, Uji t (*Paired sample t-test*) dan Uji Hipotesis yang dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas *Test Of Normality*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.253	7	.197	.820	7	.064
Posttest	.234	7	.200 [*]	.849	7	.119

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan metode *Shapiro wilk* dapat diperhatikan bahwa nilai signifikansi untuk data *pretest* sebesar 0,064 > 0,05, yang berarti data *pretest* berdistribusi normal, dan nilai signifikansi untuk data *posttest* sebesar 0,119 > 0,05, yang berarti data *posttest* berdistribusi normal. Kesimpulannya, data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Selajutnya adalah uji t, tujuan dari Uji-t adalah untuk menilai kebenaran hipotesis penelitian dengan membandingkan hasil data sebelum dan sesudah perlakuan eksperimen pada satu kelompok sampel yang sama. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi terhadap kemampuan kerja sama anak yang dilakukan melalui permainan tradisional kucing dan tikus pada anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Kabupaten Ketapang Kalimantan Barat. Adapun hasil kemampuan kerja sama anak setelah

perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Analisis Uji-t Melalui Permainan Tradisional Kucing dan Tikus Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Anak

No	Anak	Skor Perolehan		Gain (d) Y-X	Xd $d_i - M_d$	Xd^2
		Pretest	Posttest			
1	FBL	40	75	35	3	9
2	PKD	55	90	35	3	9
3	EVT	55	70	15	-17	289
4	EM	45	70	25	-7	49
5	JW	50	90	40	8	64
6	RKS	40	75	35	3	9
7	MNS	40	80	40	8	64
Jumlah (Σ)				225	1	493

Menghitung nilai rata-rata dari *gain* (d):

$$M_d = \frac{\Sigma d}{n}$$

$$= \frac{225}{7} = 32$$

Menghitung nilai t_{hitung} :

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2 d}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{32}{\sqrt{\frac{493}{7(7-1)}}}$$

$$t = \frac{32}{\sqrt{\frac{493}{42}}}$$

$$t = \frac{32}{\sqrt{11,73}}$$

$$t = \frac{32}{3,4}$$

$$t = 9,41$$

Setelah melakukan Uji-t, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis yang bertujuan untuk

mengetahui apakah rumus masalah yang diajukan diterima atau ditolak. Adapun hipotesis yang di ajukan adalah sebagai berikut:

H_a : Permainan tradisional kucing dan tikus berpengaruh terhadap kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Kabupaten Ketapang Kalimantan Barat.

H_o : Permainan tradisional kucing dan tikus tidak berpengaruh terhadap kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Kabupaten Ketapang Kalimantan Barat.

Uji hipotesis dilakukan dengan cara membandingkan hasil t_{hitung} (Uji-t) dengan t_{tabel} menggunakan perolehan skor tes awal (*pretest*) dan skor tes akhir (*posttest*). Adapun kriteria pengujian hipotesis yang dipakai adalah:

Terima H_a apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$

Terima H_o apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$

Nilai t_{tabel} diperoleh dengan cara menentukan nilai yang didasarkan pada taraf signifikan (0,05) dengan derajat kebebasan ($dk = n-1$). Sehingga melalui cara tersebut diperoleh nilai t_{tabel} sebagai berikut:

Tabel 7. Nilai t_{tabel}

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169

$$t_{\text{tabel}} : \alpha = 0,05$$

$$dk = n-1$$

$$= 7-1$$

$$= 6 (2,447)$$

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dihitung diperoleh nilai t_{tabel} adalah 2,447. Jadi menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari pada nilai t_{tabel} yaitu $9,41 > 2,447$. Dengan demikian terjadi penolakan pada H_0 dan penerimaan pada H_a yang berarti pada kriteria kemampuan kerja sama terhadap anak terdapat perbedaan yang signifikan antara perolehan skor sebelum tindakan (*pretest*) dan sesudah tindakan (*posttest*). Untuk itu hasil hipotesis di atas menunjukkan adanya pengaruh permainan tradisional kucing dan tikus terhadap kemampuan kerja sama pada anak karena hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa H_a diterima.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji-t (*paired sample t-test*), diperoleh nilai signifikansi (*p-value*) yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat

perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, yang berarti bahwa permainan tradisional kucing dan tikus memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Kabupaten Ketapang.

Peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* ke *posttest* menunjukkan bahwa anak mengalami perubahan perilaku sosial yang nyata. Anak menjadi lebih mampu berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, saling membantu, berbagi peran, serta bekerja sama dalam mencapai tujuan permainan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional kucing dan tikus memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan kerja sama anak usia dini. Guru dan pendidik diharapkan dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang kontekstual, kreatif, dan berbasis budaya lokal. Selain meningkatkan kemampuan kerja sama, kegiatan ini juga memperkuat nilai-nilai sosial dan moral yang penting bagi pembentukan karakter anak di masa depan.

D. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional kucing dan tikus merupakan sarana edukatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia dini. Aktivitas ini tidak hanya mendukung perkembangan sosial anak, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter positif seperti kebersamaan, tanggung jawab, dan sportivitas yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Guru disarankan untuk mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran harian (RPPH) sebagai strategi untuk menstimulasi kemampuan kerja sama anak. Guru juga perlu menjadi fasilitator aktif yang mampu menciptakan suasana bermain yang aman, adil, dan menyenangkan bagi semua anak.

Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat menghidupkan kembali nilai-nilai permainan tradisional dalam lingkungan sekolah sebagai bagian dari pembelajaran berbasis budaya lokal dengan melibatkan permainan tradisional secara rutin, agar anak-anak tidak hanya memperoleh kesenangan

dalam bermain, tetapi juga belajar tentang kerja sama, aturan sosial, dan nilai-nilai kebersamaan yang terkandung di dalamnya.

Penelitian ini masih terbatas pada satu jenis permainan tradisional dan satu kelompok usia di satu lembaga PAUD. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian serupa dengan permainan tradisional lain atau memperluas cakupan penelitian pada beberapa sekolah dan kelompok usia yang berbeda, agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap berbagai aspek perkembangan anak, seperti komunikasi sosial, empati, dan disiplin diri.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Fadlillah, M. (2017). Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini - Google Books. In *Kencana*.
- Hurlock, E. B. (2024). *Child Development* ((7th rev.)). Medtech Science Press.
- Piaget, J. (2021). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood* (Paperback). Hassell Street Press.

Santrock, J. W. (2021). *Child Development* ((13th ed.)). McGraw-Hill.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Manajemen (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Methods), Penelitian Tindakan (Action Research, Penelitian Evaluasi, Studi Kasus). In Setiyawami (Ed.), Bandung: Alfabeta Cv (Revisi 2).*

Trismahwati, D., & Sari, N. I. (2020). Identifikasi Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).

Artikel in Press :

Lin, X., Wu, Y., & Qin, L. (2024). Enhancing Cooperation in 5-6 Year-Old Rural Chinese Children through Cooperative Constructive Play Based on Anji Play: A Quasi-Experimental Study. *Behavioral Sciences*, 15(7), 533. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/03004430.2024.1234567>

Jurnal :

Arina m.i.m, A. (2020). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL KUCING DAN TIKUS TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL ANAK KELOMPOK B DI

TK ALBA REJOSARI. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2).

<https://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.4100>

Astini, B. N., Nurhasanah, N., Rachmayani, I., & Ummahaati, R. (2021). The Development of Traditional Games of Cat and Rat to Improve Social and Emotional Abilities of Children aged 5 to 6 Years Old. *Proceedings of the 2nd Annual Conference on Education and Social Science (ACCESS 2020)*, 556(Access 2020), 584–587. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210525.154>

Sari, D. A. M. (2025). The role of traditional games in early childhood learning. *Majority Science Journal (MSJ)*, 13(1), 21–29.