



MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL MELALUI PENGEMBANGAN PERMAINAN PETAK UMPET PADA KELAS A DI TK DHARMAWANITA SEGALA ANYAR KECAATAN PUJUT KABUPATEN LOMBOK TENGAH

Nur Aulia Safitri¹, Nurhasanah², Baiq Nada Buahana³,
Universitas Mataram

*e-mail: nurauliasafitri2001@gmail.com

Riwayat Artikel

Diterima: 20 Juni 2024

Direvisi: 25 Juli 2024

Publikasi: 15 Agustus 2024

Kata Kunci:

Permainan tradisional, petak umpet, kemampuan sosial

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial melalui pengembangan permainan petak umpet pada anak kelas A. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development*. Subyek penelitian berjumlah 15 orang anak yang terdiri dari 10 orang anak laki laki dan 5 orang anak perempuan yang ada di TK Dharmawanita segala anyar. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan dokumentasi. Kemampuan sosial anak di TK Dharmawanita segala anyar mengalami peningkatan dengan skor perhitungan pre tes sebesar 28,6 dan rata rata skor post tes sebesar 43. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional petak umpet yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan sosial anak TK A Dharmawanita segala anyar Tahun 2024.

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berusia 0 sampai 6 tahun yang memiliki karakteristik tersendiri pada tahap usia perkembangannya yang sering disebut sebagai masa keemasan atau golden age. Pada fase tersebut pertumbuhan dan perkembangan anak yang nantinya akan menentukan bagaimana anak dimasa yang akan datang. Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, Bab III Pasal 4 dan 6 menyebutkan: Anak berhak untuk tumbuh, berkembang, bermain, beristirahat, mengekspresikan diri dan belajar dalam pendidikannya. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendekatan pembinaan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang membentuk pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mentalnya agar siap mengikuti pendidikan lebih lanjut (Astini, 2022).

Meningkatkan perkembangan sosial anak dalam perkembangan sosial anak di TK Dharmawanita segala anyar kecamatan pujut kabupaten Lombok masih terhambat. Rendahnya kemampuan sosial pada anak tersebut disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik bagi anak, sehingga nilainilai yang akan disampaikan tidak mengena pada anak (Rachmayani, 2023).

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, meleburkan satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan berkeja sama. Anak dilahirkan bersifat sosialdalam arti, dia belum memiliki kemampuan untuk bergaul dengan orang lain. Untuk mencapai kematangan sosial anak harus belajar tentang tata cara-cara penyesuaian diri dengan orang lain. Kemampuan ini diperoleh anak melalui berbagai kesempatan atau pengalaman



bergaul dengan orang-orang di lingkungannya baik orang tua, saudara, teman sebaya, atau orang dewasa lainnya (Sintiya, 2021).

Petak umpet atau dalam bahasa Inggris disebut hide and seek adalah salah satu permainan tradisional anak-anak yang sudah sangat terkenal. Petak umpet adalah sejenis permainan cari dan sembunyi yang bisa dimainkan minimal 2 orang yang umumnya berada diluar ruang. Dalam permainan, ada dua peran, yaitu si kucing dan yang bersembunyi. Si kucing ini berperan mencari teman-temannya yang bersembunyi. Permainan selesai setelah semua teman ditemukan, dan yang pertama ditemukan yang menjadi kucing berikutnya (Mbadhi, 2009).

Adapun manfaat dari bermain petak umpet diantaranya mengembangkan kemampuan sosial anak, dari permainan tersebut anak akan lebih lincah dan aktif, anak dapat mengenal lingkungan sekitar, memahami aturan permainan, bersosialisasi dengan teman sebaya dan bebas bermain. Dalam permainan petak umpet anak akan terlatih daya tahan tubuh dan daya pikirnya, karena dalam permainan ini anak akan belajar tentang tanggung jawab dan belajar bersabar (Harahap 2022).

Permainan petak umpet merupakan salah satu bentuk permainan edukatif. Diduga dapat membantu gerakan menstimulasi kemampuan sosial anak usia dini. Cara bermain petak umpet yaitu mencari dan bersembunyi, dapat dilakukan minimal 2 orang. Pelaksanaan umumnya berada di luar ruangan. Dalam permainan ini, ada dua peran, misalnya kalah dan menang yaitu “kalah” bertugas mencari dan “menang” yang bersembunyi. Si kalah ini berperan mencari teman-temannya yang bersembunyi. Permainan selesai setelah semua teman di temukan. Dan yang pertama ditemukanlah yang menjadi pencari berikutnya (Saputri, 2021).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK dharmawanita segalaanyar kecamatan pujut kabupaten Lombok Tengah pada kelompok A, dari 15 anak yang mengalami kemampuan sosial kurang, hal ini dapat dilihat dari perilaku anak pada saat pembelajaran yang selalu memilih milih dalam berteman. Selain itu ada anak yang selalu pilih-pilih teman pada saat jam istirahat dan ada beberapa anak yang suka menyendiri di dalam kelas. Saat bermain di halaman sekolah masih banyak terlihat anak lebih senang bermain sendiri dari pada bermain dengan temannya. Penyebab lain rendahnya kemampuan sosial anak dikarenakan kurangnya interaksi dilingkungannya sehingga membuat anak kurang bisa bersosialisasi dengan temannya. Upayaupaya yang dilakukan guru dalam mengembangkan kemampuan sosial anak hanya dengan menjelaskan kepada anak pentingnya bersosialisasi dengan teman dan memotivasi anak untuk menjadi lebih aktif dan percaya diri tanpa adanya praktek langsung.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka diangkat judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan Sosial Melalui Pengembangan Permainan Petak Umpet Pada Kelas A Di Tk Dharmawanita Segala Anyar Kecelakaan Pujut Kabupaten Lombok Tengah.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D/Research and Development. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus



yang melewati berbagai tahapan. Penelitian dan pengembangan dapat dilakukan dalam 10 langkah.

Berdasarkan definisi di atas dapat dijelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian.

Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita di Kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah dijadikan sebagai lokasi penelitian ini. Subyek penelitian sebanyak 15 orang 10 orang laki-laki dan 5 orang perempuan kelompok A di TK Dharma Wanita Kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah dijadikan sebagai subjek penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat permainan petak umpet untuk anak-anak kelas A yang dapat membantu mereka meningkatkan keterampilan sosialnya.

Berdasarkan definisi di atas dapat dijelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1) Tahap pengumpulan data awal

Pada tahap pengumpulan data awal, dilakukan studi lapangan dan studi pustaka, adapun hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

a) Studi Lapangan

Materi yang diperoleh dari penelitian lapangan berupa rincian tentang bagaimana seluruh siswa kelompok A di lembaga ini belajar meningkatkan keterampilan sosialnya dengan bermain petak umpet di TK Dharma Wanita. Hasil observasi menunjukkan masih adanya kekurangan permainan pada program pembelajaran permainan pengenalan di TK Dharma Wanita.

b) Studi Pustaka

Materi yang dikumpulkan dari tinjauan pustaka meliputi teori-teori ahli yang relevan dengan keterampilan sosial anak kelompok A dalam permainan petak umpet.

2) Perencanaan draft produk

Peneliti melakukan pengumpulan informasi mengenai perkembangan sosial anak, media yang sering digunakan di sekolah maupun orang dewasa di rumah. Peneliti juga melakukan pengumpulan informasi berupa studi pustaka terkait media pembelajaran juga proses perkembangan sosial anak. Pengumpulan informasi pada penelitian ini memiliki dua langkah yaitu: studi lapangan yang dilakukan dengan cara mengobservasi awal untuk mengetahui perkembangan sosial anak juga media yang digunakan sehari-hari untuk kebutuhan pengembangan media. Selanjutnya peneliti juga melakukan pengumpulan data dengan cara mengumpulkan informasi berupa teori dan materi-materi yang berkaitan dengan



media pembelajaran perkembangan social pada anak, data-data tersebut diperoleh dari berbagai sumber seperti buku dan jurnal.

3) Pengembangan produk awal

a) Draf produk awal

Pada tahap ini peneliti merancang produk awal media permainan petak umpet. Proses perancangan media memiliki keterkaitan dengan rancangan materi yang terdapat pada buku panduan. Pokok bahasan materi yang akan dikembangkan berupa buku panduan petak umpet.



b) Validasi buku panduan

Ahli materi Produk yang telah diselesaikan kemudian divalidasi oleh tim ahli. Hasil validasi produk oleh tim ahli materi dituangkan dalam bentuk yang dapat dilihat. Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli materi terdiri dari 12 aspek yaitu dari ketepatan pemilihan bahan sampai kelayakan media dan kejelasan petunjuk media. Berdasarkan hasil perhitungan, maka hasil penilaian dari ahli materi terdiri dari 12 aspek. Hasil perhitungan validasi ahli materi keseluruhan sudah valid menunjukkan bahwa materi sudah sangat layak digunakan.

Ahli media Produk awal yang telah diselesaikan kemudian divalidasi oleh tim ahli media. Hasil validasi produk oleh tim ahli media digunakan. Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli media terdiri dari 12 aspek yaitu dari ketepatan pemilihan bahan sampai kelayakan media dan kejelasan petunjuk media. Berdasarkan hasil perhitungan, maka hasil penilaian dari ahli media terdiri dari 12 aspek. Hasil validasi media permainan petak umpet dikategorikan sangat valid.

c) Uji awal produk/ uji coba terbatas (6 org anak)-hasil

Dalam uji coba ini kita menggunakan 6 orang sebagai uji coba tahap untuk melakukan uji validasi dari buku panduan petak umpet yang dirancang kepada tim peneliti dan sudah di validasi oleh para ahli ada beberapa yang harus di revisi seperti langkah langkah bermain harus di kurangi dan bukupandun di perbagus lagi.

d) revisi guru

Validasi produk adalah tahap untuk melakukan uji validasi dari produk yang dirancang kepada tim ahli. Validasi pada proses penelitian ini tidak hanya validasi untuk media dan materi, namun juga validasi instrumen yang akan digunakan pada saat



melakukan uji coba produk pada anak. Validasi instrumen lembar observasi penelitian dilakukan satu kali kepada satu orang ahli. Pada validasi media dan materi dilakukan juga sebanyak satu kali kepada dua tim ahli. Hasil validasi oleh dua orang ahli, yaitu Bapak Muh Amin Arqi, M. Pd Dosen PG-PAUD Universitas Mataram, Ibu Filsa era sativa M, Pd Dosen PG-PAUD Universitas Mataram, ibu Seruni Wati guru sentra pembangunan TK dharmawanita segala anyar. Dari validasi instrumen penelitian diperoleh data sebagai berikut diantaranya:

Tabel 1. Uji Validitas Materi dan Variabel Terikat Oleh Ahli

Ahli 1		Ahli 2	
Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid
0	1,2,3,4,5,6,7,8,9,0,11,12	0	1,2,3,4,5,6,7,8,9,0,11,12

Koefisien validitas isi instrumen variabel sosial yang telah diuji coba adalah dengan kategori validitas sangat tinggi, dikarenakan kedua ahli menyatakan bahwa semua instrumen valid.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.851	12

Seperti yang diketahui alat ukur dan dikantakan reliabel apabila nilai *Cronbach Alpha* > 0,6. Berdasarkan pengujian di atas maka dapat diketahui bahwa didapatkan nilai Cronbach Alpha sebesar 0,851 yang artinya lebih besar dari 0,6 dan dapat dikatakan instrumen tersebut reliabel.

- e) Uji lapangan produk / uji coba lapangan dipluas (8 anak)

Dalam uji coba ini di perluas lagi dengan menggunakan 8 orang sebagai uji coba tahap untuk melakukan uji validasi dari buku panduan petak umpet yang dirancang kepada tim peneliti dan sudah di validasi oleh para ahli ada beberapa yang di revisi.

- f) revisi guru

Setelah dilakukan validasi, kemudian dilakukan revisi untuk memperbaiki kekurangan pada media pemebelajaran dari hasil validasi oleh para ahli. Berbagai kritik dan saran akan ditampung, sehingga peneliti dapat memperbaiki produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, terdapat revisi yang harus diperbaiki oleh peneliti yaitu dengan memperbaiki langkah langkah permainan

- 4) Produk operasional / uji efektifitas

Setelah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media serta telah selesai diperbaiki, selanjutnya produk diuji coba pada skala kecil yaitu 15 peserta didik kelas A. Uji coba produk skala kecil sudah valid dan sudah siap di pakai.



- a) Menentukan pencari dengan melakukan hompimpa



- b) Anak yang berperan menjadi pencari adalah yang kalah dalam melakukan hompimpa



- c) Pencari menyusun 3 kayu seperti Menara



- d) Pencari berhitung 1-10 sambil menutup mata



- e) Teman yang menang bersiap siap untuk sembunyi sambil membawa kayu untuk mengalahkan si pencari dengan merobohkan Menara





- f) Pencari mencari semua teman yang bersembunyi



- g) Jika melihat teman yang bersembunyi pencari mengatakan “mati” sambil menyebut namanya



- h) Ketika si pencari mengatakan mati dan menyebut namanya kemudian si pencari harus mencoret disisi menara, apabila si pencari belum mencoret sisi menara tersebut kemudian teman yang di temukan tersebut merobohkan menara maka si pencari kalah maka teman yang di temukan tersebut kembali bersembunyi .



Setelah produk media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan dinilai oleh pengguna dan mendapatkan hasil skor yang menunjukkan kategori sangat layak, maka produk media pembelajaran siap diuji cobakan dalam skala besar yaitu 15 peserta didik dari kelas A sebagai kelompok eksperimen yang diberi treatment (treatment) berupa permainan petak umpet untuk meningkatkan sosial anak di TK dharmawanita segala anyar. Hasil uji coba dari 15 peserta didik didapat jumlah skor sebelum diberikan treatmentt (pre-test) menunjukkan bahwa sosial anak masih kurang dengan hasil pre test 429, terlihat dari hasil observasi permainan petak umpet anak menggunakan 12 deskriptor yang telah diukur dari instrumen penelitian yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

- 5) Revisi utama produk

Setelah uji coba produk, pada produk media pembelajaran dari penilaian sudah tidak ada rvisi lagi dan buku panduan.



6) Implementasi

Mencetak buku panduan dan di berikan ke sekolah.

B. Pembahasan

Buku panduan petak umpet untuk guru berguna untuk dapat dijadikan acuan atau pedoman bagi guru yaitu sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan permainan petak umpet. Dalam melaksanakan kegiatan permainan petak umpet siswa maupun guru dapat membaca buku pedoman sebagai acuan, maka ia akan memiliki acuan kerja yang dalam melaksanakan tugasnya selaku seorang guru. Baik tugas pokok maupun tugas tambahan lainnya. Sehingga bila dipedomani, maka bisa dipastikan tidak ada tugas pokoknya yang akan terlupakan. gunanya apa? Jelaskan dampaknya ke kemampuan sosial.

Upaya meningkatkan kemampuan sosial anak melalui metode permainan tradisional petak umpet pada kelompok A di TK Dharmawanita segala anyar” dari penelitian ini disimpulkan bahwa peningkatkan kemampuan sosial setiap anak dapat dikembangkan melalui kegiatan yang mengandung permainan yang menarik dan menyenangkan anak. Metode permainan tradisional petak umpet di TK Dharmawanita segala anyar pada kelompok A tahun ajaran 2023-2024 dengan mengacu tahap perkembangan anak, khususnya dalam meningkatkan sosial anak seperti : kesadaran diri di mana kesadaran diri anak, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, perilaku sosial.

Salah satu kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang dapat membantu meningkatkan kemampuan sosial anak yaitu dengan pengembangan permainan petak umpet. Penelitian ini di perkuat oleh pendapat Matson (2018) mengatakan bahwa kemampuan sosial membantu seseorang untuk menyesuaikan diri dengan standar harapan masyarakat dalam norma-norma yang berlaku di sekelilingnya keterampilan-keterampilan sosial meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat atau keluhan dari orang lain, memberi atau menerima feedback, memberi atau menerima keritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku, dan lain-lain.

Kemampuan sosial anak dapat di lihat dari permainan petak umpet adalah ketika anak sedang melakukan permainan lalu si pencari sedang mencari temannya akan tetapi teman yang di cari bekerja sama dengan teman yang lain untuk memecahkan lawan sehingga anak-anak yang bermain semakin seru dalam bermain. Penelitian ini di perkuat oleh pendapat mengatakan bahwa menurut Hanifah (2017) bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh hayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak disamping bisa menumbuhkan sosial anak.

Pada tahap pengembangan pretes dan post tes, hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pengembangan permainan tradisional petak umpet untuk meningkatkan kemampuan sosial anak masih dalam kategori sudah menikat dapat di lihat dari hasil pretes dan posttes sudah ada peningkatan dari hasil pretes mendapat skor 429 dengan rata-rata 28,6 kategori masih kemampuan sosial masih kurang.

Pada tahap pengembangan post tes hasil kegiatan pengembangan permainan tradisional petak umpet untuk meningkatkan kemampuan sosial anak mengalami peningkatan dengan skor



645 dengan rata-rata 43 kategori meningkat. Di mana anak sudah mengerti aturan main dan bisa bermain dengan baik, di mana kemampuan sosial anak dapat dilihat dari permainan petak umpet adalah anak sudah mampu mengecohkan lawan ketika pada saat anak sedang melakukan permainan lalu si pencari sedang mencari temannya akan tetapi teman yang dicari bekerja sama dengan teman yang lain untuk mengecohkan lawan, anak yang bersembunyi kadang bekerja sama dengan teman yang sudah ditemukan tersebut agar di kasih tau di posisi mana pencari itu mencari agar teman yang bersembunyi tau arah mana tempat ia mengalahkan si pencari. Kemudian kadang teman yang bersembunyi tersebut sengaja teriak agar di cari di tempatnya agar teman yang lain bisa berlari merobohkan menara. Oleh sebab itu permainan petak umpet seru ketika sudah bisa bermain dengan baik dan bisa saling mengecohkan sehingga teman yang lain berlomba-lomba mengalahkan teman yang jadi pencari agar teman yang lain tidak menjadi pencari.

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap pengembangan pretes posttes dalam perkembangan sosial anak kelompok A dapat dikatakan meningkat. Hal ini dikarenakan perolehan ada masing-masing tahapan pengembangan mengalami peningkatan atau pengembangan. Adapun peningkatan hasil pretes 429 dengan rata-rata 28,6 dan posttes 645 dengan rata-rata 43 sehingga dapat dinyatakan berkembang kemampuan sosial anak melalui perkembangan petak umpet anak kelompok A di TK Dharmawanita.

Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa apabila permainan tradisional petak umpet dapat dilakukan dengan langkah-langkah yang baik dan benar, maka dapat mengembangkan kemampuan sosial anak kelompok A di TK Dharmawanita segala anyar tahun 2024. Secara keseluruhan berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan yang diterapkan oleh peneliti dapat dikatakan berhasil karena di dalam penerapan pembelajaran menggunakan permainan tradisional petak umpet mampu mengembangkan kemampuan sosial anak kelompok A. Seperti anak-anak dapat mengikuti langkah-langkah permainan dengan benar yang skor dari tiap hasil pretes dan posttes pengembangan selalu meningkat.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan petak umpet dapat meningkatkan kemampuan sosial anak kelompok A di TK Dharmawanita segala anyar hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi buku panduan bahwa hasil perhitungan validasi ahli materi dan ahli media keseluruhannya sudah dinyatakan layak sehingga dapat digunakan oleh siswa maupun guru sebagai acuan dalam permainan petak umpet dan peningkatan jumlah skor dan rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan memperoleh skor 429 dengan rata-rata 28, dan setelah diberi treatment jumlah keseluruhan skor meningkat menjadi 645 dengan rata-rata 43. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan petak umpet dapat meningkatkan kemampuan sosial anak kelompok A di TK Dharmawanita dimana hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan terdapat perbedaan sosial anak sebelum dan setelah memperoleh treatment berupa petak umpet.



DAFTAR PUSTAKA

- Astini, B. N., Rachmayani, I., & Sarini, S. (2022). Identifikasi permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini di kabupaten lombok timur. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 103-112
- Fahira, N., Habibbi, M., Nurhasanah, N., & Rachmayani, I. (2023). Pengaruh Perceraian Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Pondok Perasi Ampenan Kota Mataram Tahun 2023 (Studi Kasus). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2165-2172.
- Goliah, M., Jannah, M., & Jamaludin, U. (2022). *Strategi Pengintegrasian Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Sekolah Dasar untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Petak Umpet*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4
- Hanifah, N. (2017). Meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain warna (Penelitian Tindakan Kelas pada anak kelompok B di RA Muslimat NU 107 Khodijah Kramat Duduksampeyan). *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(1), 64-75
- Harahap, S. N. H., Delvia, E., Zahra, S., Amalina, M. N., & Khadijah, K. (2022). Pengaruh Permainan Petak Umpet dalam Mengembangkan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 255-260.
- Istianti, T. (2015). *Pengembangan Keterampilan Sosial Untuk Membentuk Prilaku Sosial Anak Usia Dini*.
- Matson, A (2018) Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B Ra Nurul Aqli Karya Desa Pasir Tuntung Kecamatan Kotapinang
- Mbadhi, V., Ansel, M. F., & Pali, A. (2018). *Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet terhadap Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 103–112. <https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.348>
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta Cv. *Thawalib | Jurnal Kependidikan Islam*, 1(1), 55–64. <https://doi.org/10.54150/thawalib.v1i1.10>
- Sintia, N., Kuswanto, C. W., & Meriyati, M. (2021). Meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini dengan model outbound. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 6(2), 1-10
- Saputri, E. M., Darmawani, E., Kons, M. P., & Santa Idayana Sinaga, M. (2021). Implementasi Permainan Tradisional (Petak Umpet) Topeng Hewan Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5 Sampai 6 Tahun Kelompok B Di PAUD Taam Muhajirin Palembang. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 66
- Purnamasari, H., Endang, D., & Sartinah, P. (2019). *Permainan Tradisional Petak Umpet Modifikasi Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Tunagrahita Ringan*.