



Penerapan Permainan Petak Umpet untuk Meningkatkan Keberanian pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB An Nafisah Pakis Malang

Inayatul Munawaroh^{*1}, Ayu Asmah², Mochammad Ramli Akbar³

^{1,2,3}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

E-mail: inamashudi34@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2026-03-07 Revised: 2026-04-13 Published: 2026-05-03	<p>Bravery in early childhood is an important aspect of social-emotional development, characterized by self-confidence, the ability to express oneself, make decisions, and try new experiences. Initial observations at KB An Nafisah Pakis Malang indicated that the bravery of children aged 3–4 years had not yet developed optimally. This study aimed to apply the hide-and-seek game to improve bravery in children aged 3–4 years at KB An Nafisah Pakis Malang. The study employed Classroom Action Research (CAR), consisting of the stages of planning, action, observation, and reflection, with the children at KB An Nafisah Pakis Malang as the research subjects. Data were collected through observation and documentation using a checklist observation sheet as the research instrument. The results showed an improvement in children’s bravery. Based on the findings, the bravery of children aged 3–4 years increased gradually and consistently in each learning cycle. In the pre-cycle stage, the level of bravery was 28%. After the implementation of actions in Cycle I, the level of bravery increased to 38% in Meeting 1 and 53% in Meeting 2, resulting in an overall increase of 25% from the pre-cycle to the end of Cycle I. In Cycle II, the improvement in children’s was more significant increasing to 65% in Meeting 1 and further rising to 82% in Meeting 2. Based on these results, it can be concluded that the hide-and-seek game is effective in improving the bravery of children aged 3–4 years at KB An Nafisah Pakis Malang. The researcher presents several suggestions that may serve as considerations for improving the quality of early childhood learning, specifically regarding the aspect of courage through the game of hide-and-seek.</p>
Keywords: <i>Early Childhood;</i> <i>Courage;</i> <i>Hide and Seek</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2026-03-07 Direvisi: 2026-04-13 Dipublikasi: 2026-05-03	<p>Sikap berani pada anak usia dini merupakan bagian penting dari perkembangan sosial-emosional yang ditandai dengan rasa percaya diri, kemampuan mengekspresikan diri, mengambil keputusan, serta mencoba hal baru. Hasil observasi awal di KB An Nafisah Pakis Malang menunjukkan bahwa keberanian anak usia 3–4 tahun masih belum berkembang secara tuntas. Tujuan penelitian ini adalah penerapan permainan petak umpet untuk meningkatkan keberanian pada anak usia 3-4 tahun di KB An Nafisah Pakis Malang. Untuk meningkatkan keberanian anak usia 3–4 tahun melalui penerapan permainan petak umpet melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dengan subjek peserta didik di KB An Nafisah Pakis Malang. Pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, dengan instrumen berupa lembar observasi checklist. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keberanian anak. Selaras hasil penelitian yang sudah terlaksana, terdapat peningkatan keberanian anak usia 3–4 tahun secara bertahap dan konsisten pada setiap siklus pembelajaran. Pada tahap prasiklus, capaian keberanian anak berada pada angka 28%. Setelah diberikan tindakan pada Siklus I, capaian keberanian meningkat menjadi 38% pada Pertemuan 1 dan 53% pada Pertemuan 2, sehingga terjadi peningkatan sebesar 25% dari prasiklus hingga akhir Siklus I. Pada Siklus II peningkatan keberanian anak lebih signifikan menjadi 65% pada Pertemuan 1 dan kembali meningkat menjadi 82% pada Pertemuan 2. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan petak umpet mampu meningkatkan keberanian anak usia 3–4 tahun di KB An Nafisah Pakis Malang. Peneliti menyampaikan beberapa saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini khususnya aspek keberanian melalui permainan petak umpet.</p>
Kata kunci: <i>Anak Usia Dini;</i> <i>Keberanian;</i> <i>Petak Umpet.</i>	

I. PENDAHULUAN

Perkembangan pada anak usia dini terjadi seiring dengan bertambahnya pengalaman, pengetahuan, kemampuan dan keterampilan

yang terjadi dalam rangkaian yang berurutan. Perkembangan pada suatu tahap merupakan landasan untuk tahap perkembangan berikutnya. Masa anak usia 0-6 tahun yang biasa di sebut

sebagai masa keemasan (*golden age*) merupakan masa kritis dalam perkembangan kepribadian dan sosial (Age, J. G., & Hamzanwadi, 2020).

Perkembangan anak, baik dari aspek akademik maupun nonakademik, sangat dipengaruhi oleh stimulasi dan pengalaman yang diterimanya sejak usia dini. Proses perkembangan tersebut berlangsung secara berbeda pada setiap anak, karena masing-masing memiliki karakteristik dan juga kecepatan perkembangan yang tidak sama (Khairi, 2018). Pada dasarnya, anak adalah pembelajar yang aktif dengan rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga mampu menyerap berbagai pengalaman sosial, fisik, bahasa, dan kognitif yang diperolehnya dari lingkungan sekitar (Ariyanti, 2018).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran penting dalam membentuk dasar kepribadian serta karakter anak. Perkembangan karakter pada anak akan muncul secara bertahap. Pembentukan karakter anak usia dini berawal dari lingkungan keluarga, sekolah, serta komunitas yang diikuti anak, seperti lingkungan bermain, belajar, maupun lembaga pengembangan bakat. Anak akan berkembang menjadi pribadi yang berkarakter jika tumbuh pada lingkungan yang mendukung pembentukan karakter, sehingga potensi dasar anak yang dibawa sejak lahir mampu berkembang secara maksimal (Nikmah, 2023).

Sikap berani akan terlihat ketika anak sudah mempunyai rasa percaya diri dan yakin bahwa dirinya benar. Anak yang berani cenderung mampu mengekspresikan diri, mengambil keputusan, serta mencoba hal baru. Keberanian adalah suatu hal yang dianggap benar untuk dilakukan atau diungkapkan meskipun sulit serta wajib mempunyai kekuatan mental untuk melakukannya (Nikadinata et al., 2025). Anak yang didukung untuk mengeksplorasi lingkungannya akan tumbuh menjadi pribadi yang berani mengambil keputusan dan termotivasi untuk mencoba hal baru.

Permasalahan yang sering muncul dalam penerapan di lingkungan pendidikan khususnya PAUD yakni anak pemalu serta tidak berani dengan lingkungan sosial. Anak-anak merasa ragu, takut mencoba hal baru, sulit berinteraksi dengan lingkungan sekitar, tak mampu menyelesaikan tugas, ragu untuk mengajukan pertanyaan dan tidak yakin pada potensi yang telah dimiliki. Dalam tahap belajar dan berkembang, anak membutuhkan bimbingan serta pengawasan orang tua maupun lingkungan sekolah. Peran orang tua, guru maupun orang

sekitar sangat berpengaruh guna memberikan kesempatan kepada anak untuk berani melaksanakan tindakan yang baik, positif, dan bermanfaat bagi pertumbuhan serta perkembangannya (Manurung et al., 2021).

Selaras dengan hasil observasi yang dilaksanakan di KB An Nafisah Pakis Malang kelompok usia 3-4 tahun yang berjumlah 20 anak dalam aktifitas pembelajaran masih belum berkembang secara tuntas. Anak-anak menunjukkan perilaku seperti sangat bergantung pada guru saat di sekolah, takut untuk mencoba aktivitas baru yang melibatkan tantangan fisik atau sosial, menarik diri dan diam saat diminta tampil di depan teman-temannya serta ragu dalam mengambil keputusan sederhana.

Sejumlah 20 anak menunjukkan pada saat kegiatan bercerita di depan teman di dapatkan hasil sekitar 40% atau kurang lebih 8 anak yang menunjukkan keberanian secara konsisten. Sementara 12 anak masih ragu, malu dan takut untuk bercerita sendiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak-anak masih membutuhkan stimulasi yang tepat agar nilai keberanian dapat meningkat dan tertanam secara alami. Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan keberanian pada anak adalah melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain muncul sebagai media alami dalam pembentukan keberanian karena sejalan dengan tahap perkembangan sosial serta emosional anak usia dini.

Penelitian tentang penerapan permainan sebagai sarana dan media untuk menumbuhkan keberanian pada anak usia dini banyak dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain akan memberikan kesenangan yang berperan penting dalam pembentukan karakter anak, khususnya sikap berani.

Peneliti terdahulu seperti Lestari, (2022) menunjukkan hasil penelitian nilai keberanian dalam buku cerita *Tori Si Pemberani* karya Kim Sokna ditunjukkan melalui dialog dan tindakan tokoh yang mencerminkan sikap berani mencoba hal baru, berani mengemukakan pendapat, berani menghadapi tantangan, berani menolong sesama, serta berani mengambil keputusan. Penelitian selanjutnya oleh Dina Dwi Lorenza dan Benny Prasetya (2024) menunjukkan bahwa Permainan tradisional petak umpet pada pembelajaran terbukti efektif guna mengembangkan berbagai nilai moral pada anak. Permainan tradisional mempunyai peran yang signifikan untuk menstimulasi potensi yang dimiliki anak.

Dengan permainan ini, anak terlibat secara aktif, baik secara fisik ataupun emosional, sehingga memberikan pengaruh yang besar terhadap proses pertumbuhan serta pembentukan moral yang diharapkan.

Penelitian oleh Rahma (2025) yang berfokus pada peningkatan kemampuan interpersonal anak dengan secara tidak langsung melibatkan interaksi sosial dan kepercayaan diri yang merupakan komponen penting dari keberanian.

Beberapa pendapat di atas ditemukan bahwa salah satu media permainan yang dianggap efektif untuk meningkatkan keberanian anak usia dini adalah permainan "Petak Umpet". Petak umpet adalah salah satu permainan tradisional yang mempunyai peran penting bagi kearifan lokal atau tradisi khas suatu daerah. Damayanti & Suparno (2023) berpendapat bahwa permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia.

Menurut Goliah et al (2022) petak umpet adalah salah satu bentuk kearifan lokal yang termasuk pada permainan tradisional anak-anak dan cukup populer pada masanya. Permainan ini bisadimainkan oleh dua orang atau lebih, dengan mekanisme satu orang berperan sebagai penjaga yang menutup mata dan menghitung hingga angka tertentu, umumnya 10 atau 20, sementara pemain lainnya bersembunyi di berbagai tempat. Setelah selesai menghitung, penjaga bertugas mencari teman-temannya yang sedang bersembunyi.

Permainan tradisional Jawa yang akan di terapkan di Kb An Nafisah Pakis Malang untuk meningkatkan sikap berani adalah permainan "Petak Umpet" dengan kelompok usia 3-4 tahun. Penerapan permainan petak umpet dapat menjadi sarana untuk mencapai indikator-indikator yang sesuai dengan aspek yang ingin dicapai. Menurut (Darwanto, 2022) indikator keberanian antara lain anak berani mengambil inisiatif, berani mencoba hal baru, anak berani bicara di hadapan orang lain serta berani mengambil resiko.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan data kuantitatif sebagai alat ukur utama untuk menilai keberhasilan suatu tindakan atau pembelajaran (Machali, 2022). Tindakan kuantitatif adalah untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran atau mengatasi masalah yang ada di Kelompok Bermain melalui penerapan suatu tindakan baru dengan tingkat

keberhasilan dari tindakan tersebut diukur menggunakan angka atau statistik.

Tahapan proses Penelitian Tindakan Kelas biasanya terjadi dalam siklus berulang, tetapi tahapan Observasi dan Refleksi menggunakan data kuantitatif dengan berdasarkan model PTK yang dikemukakan Kemmis & McTaggart, (1988) dengan tahapan penelitian antara lain: Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Acting*), Observasi (*Observing*) serta Refleksi (*Reflecting*).

Penelitian dilaksanakan di KB An Nafisah, Desa Kedungrejo, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang dengan subjek penelitian berjumlah 20 anak usia 3-4 tahun, terdiri atas 8 anak perempuan dan 12 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data pada penelitian tindakan kelas ini meliputi observasi untuk menilai secara langsung proses permainan petak umpet dalam meningkatkan keberanian anak usia 3-4 tahun, serta dokumentasi untuk merekam kegiatan selama permainan berlangsung. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi berbentuk checklist, yang dirancang untuk mencatat secara objektif perilaku keberanian anak selama dan setelah penerapan permainan petak umpet. Data yang diperoleh berupa skor kuantitatif yang digunakan untuk melihat peningkatan keberanian anak sesuai indikator yang ditetapkan.

Indikator keberanian anak dalam penelitian ini meliputi beberapa aspek, yaitu keberanian anak dalam mengambil inisiatif, mencoba hal baru, berbicara di hadapan orang lain, serta mengambil risiko (Darwanto, 2022). Setiap indikator dinilai menggunakan skala skor 1 belum muncul dan 2 muncul untuk menggambarkan tingkat kemunculan perilaku keberanian pada anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian ini digunakan sebagai acuan untuk mengukur peningkatan keberanian anak selaras dengan indikator yang sudah ditetapkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Peneliti melaksanakan observasi dengan mencatat perkembangan yang dialami anak serta mendokumentasikan hasil pengamatan. Hasil penelitian ini disajikan mulai dari tahap prasiklus, siklus I, hingga siklus II pada tabel 1:

Tabel 1 Hasil seluruh siklus

Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Pertemuan 1	28%	38%	65%
Pertemuan 2		53%	82%

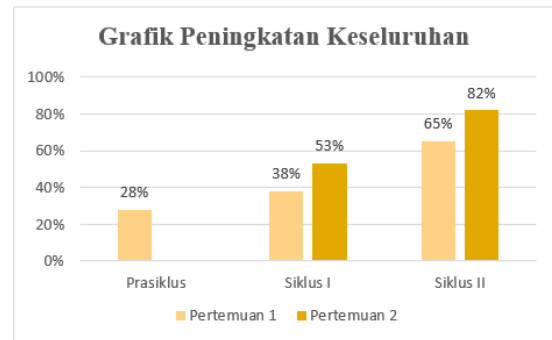
Siklus I Pertemuan 1 terjadi peningkatan dari prasiklus dengan rerata 28% menjadi 38%. Pada pertemuan ini, keberanian anak mulai menunjukkan peningkatan dibandingkan prasiklus, namun belum mencapai indikator keberhasilan. Sebagian anak masih belum berani mengambil inisiatif memulai permainan dan masih ragu mencoba peran baru, khususnya sebagai pencari. Oleh karena itu, guru dan peneliti melakukan refleksi dengan merencanakan perbaikan berupa pemberian contoh langsung, pendampingan bertahap, serta penguatan positif agar anak lebih termotivasi dan percaya diri.

Kemudian Siklus I Pertemuan 2 meningkat menjadi 53%. Pada pertemuan kedua, keberanian anak meningkat dibandingkan pertemuan sebelumnya. Namun, masih ditemukan kendala berupa anak yang memilih bersembunyi di tempat yang sama dan cenderung bermain secara berkelompok, sehingga belum berani mencoba tempat persembunyian yang berbeda. Solusi yang direncanakan adalah guru memberikan arahan secara perlahan, menetapkan aturan permainan yang jelas, serta memberi motivasi dan pujian kepada anak yang berani memilih tempat persembunyian sendiri.

Siklus II Pertemuan 1 meningkat menjadi 65%, pada pertemuan ini, keberanian anak kembali mengalami peningkatan. Kendala yang masih muncul adalah beberapa anak belum berani berbicara di hadapan orang lain, baik saat menjawab pertanyaan maupun menceritakan pengalaman bermain. Untuk mengatasi hal tersebut, guru menciptakan suasana yang aman dan menyenangkan dengan memberi kesempatan berbicara secara bertahap, memberikan contoh, serta penguatan positif agar anak lebih percaya diri.

Siklus II Pertemuan 2 meningkat menjadi 82%, pada pertemuan ini, secara umum seluruh anak telah mencapai indikator keberanian yang ditetapkan, meliputi keberanian mengambil inisiatif, mencoba hal baru, berbicara di hadapan orang lain, dan mengambil risiko. Dengan demikian, tindakan pembelajaran dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya karena

tujuan penelitian telah tercapai secara optimal. Peningkatan setiap siklus bisa dilihat pada persentase rerata berikut:



Gambar 1. Grafik peningkatan setiap pertemuan

Berdasarkan dari grafik peningkatan keseluruhan, terlihat adanya peningkatan keberanian anak yang konsisten dari tahap prasiklus hingga Siklus II. Pada tahap prasiklus, capaian keberanian anak berada pada angka 28%. Setelah diberikan tindakan pada Siklus I, capaian meningkat menjadi 38% pada Pertemuan 1 dan 53% pada Pertemuan 2, sehingga terjadi kenaikan sebesar 10% dari prasiklus ke Siklus I Pertemuan 1 dan 15% dari Siklus I Pertemuan 1 ke Pertemuan 2, atau total kenaikan 25% dari prasiklus ke akhir Siklus I. Selanjutnya, pada Siklus II terjadi peningkatan yang lebih signifikan, yaitu 65% pada Pertemuan 1 dan 82% pada Pertemuan 2, yang menunjukkan kenaikan 12% dari akhir Siklus I ke Siklus II Pertemuan 1 dan 17% dari Siklus II Pertemuan 1 ke Pertemuan 2, serta total peningkatan sebesar 54% dari prasiklus ke akhir Siklus II.

B. Pembahasan

Keberanian merupakan bagian penting dalam perkembangan karakter anak usia dini yang perlu dikembangkan sejak dini melalui pendekatan yang menyenangkan dan bermakna (Nikadinata et al., 2025). Salah satu bentuk kegiatan yang dapat menstimulasi keberanian anak adalah permainan tradisional petak umpet, yaitu permainan yang melibatkan aktivitas bergerak, bersembunyi, berinteraksi, serta mengikuti aturan bersama. Melalui permainan ini, anak dilatih untuk berani mengambil inisiatif, mencoba hal baru, berbicara di hadapan orang lain, dan mengambil risiko secara bertahap. Dalam pelaksanaan penelitian tindakan ini,

permainan petak umpet diterapkan sebagai upaya untuk meningkatkan keberanian anak usia 3–4 tahun di KB An Nafisah Pakis Malang.

Selaras dengan hasil penelitian, peningkatan yang ada menunjukkan bahwa penerapan permainan petak umpet secara berulang dan terencana mampu meningkatkan keberanian anak, khususnya dalam mengambil inisiatif, mencoba peran baru, berbicara di hadapan teman, serta mengambil risiko secara positif. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan sosial-emosional Erikson dalam Bunga, (2025) yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap *initiative versus guilt*, di mana anak perlu diberikan kesempatan untuk berinisiatif melalui aktivitas bermain agar tumbuh rasa percaya diri dan keberanian. Selain itu, Vygotsky dalam Bodrova & Leong, (2020) juga menegaskan bahwa permainan sosial memberikan ruang interaksi yang mendorong anak belajar melalui pengalaman langsung dan juga dukungan lingkungan (*scaffolding*).

Permainan tradisional selain bersifat rekreasi atau bersenang-senang juga memiliki arti tersendiri dalam menanamkan sikap, perilaku dan ketrampilan pada anak. Ada nilai-nilai luhur yang terkandung, seperti nilai agama, edukatif, norma dan etika yang seluruh pengalaman tersebut akan memberikan manfaat bagi anak ketika mereka terlibat pada kehidupan bermasyarakat di masa depan. Permainan tradisional berperan dalam membentuk kekuatan fisik, mental, sosial, dan emosional anak, menumbuhkan sikap pantang menyerah, mendorong kemampuan bereksplorasi dan juga bereksperimen, serta mengembangkan jiwa kepemimpinan (Musbikin, 2006)

Temuan penelitian ini semakin diperkuat oleh Siregar, (2022) ini menunjukkan jika pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, terstruktur, serta efektif bagi anak usia dini. Penelitian tentang permainan tradisional, seperti tarik upih, membuktikan bahwa kegiatan bermain aktif dapat meningkatkan keberanian dan perkembangan sosial anak. Hal ini selaras dengan penelitian ini, di mana permainan petak umpet sebagai permainan tradisional juga terbukti mendorong anak untuk lebih berani, percaya diri, serta mampu berinteraksi dengan teman sebaya.

Hasil dari penelitian juga diperkuat oleh temuan Meli et al., (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran bermain aktif dapat ditemukan yaitu dengan bermain petak umpet. Petak umpet yang dimaksud di buat menjadi petak umpet berkelompok. Petak umpet berkelompok merupakan permainan tradisional yang sangat bermanfaat bagi keterampilan sosial anak. Permainan petak umpet dimodifikasi menjadi petak umpet berkelompok, sehingga anak tidak hanya bermain secara individual, tetapi juga terlibat dalam interaksi dan kerja sama dengan teman sebaya. Melalui petak umpet berkelompok, anak terdorong untuk berani mengambil inisiatif, mencoba peran baru, berbicara di hadapan teman, serta mengambil risiko secara terkontrol, yang sejalan dengan tujuan penelitian yaitu meningkatkan keberanian anak usia dini.

Selaras dengan hal diatas, Khadijah., (2023) juga menyampaikan Permainan seperti petak umpet dapat merangsang keterlibatan anak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta menyenangkan. Anak cenderung lebih antusias dan aktif pada kegiatan belajar apabila pembelajaran dilaksanakan melalui pendekatan bermain. Melalui permainan petak umpet, anak tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga merasa lebih bahagia serta mampu berinteraksi dan terlibat dengan teman sebaya secara lebih positif.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diterapkan di KB An Nafisah Pakis Malang terdapat peningkatan keberanian anak usia 3–4 tahun secara bertahap dan konsisten pada setiap siklus pembelajaran. Pada tahap prasiklus, capaian keberanian anak berada pada angka 28%. Setelah diberikan tindakan pada Siklus I meningkat menjadi 38% pada Pertemuan 1 dan 53% pada Pertemuan 2, sehingga terjadi peningkatan sebesar 25% dari prasiklus hingga akhir Siklus I. Pada Siklus II peningkatan keberanian anak lebih signifikan menjadi 65% pada Pertemuan 1 dan 82% pada Pertemuan 2. Secara keseluruhan terjadi peningkatan 54% dari pra siklus sampai akhir Siklus 2. Berdasarkan peningkatan capaian pada setiap siklus tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan petak umpet mampu

meningkatkan keberanian anak usia 3-4 tahun di KB An Nafisah Pakis Malang.

B. Saran

Selaras dengan hasil penelitian, saran yang bisa disampaikan diantaranya :

1. Guru disarankan memanfaatkan dan memodifikasi permainan tradisional sesuai karakteristik anak agar terwujud kondisi belajar yang aman, nyaman, serta mendorong anak berani berinisiatif.
2. Pihak sekolah diharapkan mendukung pembelajaran berbasis permainan dengan menyediakan lingkungan yang kondusif serta mendorong pengembangan pembelajaran kreatif melalui permainan tradisional.
3. Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan penelitian serupa pada subjek, konteks, atau variasi permainan yang berbeda serta mengkaji pengaruhnya terhadap aspek perkembangan anak lainnya

DAFTAR RUJUKAN

- Age, J. G., & Hamzanwadi, U. (2020). Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(1), 181-190.
- Ariyanti, T. (2018). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 50-53.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2020). *Tools Of The Mind: The Vygotskian Approach To Early Childhood Education (3rd Ed.)*. Pearson Education.
- Bunga, B. P. (2025). Membangun Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Berkelompok: Kajian Teoretis Dalam Perspektif Sosial-Emosional. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(4), 712-719.
- Damayanti, N., & Suparno, S. (2023). Efektivitas Model Permainan Petak Umpet Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4243-4258. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4937>
- Darwanto, K. (2022). *Penanaman Karakter Percaya Diri Anak Dalam Pembelajaran Di Tk Aba Karangagung Kabupaten Tuban*. Uin Sunan Ampel Surabaya.
- 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 Mafdurotul. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349-1358.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.
- Khadijah. (2023). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Petak Umpet Di Tk Karya Bunda Mandiri. *As-SABIQUUN Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5, 1199-1211.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal Wartana*, 2(2), 15-28.
- Lestari, Y. A. (2022). Nilai Keberanian Anak Usia Dini Dalam Buku *Tori Si Pemberani Karya Kim Sokna*.
- Lorenza, D. D., & Prasetya, B. (2024). Pengembangan Moral Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Petak Umpet. 5, 142-156.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal Of Action Research*, 1(2), 315-327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Manurung, A. K. R., Wulan, S., & Purwanto, A. (2021). Permainan Outdoor Dalam Membentuk Kemampuan Ketahananmalangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1807-1814.
- Meli, M., Masturah, S. N., & Yuli, Y. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Petak Umpet (Penelitian Tindakan Kelas Di Paud Aisyah Jonggol, Kabupaten Bogor). *Al Hanin*, 2(1), 1-7. <https://doi.org/10.38153/alhanin.v2i1.95>
- Musbikin, I. (2006). *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*. Yogyakarta; Mitra Pusaka 2006.
- Nikadinata, V., Wibowo, R. T., Sabila, T. A., Fathonah, A. A., Pratama, A., Komalasari, & Dea, M. (2025). Upaya Menumbuhkan

- Keberanian Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Membaca Dan Mewarnai Cerita Rakyat Bawang Merah Dan Bawang Putih. *Educreativa: Jurnal Seputar Isu Dan Inovasi Pendidikan*, 1(2), 172 -175.
- Nikmah, F. (2023). Pendidikan Karakter Religius Anak Usia Dini Di Era Digital Dalam Perspektif Al-Qur'an. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 1-13.
- Rahma, R. M. P. (2025). *Pengaruh Permainan Petak Umpet Terhadap Kemampuan Interpersonal Pada Anak Usia Dini Di Ba Al Muawwanah*. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Siregar, A. F. (2022). *Pengaruh Permainan Tradisional Tarik Upih Terhadap Keberanian Dan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Tk Husnul Husna Binjai*. Universitas Medan Area.