



# **Analisis Permainan Petak Umpet dalam Meningkatkan Kemampuan Matematika pada Anak Usia Dini**

**Marini<sup>1✉</sup>, Nerru Pranuta Murnaka<sup>2</sup>, Dyah Kusbiantari<sup>1</sup>**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Ivet, Semarang, Indonesia<sup>(1)</sup>

Pendidikan Matematika, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Surya, Tangerang, Indonesia<sup>(2)</sup>

DOI: [10.31004/obsesi.v7i1.3478](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3478)

## **Abstrak**

Permainan petak umpet merupakan permainan tradisional Indonesia yang dapat digunakan untuk mengajarkan matematika pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis permainan petak umpet dalam meningkatkan kemampuan matematika pada anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Subyek penelitian ini adalah anak usia dini yang berada di Kota Semarang, Bekasi, dan Pekalongan. Metode pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan petak umpet, anak dapat belajar tentang membilang bilangan secara urut 1 sampai 10; Membilang dengan benda; serta mengetahui banyak dan sedikit. Kesimpulan penelitian ini yaitu bahwa pengenalan berbagai konsep matematika, khususnya terkait bilangan dapat dilakukan melalui permainan petak umpet bagi anak usia 2 hingga 6 tahun. Pada prakteknya, aturan main perlu disesuaikan kembali dengan usia dan perkembangan anak. Implikasi penelitian yaitu kegiatan bermain petak umpet dapat memberikan pengalaman belajar positif, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan pembelajaran matematika yang efektif bagi anak usia dini.

**Kata Kunci:** *anak usia dini; kemampuan matematika; permainan petak umpet*

## **Abstract**

The game of hide and seek a traditional Indonesian game that can be used to teach mathematics in early childhood. This study aims to analyze hide-and-seek games in improving math skills in early childhood. This research is qualitative research. The subjects of this study were early childhood in the cities of Semarang, Bekasi, and Pekalongan. Methods of data collection through interviews, observation, and documentation. The results of the research show that through a game of hide and seek, children can learn how to count numbers in order from 1 to 10, Count with objects, and know a lot and a little. The conclusion of this study is that the introduction of various mathematical concepts, especially related to numbers, can be done through hide-and-seek games for children aged 2 to 6 years. In practice, the rules of the game need to be readjusted to the age and development of the child. The implication of the research is that playing hide and seek can provide a positive learning experience so that it can be used as an effective approach to learning mathematics in early childhood.

**Keywords:** *math skills; early childhood; petak umpet game*

Copyright (c) 2023 Marini, et al.

---

✉ Corresponding author : Nerru Pranuta Murnaka

Email Address : [nerru.pranuta@stkipsurya.ac.id](mailto:nerru.pranuta@stkipsurya.ac.id) (Semarang, Indonesia)

Received 13 October 2022, Accepted 19 January 2023, Published 28 February 2023

## Pendahuluan

Dunia anak adalah dunia bermain. Pada umumnya anak usia dini menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain. Bermain merupakan hal yang sangat menyenangkan bagi anak. Anak akan melakukan kegiatan bermain tanpa paksaan. Berbagai penelitian membuktikan bahwa selain menyenangkan, bermain juga bermanfaat bagi anak. Penelitian Asrial et. al (2022) mengungkap tentang manfaat kegiatan bermain bagi perkembangan anak di Sekolah Dasar, khususnya pada perkembangan karakter cinta tanah air dan damai. Sari et al (2020) meneliti tentang manfaat bermain petak umpet dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak TK. Perbedaan kedua penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu pada variabel bebas, penggunaan metode dan subjek penelitian. Asrial et.al membahas tentang karakter sebagai variabel bebas, dengan menggunakan metode kuantitatif, pada subjek anak SD, sedangkan Sari et. al membahas tentang motorik kasar sebagai variabel bebas, dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas, pada subjek penelitian anak TK. Adapun penelitian ini membahas matematika sebagai variabel bebas, dengan menggunakan metode kualitatif, pada subjek penelitian anak usia dini.

Berbagai penelitian lain mengungkapkan bahwa kegiatan bermain dapat digunakan sebagai strategi pengenalan matematika pada anak usia dini (Conte, 2019; Li, 2019; Lucas, 2017; Salsabila, 2020; Sukstrienwong, 2018; Suryaningrum. et al., 2020; Sýkora, 2021; Yanuar et al., 2019; Yudiwinata & Handoyo, 2014). Guru dapat memanfaatkan permainan yang telah dikenal oleh anak untuk mengenalkan konsep matematika (Anastasya et al., 2015; Aviadita, 2016; Kevin, 2019; Solichah et al., 2021). Dengan demikian anak akan melihat matematika dalam kehidupan anak sehari-hari, anak juga akan melihat manfaat matematika secara nyata. Hal tersebut akan mendorong anak untuk mau mempelajari matematika.

Ilmu matematika perlu diperkenalkan pada anak sejak usia dini. Pengembangan kemampuan matematika pada anak usia dini perlu dilakukan secara bertahap, sesuai dengan perkembangan dan kemampuan anak. Guru juga perlu memperhatikan minat dan karakteristik anak. Dengan kata lain, ilmu matematika perlu dikembangkan pada anak usia dini dengan cara yang menyenangkan. Pembelajaran matematika awal yang menyenangkan bagi anak akan memberi dampak positif pada pandangan anak terhadap matematika.

Pada kenyataannya, pengenalan matematika awal pada anak masih jauh dari proses mengkaitkan dengan kehidupan sehari-hari anak. Pengenalan matematika pada anak usia dini masih didominasi kertas dan pensil serta drill dan pemberian tugas yang kurang menyenangkan bagi anak. Hal tersebut berdampak pada motivasi anak untuk belajar matematika (Panggabean & Sumardi, 2018). Dampak lain yaitu anak menjadi sulit memahami konsep matematika yang banyak melibatkan kemampuan berpikir abstrak. Kedua kondisi tersebut membuat anak menganggap matematika itu sulit dan tidak menyenangkan.

Pada dasarnya, ada beragam permainan yang telah biasa anak lakukan bersama teman atau keluarga di rumah, yang dapat membantu anak mengenal konsep matematika (Fad, 2014; Mulyani, 2016; Saputra & Ekawati, 2017). Salah satu permainan yang secara turun temurun dilakukan oleh anak-anak di Indonesia yaitu petak umpet. Pada dasarnya, proses bermain petak umpet melibatkan beberapa konsep matematika di dalamnya. Permainan tersebut dapat digunakan sebagai strategi pengembangan kemampuan matematika pada anak usia dini.

Di Indonesia terdapat beragam permainan yang telah biasa anak lakukan bersama teman atau keluarga di rumah, yang dapat membantu anak mengenal konsep matematika (Fad, 2014; Mulyani, 2016; Saputra & Ekawati, 2017). Novelty dalam penelitian ini yaitu pada permainan petak umpet yang merupakan permainan tradisional yang telah dikenal oleh anak-anak di Indonesia sejak dulu, namun belum ada yang meneliti manfaat permainan tersebut untuk pembelajaran matematika pada anak usia dini. Pada dasarnya, proses bermain petak umpet melibatkan beberapa konsep matematika di dalamnya. Permainan tersebut dapat digunakan sebagai strategi pengembangan kemampuan matematika pada anak usia dini.

Rumusan masalah penelitian ini yaitu : "Bagaimana melalui proses kegiatan bermain petak umpet anak dapat mengenal konsep matematika?". Adapun fokus penelitian ini terdiri

dari 3 pertanyaan penelitian, yaitu sebagai berikut: 1) Bagaimana proses bermain petak umpet yang dilakukan anak-anak di Indonesia?. 2) Bagaimana kemampuan bermain petak umpet pada anak usia dini?. 3) Bagaimana proses kegiatan bermain petak umpet dapat mengembangkan kemampuan matematika awal pada anak usia dini?.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis kegiatan bermain petak umpet dalam mengenalkan bilangan pada anak usia 2 hingga 6 tahun. Tujuan khusus penelitian ini adalah: 1) Mendeskripsikan proses bermain petak umpet yang dilakukan anak-anak di Indonesia. 2) Menganalisis kemampuan bermain petak umpet pada anak usia dini. 3) Menganalisis bagaimana proses kegiatan bermain petak umpet dapat mengenalkan konsep matematika awal pada anak usia dini. Urgensi penelitian ini yaitu sebagai dasar guru dan orang tua dalam mengenalkan konsep matematika awal pada anak melalui bermain petak umpet.

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian yaitu anak usia dini. Penelitian dilakukan di Indonesia, khususnya di pulau Jawa. Metode pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian dilakukan sejak tahun 2021 hingga 2022. Analisis data penelitian melalui 4 tahap, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994). Gambar 1 disajikan bagan desain penelitian yang dilakukan:



Gambar 1. Tahap Penelitian

Penelitian ini menggunakan triangulasi data untuk mengecek keabsahan data yang telah diperoleh. Peneliti membandingkan data yang diperoleh dari satu subjek dengan subjek lain, membandingkan data yang diperoleh pada waktu tertentu dengan waktu yang lain, serta membandingkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti membandingkan data yang diperoleh di lingkungan rumah dan TK, di wilayah Bekasi, Pekalongan, dan Semarang.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa anak yang sering melakukan permainan petak umpet akan terdorong untuk mengenal dan mengingat konsep matematika awal, misalnya menyebutkan bilangan 1-10 secara urut. Kemampuan matematika lain yang terstimulasi melalui permainan petak umpet yaitu kemampuan membedakan banyak dan sedikit, serta membilang dengan benda atau orang. Dengan demikian permainan petak umpet dapat digunakan sebagai strategi pengembangan kemampuan matematika pada anak usia dini. Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, beberapa penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa permainan sangat efektif dalam mempengaruhi perkembangan matematika pada anak usia dini, di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Fauziddin (2015), Anders & Rossbach (2014), Zippert et al. (2019), Asri et al. (2016), serta penelitian Vries et al. (2021). Secara lebih terperinci, berikut ini adalah hasil penelitian dan pembahasan berdasarkan fokus pertanyaan penelitian:

### Proses bermain petak umpet

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi dan wawancara, diperoleh data bahwa kegiatan bermain petak umpet dilakukan secara bersama-sama pada anak dengan berbagai usia. Dengan kata lain, permainan petak umpet merupakan jenis bermain sosial. Kegiatan

bermain sosial merupakan kegiatan bermain yang melibatkan lebih dari satu anak. Permainan sosial membutuhkan kerjasama dan memiliki aturan tertentu. Aturan dalam permainan petak umpet yaitu dalam proses menentukan anak yang akan bertugas menjadi penjaga adalah anak yang kalah dalam kegiatan suit. Kegiatan suit dilakukan oleh anak-anak yang kalah dalam hompimpah. Kegiatan hompimpah merupakan kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama dengan seluruh pemain. Aturan permainan hompimpah yaitu semua anak membuka telapak tangan mengarah ke atas atau ke bawah (gambar 2). Arah telapak tangan dihitung secara menyeluruh, anak yang memiliki arah tangan dengan jumlah sedikit kalah, kemudian melakukan hompimpah kembali, dan begitu seterusnya hingga diperoleh dua anak yang kalah. Dua anak tersebut selanjutnya melakukan kegiatan bermain suit. Raihan, anak usia 12 tahun di Bekasi menyampaikan bahwa ada juga kelompok anak yang menggunakan kegiatan gunting batu kertas sebagai pengganti suit.



Gambar 2. Kegiatan hompimpah



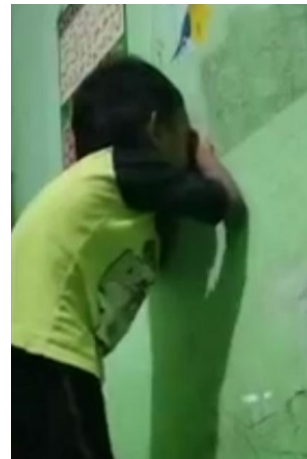
Gambar 3. Kegiatan Suit

Berdasarkan hasil observasi di Kota Semarang, Bekasi, dan Pekalongan, serta dokumentasi pekalongan, diperoleh data bahwa kegiatan bermain suit adalah kegiatan menunjukkan salah satu jari tangan, antara jari telunjuk, jempol, atau kelingking (Gambar 3). Ketiga jari tersebut mewakili konsep makhluk hidup. Jari telunjuk mewakili simbol manusia, jari jempol mewakili konsep gajah, dan jari kelingking mewakili konsep semut. Jari telunjuk akan menang ketika menghadapi jari kelingking, jari kelingking akan menang jika menghadapi jempol, jari jempol akan menang jika menghadapi telunjuk. Hal tersebut mewakili konsep bahwa manusia menang menghadapi semut, semut menang menghadapi gajah, dan gajah menang menghadapi manusia. Adapun kegiatan kertas batu gunting pada dasarnya sama dengan suit, hanya simbolnya saja yang berbeda. Simbol gunting ditunjukkan dengan memanjangkan jari telunjuk dan jari tengah, simbol batu ditunjukkan dengan mengepalkan tangan, dan simbol kertas ditunjukkan dengan membuka telapak tangan. Kertas akan kalah jika bertemu gunting, gunting kalah jika bertemu batu, dan batu kalah jika bertemu kertas.

Hasil observasi di Kota Semarang, Bekasi, dan Pekalongan; dokumentasi di Pekalongan, dan wawancara di Bekasi menunjukkan bahwa kegiatan bermain dilanjutkan setelah memperoleh satu orang sebagai penjaga. Penjaga harus menutup mata selama hitungan 1 sampai 10, sementara anak-anak lainnya mencari tempat persembunyian. Anak yang sedang menjadi penjaga menyebutkan urutan bilangan 1 hingga 10 secara urut, baru kemudian boleh membuka penutup matanya. Pada umumnya anak menutup mata dengan kedua telapak tangan yang disandarkan pada dinding atau pohon. Pada hitungan ke sepuluh penjaga membuka penutup mata, kemudian mencari teman-teman yang sedang bersembunyi (gambar 5).

Kegiatan selanjutnya dalam permainan petak umpet yaitu mencari teman-teman yang sedang bersembunyi (Gambar 6). Pada saat penjaga menemukan teman yang sedang bersembunyi, penjaga menyebutkan nama anak yang ditemukan kemudian menyentuh

tempat ia menutup mata, kemudian mencari teman yang lain, dan begitu seterusnya hingga semua teman ditemukan. Jika semua teman telah ditemukan maka penjaga berikutnya adalah teman yang pertama kali ditemukan oleh penjaga. Namun jika semua teman yang bersembunyi lebih dulu menyentuh tempat penjaga menutup mata (Gambar 4), maka penentuan petugas jaga berikutnya dilakukan dengan cara berbaris di belakang penjaga (Gambar 7), kemudian, penjaga menutup mata dan menyebutkan salah satu bilangan, anak yang berbaris pada urutan bilangan yang telah disebutkan oleh penjaga akan menjadi petugas jaga berikutnya (hasil observasi di Kota Semarang dan Pekalongan, dokumentasi Pekalongan, dan wawancara Raihan Bekasi).



Gambar 4. Anak sedang menjadi penjaga



Gambar 5. Kegiatan Bersembunyi Dalam Permainan Petak Umpet



Gambar 6. Mencari Persembunyian Teman



Gambar 7. Menentukan petugas Jaga Berikutnya

Hasil observasi di Kota Semarang dan Bekasi menunjukkan bahwa pengulangan perputaran permainan petak umpet tidak ada ketentuan yang pasti. Kegiatan bermain petak umpet akan berakhir jika anak-anak merasa sudah cukup puas bermain, atau ada kegiatan lain yang harus mereka lakukan, misalnya dipanggil orang tua, sudah waktunya makan, atau sudah waktunya mandi sore.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian tersebut, maka peneliti membuat bagan seperti tampak pada gambar 8 sebagai gambaran proses kegiatan bermain petak umpet:



Gambar 8. Proses Kegiatan Bermain Petak Umpet

### Kemampuan bermain petak umpet pada anak usia dini.

Pada umumnya anak melakukan kegiatan bermain di sekitar rumah dengan teman dari berbagai usia. Perbedaan usia anak berdampak pada perbedaan perkembangan anak dalam memahami aturan main petak umpet. Anak usia 2 tahun pada umumnya hanya tertarik untuk mengikuti permainan petak umpet karena permainan tersebut dilakukan oleh anak-anak lain yang lebih besar di sekitar anak. Anak usia 2 tahun mulai dapat mengikuti kegiatan bermain petak umpet secara sederhana, namun beberapa aturan belum dapat dipahami dengan baik (observasi di Kota Semarang). Hal tersebut juga tampak pada W yang berusia 2 tahun dan sangat antusias dalam permainan petak umpet. W sering mengajak kakak, ibu, atau temannya untuk bermain petak umpet. Kemudian dengan senang hati W menyebut urutan bilangan 1 sampai 10 sambil menutup mata dengan kedua tangan yang disandarkan pada dinding kamar. Pada hitungan ke sepuluh, W membuka matanya kemudian bersorak senang melihat ibunya (dokumentasi video pada status WhatsApp Bu N).

Beberapa bulan kemudian W mengajak kakak dan teman-temannya bermain petak umpet. Kemudian W dan teman-teman serta kakaknya melakukan hompimpah untuk menentukan petugas jaga. Pada saat teman-teman membuka tangan bersamaan dalam kegiatan hompimpah, W langsung bersorak "yeaahhh... kamu jaga". W menunjuk temannya untuk menjadi penjaga tanpa menghitung jumlah telapak tangan yang menghadap ke bawah atau ke atas. Kemudian teman yang lebih besar meluruskan dengan meminta hompimpah ulang. Setelah hompimpah kedua kali, W menunjuk kakaknya untuk menjadi penjaga tanpa menghitung jumlah telapak tangan yang muncul. Memahami bahwa adiknya belum terlalu memahami aturan main, F, kakak W dan meminta W untuk menjadi penjaga. Kemudian W

menuruti kemauan kakaknya, dan dengan senang hati W menyebutkan bilangan secara urut 1 sampai 10 sambil menutup matanya (observasi di Kota Bekasi).

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, anak usia 2 tahun tertarik untuk mengikuti kegiatan bermain petak umpet. Anak usia 2 tahun yang sering mengamati permainan petak umpet mencoba mengikuti langkah permainan tersebut. Dengan seringnya mendengar urutan bilangan yang diucapkan oleh penjaga, anak tanpa sadar mulai hapal urutan bilangan 1 hingga 10. Namun demikian, kemampuan awal matematika anak berbeda-beda (W.Chu et al., 2015). Hal tersebut tampak pada perbedaan kemampuan W dan M pada saat berusia 2 tahun. Saat M menjadi penjaga dan menyebutkan urutan bilangan 1,2,3,4,7,8,9,10. Pada usia 2 tahun, M mulai dapat membilang 1 sampai 4. beberapa bilangan setelah 4 hingga 10 masih terlupakan. Anak-anak yang lebih besar tampak tidak menyalahkan M karena salah menyebutkan urutan bilangan. Sepertinya mereka memahami kemampuan petugas jaga yang masih sangat muda. Mereka lebih tertarik untuk fokus mencari tempat persembunyian masing-masing dari pada mengoreksi bilangan yang disebutkan oleh penjaga yang masih sangat muda (observasi di Kota Semarang).

Hal lain yang tampak di lapangan yaitu bahwa aturan permainan petak umpet belum seluruhnya dipahami oleh anak usia 2 tahun. Anak belum memahami keterkaitan aturan hompimpah, suit, dan penentuan petugas jaga. Hal tersebut khususnya pada kegiatan memilih petugas jaga melalui hompimpah. Pada kegiatan hompimpah, anak usia 2 tahun belum dapat menghitung jumlah telapak tangan yang menghadap ke atas atau ke bawah (observasi di Kota Semarang). Hal tersebut adalah wajar, karena pada usia 2 tahun anak masih butuh bantuan dalam menghitung benda. Anak akan menguasai kemampuan menghitung benda setelah menguasai kemampuan membilang secara urut tanpa benda (Komariah, 2013; Syafdaningsih & Utami, 2021). Pada usia 3 tahun anak mempelajari bagaimana menghitung 1-10 dengan benda (Papalia et al., 2008).

Berdasarkan analisis hasil penelitian, maka tabel 1 disajikan gambaran dari proses kegiatan bermain petak umpet:

**Tabel 1. Analisis Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Dalam Bermain Petak Umpet**

Proses Bermain	Usia	Kemampuan Matematika
Hompimpah	0-3 tahun	Anak belum mengerti aturan main hompimpah, anak belum dapat membedakan banyak dan sedikit secara cepat
	4-6 tahun	Anak mengerti aturan main hompimpah, anak dapat membedakan banyak dan sedikit
Suit/gunting batu kertas	Tidak ada	
Penjaga berhitung 1 sampai 10 sambil menutup mata	0-3 tahun	Anak usia 0-1 tahun belum dapat membilang. Pada usia 2 tahun kemampuan membilang secara urut 1 sampai 10 mulai muncul, dan berangsur-angsur meningkat. Pada usai 2-3 tahun anak yang sering bermain petak umpet dapat membilang 1 sampai 10 secara urut
	4-6 tahun	Pada umumnya anak telah memiliki kemampuan membilang secara urut 1 sampai 10
Mencari persembunyian teman	Tidak ada	
Berbaris dan menebak urutan angka untuk menentukan penjaga berikutnya	0-3 tahun	Anak belum mengenal angka ordinal sederhana
	4-6 tahun	Anak mengenal angka ordinal sederhana

### **Kegiatan bermain petak umpet dalam mengenalkan matematika pada anak usia dini.**

Pengenalan matematika melalui permainan petak umpet memberikan pengalaman belajar secara alami pada anak ketika bermain. Pengalaman yang alami dalam mempelajari konsep matematika merupakan hal yang baik bagi eksplorasi perkembangan matematika

anak selanjutnya (Zippert et al., 2019). Melalui pengalaman alami anak ketika bermain petak umpet bersama teman-temannya, anak mengenal bilangan. Pengenalan bilangan dalam permainan petak umpet oleh anak terjadi tanpa disadari. Dengan kata lain anak belajar tentang bilangan melalui bermain petak umpet dengan tanpa beban. Sebaliknya anak merasa senang ketika mereka berusaha mengingat dan memahami bilangan dalam permainan petak umpet. Dengan demikian anak akan tetap termotivasi untuk terus mengingat dan mempelajari konsep bilangan dan konsep matematika lainnya.

Permainan petak umpet dapat meningkatkan kemampuan matematika awal pada anak usia dini. Permainan petak umpet memiliki beberapa aturan main yang melibatkan bilangan (observasi dan dokumentasi di Kota Semarang, Bekasi, dan Pekalongan. Pada saat anak menjadi penjaga, anak harus membilang 1 hingga 10 secara urut. Dengan demikian anak yang belum dapat membilang secara urut 1 sampai 10 akan tertarik dan berusaha mengingat urutan bilangan tersebut. Kegiatan petugas jaga dalam permainan petak umpet sangat cocok untuk menstimulasi kemampuan membilang secara urut 1 sampai 10 pada anak 2 tahun atau anak usia 3 tahun yang belum dapat membilang secara urut 1-10. Bagi anak yang belum dapat membilang 1-10 secara urut, kegiatan petugas jaga pada permainan petak umpet merupakan kegiatan yang menantang dan menyenangkan. Kegiatan tersebut dapat meningkatkan kemampuan membilang pada anak secara efektif. Anak membutuhkan kegiatan yang menantang sekaligus menyenangkan dalam mempelajari konsep bilangan (Ontario, 2019)

Aturan lain pada permainan petak umpet yaitu hompimpah. Berdasarkan hasil observasi di Kota Bekasi, Semarang, dan Pekalongan dapat dideskripsikan bahwa proses kegiatan hompimpah pada ketiga kota tersebut memiliki cara yang sama. Pada kegiatan hompimpah anak belajar membedakan banyak dan sedikit. Jumlah anak yang lebih sedikit akan ikut hompimpah hingga diperoleh 2 atau 1 orang tersisa. Jika tersisa 2 orang maka langkah selanjutnya yaitu kegiatan suit atau gunting batu kertas. Kemampuan memahami aturan banyak dan sedikit pada kegiatan hompimpah ini baru dapat dipahami oleh anak yang agak besar, yaitu sekitar usia 4 tahun. Pada anak 2 tahun belum dapat menghitung jumlah telapak tangan dan membedakan kelompok telapak tangan yang lebih banyak atau lebih sedikit. Bagi anak usia 3 tahun masih membutuhkan bantuan orang yang lebih besar dalam membedakan banyak dan sedikit secara cepat dalam permainan petak umpet. Penghitungan cepat dalam permainan petak umpet biasanya dibutuhkan. Jika ada anak yang telah dapat menghitung lebih dulu, biasanya anak lain tinggal mengikuti hitungan anak yang lebih cepat. Dengan kegiatan bermain yang berulang ulang, anak yang belum memahami konsep banyak dan sedikit akan mengamati anak yang lebih besar dan sudah memahami hal tersebut.

Kegiatan lain pada permainan petak umpet yaitu berbaris mencari penjaga berikutnya (observasi di Kota Semarang dan Pekalongan, wawancara Raihan Bekasi). Anak dengan posisi berbaris pada bilangan yang disebutkan oleh penjaga sebelumnya akan menjadi penjaga berikutnya. Dengan demikian, melalui kegiatan mencari penjaga dengan cara berbaris, anak belajar mengenal bilangan ordinal (urutan). Kegiatan tersebut sangat membantu anak usia 3 tahun dalam mengenal bilangan ordinal, karena pada umumnya anak usia 3,5 tahun pada dasarnya telah memahami bilangan ordinal (Indira et al., 2022; Papalia et al., 2008).

Usia yang berbeda dapat menentukan kemampuan anak memahami aturan main petak umpet. Namun demikian usia bukan satu-satunya patokan. Pengalaman anak bermain petak umpet juga dapat mempengaruhi kemampuan dalam permainan tersebut. Selain itu cara anak bermain petak umpet mengungkapkan pribadi anak (Israelievitch, 2008). Hal tersebut tampak pada kegiatan bermain petak umpet yang dilakukan di salah satu Kelompok Bermain dan TK di Desa Legokclile, Pekalongan, Jawa Tengah. Pada kelompok Bermain tersebut, anak dengan jelas dan lancar menyebutkan bilangan, namun anak di TK masih tampak malu menyebutkan urutan bilangan ketika menjaga. Menurut guru kelas TK, di kelas tersebut memang belum pernah dilakukan kegiatan bermain petak umpet sebelumnya, jadi wajar saja jika anak masih malu membilang dengan suara keras. Dengan demikian permainan petak umpet tidak hanya mengenalkan urutan bilangan serta konsep banyak dan sedikit pada

anak. Permainan petak umpet juga memberi kesempatan pada anak untuk meningkatkan kemampuan matematika secara lancar dan lebih cepat.

Berdasarkan analisis hasil penelitian tersebut, maka tabel 2. berikut ini merupakan gambaran hasil analisis permainan petak umpet dalam meningkatkan kemampuan matematika anak usia dini:

**Tabel 2. Analisis Permainan Petak Umpet dalam Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini**

Proses Bermain	Pengenalan Konsep Matematika
Hompimpah	Dengan membandingkan jumlah anak yang membuka telapak tangan dengan anak yang menelungkupkan telapak tangan, maka anak belajar mengenal banyak dan sedikit. Kelompok anak yang lebih sedikit akan mengikuti kegiatan suit atau gunting batu kertas.
Suit/gunting bartu kertas	Tidak ada
Penjaga berhitung 1 sampai 10 sambil menutup mata	Anak yang menjadi penjaga akan menghitung 1 sampai 10 untuk memberikan kesempatan anak lain bersembunyi. Dengan demikian anak yang menjaga belajar untuk membilang secara urut 1 sampai 10, sedangkan anak lain akan terbiasa mendengar dan mengingat urutan bilangan 1 sampai 10.
Mencari persembunyian teman	Tidak ada
Berbaris dan menebak urutan angka untuk menentukan penjaga berikutnya	Ketika anak mencari penjaga berikutnya, anak secara bersama-sama menghitung urutan anak sesuai angka yang disebutkan, dengan demikian anak belajar mengenal angka ordinal

### Implikasi dan Keterbatasan Penelitian

Dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini, kegembiraan menjadi hal yang perlu diutamakan. Kegembiraan tersebut dapat diperoleh salah satunya melalui permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sejumlah ahli pendidikan mengatakan bahwa ketika anak bermain, sebetulnya anak tersebut sedang mempelajari banyak hal, dengan bermain juga bisa menumbuhkan sikap dan karakter yang positif pada anak. Maka sebaiknya dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran dapat dengan cara mengajak anak bermain. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah peneliti tidak mengukur besar kecilnya nilai matematika anak, namun lebih pada capaian pembelajaran pada anak usia dini.

### Simpulan

Permainan petak umpet dapat digunakan sebagai sarana pengembangan kemampuan matematika awal pada anak usia dini. Hal tersebut dapat terjadi karena dalam permainan petak umpet melibatkan kegiatan yang terkait dengan konsep bilangan. Tahap kegiatan bermain petak umpet yang terkait dengan dengan matematika yaitu pada tahap hompimpah (mengenal banyak dan sedikit), pemilihan penjaga berikutnya melalui berbaris (mengenal bilangan ordinal dengan benda), dan pada tahap membilang secara urut tanpa benda 1-10 oleh penjaga. Pada prakteknya, pemanfaatan kegiatan bermain petak umpet dalam pembelajaran matematika anak perlu disesuaikan dengan usia dan perkembangan anak. Pengenalan konsep matematika melalui permainan petak umpet akan lebih tepat jika diterapkan bagi anak usia 2 hingga 6 tahun secara terbimbing. Aturan main pada anak yang lebih muda dapat dibuat menjadi lebih sederhana sesuai perkembangan kemampuan anak.

### Ucapan Terima Kasih

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah berperan dalam penelitian ini, khususnya para guru dan orang tua dari subjek penelitian di Pekalongan, Semarang, dan Bekasi. Terima kasih juga kami sampaikan kepada mahasiswa Universitas Ivet

yang berasal dari Pekalongan, yang telah membantu menyediakan tempat observasi di Pekalongan. Dengan bantuan dari berbagai pihak tersebut, maka penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

## Daftar Pustaka

- Anastasya, D., Dewi, S., & Murnaka, N. (2015). Pengaruh Games Memorize Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Operasi Hitung Bilangan. *Kreano, Jurnal Matematika, Journal.Unnes.Ac.Id.*, 6(2), 164-169. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.15294/kreano.v6i2.5010>
- Anders, Y., & Rossbach, H. . (2014). Preschool Teachers' Sensitivity to Mathematics in Children's Play: The Influence of Math-Related School Experiences, Emotional Attitudes, and Pedagogical Beliefs. *Journal of Research in Childhood Education*, 29(3). <https://doi.org/10.1080/02568543.2015.1040564>
- Asri, D. C., Mentari, A., & Murnaka, N. P. (2016). Analysis Student's Interest towards Geometry Learning with Origami. *Asian Mathematical Conference 2016*
- Aviadita, R. (2016). Pembuatan Game Brain Puzzle Melalui Permainan Engklek Dengan Puzzle Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Matematika Pada Anak. Universitas Dinamika. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1668/1/COVER.pdf>
- Conte, P. D. (2019). A gender study on the effects of the "high five game" on the math learning performance of children. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(12), 2063-2066. <http://www.ijstr.org/final-print/dec2019/A-Gender-Study-On-The-Effects-Of-The-high-Five-Game-On-The-Math-Learning-Performance-Of-Children.pdf>
- Fad, A. (2014). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Penebar Swadaya Grup.
- Fauziddin, M. (2015). Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Jam Pintar di Taman Kanak - Kanak Pembina Kec. Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi*, 1(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.55>
- Indira, E. W. M., Pramono, S., Hermanto, A., Arbarini, M., & Murnaka, N. P. (2022). Implementation Of Child-Friendly Inclusive Schools For Early Childhood Education In The City Of Semarang: Case Study. *Linguistics and Culture Review*, 6(6). <https://doi.org/10.21744/lingcure.v6nS1.2076>
- Israelievitch, G. (2008). Hiding and Seeking and Being Found: Reflections on the Hide-and-Seek Game in the Clinical Playroom. *Journal of Infant, Child, and Adolescent Psychotherapy*, 7(1), 58-76. <https://doi.org/10.1080/15289160801946783>
- Kevin, V. (2019). Perancangan Game Edukasi untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Anak Usia 6-8 Tahun Terhadap Matematika Melalui Komunikasi Visual. Universitas Katolik (Unika) Soegijapranata. <http://repository.unika.ac.id/19522>
- Komariah. (2013). Memperkenalkan Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Cakrawala Dini*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10388>
- Li, J. (2019). Exploring Tangible Interaction And Diegetic Feedback In An Ar Math Game For Children. *Proceedings of the 18th ACM International Conference on Interaction Design and Children, IDC 2019*, 580-585. <https://doi.org/10.1145/3311927.3325333>
- Lucas, F. M. M. (2017). The Game As An Early Childhood Learning Resource For Intercultural Education. *7th International Conference on Intercultural Education "Education, Health and ICT for a Transcultural World"*, EDUHEM 2016, 15-17 June 2016, Almeria, Spain., 237, 908 - 913. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.127>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Sage Publication.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Divs Press.
- Ontario. (2019). *Doing Mathematics with Your Child Kindergarten to Grade 6*. Ontario. <http://www.edu.gov.on.ca/eng/literacynumeracy/parentGuideNumEn.pdf>
- Papalia, D. E., Feldman, R. D., & Olds, S. W. (2008). *Human Development (Psikologi*

- Perkembangan*). Kencana.
- Salsabila, F. N. (2020). Sifte-math, a sifteo based mathematics assessment serious game for deaf children. *IES 2020 - International Electronics Symposium: The Role of Autonomous and Intelligent Systems for Human Life and Comfort*, 620–625. <https://doi.org/10.1109/IES50839.2020.9231578>
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2). <https://online-journal.unja.ac.id/jpj/article/view/4796>
- Solichah, S., Marini, M., Sukiram, M., & Denok, M. (2021). Mengenal Geometri Melalui Permainan Lompat Geometri Di Kelompok Bermain Miftahul Hidayah Demak. *Sentra Cendekia*, 2(1), 12–20. <https://doi.org/10.31331/sencenivet.v2i1.1617>
- Sukstrienwong, A. (2018). Animo Math: The Role-Playing Game In Mathematical Learning For Children. *Tem Journal*, 7(1), 147. [https://www.temjournal.com/content/71/TemJournalFebruary2018\\_147\\_154.pdf](https://www.temjournal.com/content/71/TemJournalFebruary2018_147_154.pdf)
- Suryaningrum, C. W., Misyana, M., & Jatnikowati, T. E. (2020). Playing Mathematics in Early Childhood Based on Semiotics. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1341. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1341>
- Syaafdaningsih, & Utami, F. (2021). The Introduction for Number Symbols in Children Aged 4-5 Years through Mathematics Play Activities. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studie*, 10(2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces/article/view/44726>
- Sýkora, T. (2021). Can Narrative Cutscenes Improve Home Learning From A Math Game? An Experimental Study With Children. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 42–56. <https://doi.org/10.1111/bjet.12939>
- Vries, H. G. d., D.Polk, K., & N.Missall, K. (2021). Math Talk During Traditional And Digital Number Board Game Play. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 76, 101312. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2021.101312>
- W.Chu, F., Marlea, K. Van, & C.Gearyab, D. (2015). Early Numerical Foundations Of Young Children’s Mathematical Development. *Journal of Experimental Child Psychology*, 132, 205–212. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2015.01.006>
- Yanuar, Sukmawati, K. I., & Arifin, S. (2019). Penerapan Model Student Teams Achievement Division Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika “Union”, Pendidikan Matematika Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta*, 7(1), 57–64. <https://doi.org/10.30738/union.v7i1.3151>
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak. *Jurnal Paradigma*, 2(3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/9088>
- Zippert, E. L., Eason, S. H., Marshall, S., & Ramani., G. B. (2019). Preschool Children’s Math Exploration During Play With Peers. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 65, 101072. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2019.101072>