

## IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL (PETAK UMPET) TERHADAP PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS I MI MUHAMMADIYAH KARANGSARI

Ngaisah, Sri Jumini\*

Universitas Sains Al-Qur'an, Indonesia

\*Corresponding author: [srijumini@unsiq.ac.id](mailto:srijumini@unsiq.ac.id)

**Abstrak:** Permainan petak umpet adalah salah satu permainan tradisional Indonesia yang dapat digunakan untuk mengajarkan matematika kepada anak sekolah dasar. Studi ini bertujuan untuk menyelidiki bagaimana permainan petak umpet dapat meningkatkan kemampuan matematika anak sekolah dasar dan menemukan bahwa permainan petak umpet dapat membantu anak usia 7 tahun belajar berbagai konsep matematika, terutama yang berkaitan dengan bilangan. Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini bersifat kualitatif dengan subjek penelitian anak-anak MI Muhammadiyah Karang Sari. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan petak umpet membantu anak-anak belajar membilang bilangan secara urut dari 1 hingga 10; membilang dengan benda-benda; dan mengetahui banyak dan sedikit. Studi ini menemukan bahwa permainan petak umpet dapat membantu anak usia 7 tahun mempelajari berbagai konsep matematika, khususnya tentang bilangan, tetapi aturan main harus disesuaikan dengan usia dan perkembangan anak. Kesimpulannya adalah bahwa permainan petak umpet dapat digunakan sebagai metode pembelajaran matematika yang efektif bagi anak sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Permainan tradisional, petak umpet, matematika, bilangan, anak sekolah dasar

**Abstract:** Hide-and-peek games is a Indonesian traditional games that can be used to teach mathematics in elementary school. This study aims to investigate how hide-and-peek games can improve mathematical abilities of elementary school children's and found that hide-and-peek games can help 7-year-old children learn various mathematical concepts, especially those related to numbers. The research method used in this study is qualitative with the research subjects being children of MI Muhammadiyah Karang Sari. Data collection methods use observation, documentation and interviews. The results showed that the hide-and-peek game helped children learn to numbers in order from 1 to 10; counting with objects; and knowing much and little. This study found that the rules of the game must be adapted to the child's age and development. The conclusion is that the hide-and-peek game can be used as an effective mathematics learning method for elementary school children.

**Keywords:** Traditional games, hide-and-peek, mathematics, numbers, elementary school children

### PENDAHULUAN

Dunia anak adalah dunia bermain. Anak-anak di usia dini biasanya menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain. Bermain adalah sesuatu yang sangat menyenangkan bagi anak-anak dan mereka akan menikmati kegiatan bermain dengan bebas. Bermain tidak hanya menyenangkan bagi anak-anak, tetapi juga bermanfaat bagi mereka. Dalam berbagai penelitian diungkapkan bahwa bermain dapat membantu anak usia dini belajar matematika (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Untuk mengenalkan konsep matematika kepada anak-anak, guru dapat memanfaatkan permainan yang

mereka kenal. Dengan begitu, anak-anak akan melihat bagaimana matematika digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan juga akan melihat manfaat nyata dari matematika.

Hal tersebut akan mendorong anak untuk mempelajari matematika. Ilmu matematika harus dikenalkan pada anak sejak usia dini. Pengembangan kemampuan matematika harus dilakukan secara bertahap sesuai dengan perkembangan dan kemampuan anak. Selain itu, guru harus mempertimbangkan minat dan karakteristik anak. Dengan kata lain, ilmu matematika harus dikembangkan dengan cara yang menyenangkan untuk anak-anak di Sekolah Dasar. Pandangan anak terhadap matematika akan meningkat jika mereka belajar matematika dengan cara yang menyenangkan pada awalnya. Pada kenyataannya, pemahaman awal anak tentang matematika masih jauh dari hubungannya dengan kehidupan sehari-hari.

Pengenalan matematika pada anak Sekolah Dasar masih didominasi kertas dan pensil serta drill dan pemberian tugas yang kurang menyenangkan bagi anak. Hal ini mempengaruhi keinginan anak untuk belajar matematika (Panggabean & Sumardi, 2018). Selain itu, anak-anak juga mengalami kesulitan untuk memahami konsep matematika, yang banyak memerlukan kemampuan berpikir abstrak. Kedua situasi tersebut membuat matematika menjadi sulit dan tidak menyenangkan bagi anak-anak.

Petak umpet adalah permainan yang secara turun temurun dimainkan oleh anak-anak Indonesia. Pada dasarnya, proses bermainnya melibatkan beberapa konsep matematika. Permainan tersebut dapat digunakan sebagai strategi pengembangan kemampuan matematika pada anak Sekolah Dasar. 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). Pada dasarnya, bermain petak umpet menggabungkan beberapa ide matematika. Permainan ini dapat digunakan sebagai strategi pengembangan kemampuan matematika pada anak Sekolah Dasar.

Berdasarkan pernyataan diatas, rumusan masalah pada 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 7 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.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini melibatkan siswa MI Muhammadiyah Karang Sari. Metode pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian dilakukan sejak tahun 2021 hingga 2022. Penelitian menggunakan empat tahap analisis data: pengumpulan data, reduksi data, penyampaian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994). Penelitian ini menggunakan triangulasi data untuk mengecek keabsahan data yang telah diperoleh. Peneliti membandingkan data yang dikumpulkan dari subjek tertentu dengan subjek lain, data yang dikumpulkan pada suatu titik waktu tertentu, dan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti juga memeriksa informasi yang dikumpulkan di lingkungan sekolah MI Muhammadiyah Karang Sari.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa anak yang sering melakukan permainan petak umpet akan terdorong untuk mengenal dan mengingat konsep



jari jempol bertemu dengan jari kelingking. Ini menggambarkan kemenangan manusia atas semut, gajah, dan manusia. Kegiatan kertas batu gunting dan suit pada dasarnya sama, hanya simbolnya yang berbeda. Ketika gunting bertemu dengan batu, gunting akan kalah, batu akan kalah, dan kertas akan kalah. Jika gunting bertemu batu, batu akan kalah, dan kertas akan kalah. Hasil observasi menunjukkan bahwa setelah mendapatkan penjaga, kegiatan bermain berlanjut. Selama hitungan satu sampai sepuluh, penjaga harus menutup mata sementara anak-anak lain mencari tempat persembunyian. Anak yang menjaga harus membuka penutup matanya setelah menyebutkan urutan nomor 1 hingga 10.

Pada umumnya, anak-anak menutup mata mereka dengan kedua telapak tangan disandarkan pada dinding atau pohon. Setelah sepuluh anak membuka penutup mata mereka, penjaga mulai mencari teman-teman mereka yang sedang bersembunyi (gambar 3). Dalam permainan petak umpet, tugas selanjutnya adalah mencari teman yang bersembunyi. Setelah penjaga menemukan teman yang bersembunyi, mereka menyebutkan nama anak itu, kemudian menyentuh tempat dia menutup mata, dan terus mencari teman yang lain hingga semua teman ditemukan. Jika semua teman ditemukan, teman berikutnya adalah yang pertama ditemukan oleh penjaga. Namun, jika semua teman bersembunyi lebih dulu menyentuh tempat penjaga menutup mata, petugas jaga berikutnya ditentukan dengan berbaris di belakang penjaga. Penjaga menutup mata dan menyebutkan angka, dan anak yang berbaris pada urutan angka yang disebutkan oleh penjaga adalah petugas jaga berikutnya.



Gambar 3. Anak sedang menjadi penjaga



Gambar 4. Kegiatan Bersembunyi Dalam Permainan Petak Umpet

#### **Kemampuan bermain petak umpet pada anak sekolah dasar**

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 7 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 7 tahun mulai dapat mengikuti kegiatan bermain petak umpet secara sederhana, namun beberapa aturan belum dapat dipahami dengan baik. Hal tersebut juga tampak pada Hazal yang berusia 7 tahun dan sangat antusias dalam permainan petak umpet. Hazal sering mengajak temannya untuk bermain petak umpet. Kemudian dengan senang hati Hazal menyebut urutan bilangan 1 sampai 10 sambil menutup mata dengan kedua tangan yang disandarkan pada dinding kelas. Pada hitungan ke sepuluh, Hazal membuka matanya kemudian bersorak senang melihat teman-temannya.

Beberapa bulan kemudian Hazal mengajak teman-temannya bermain petak umpet. Kemudian Hazal dan teman-teman melakukan hompimpah untuk menentukan petugas jaga. Pada saat teman-teman membuka tangan bersamaan dalam kegiatan hompimpah, Hazal langsung bersorak “yeaahhh... kamu jaga”. Hazal 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, Hazal temannya untuk menjadi penjaga tanpa menghitung jumlah telapak tangan yang muncul. Memahami bahwa adiknya belum terlalu memahami aturan main, Damar, Adellia, Hazal dan meminta Hazal untuk menjadi penjaga. Kemudian Hazal menuruti kemauan kakaknya, dan dengan senang hati W menyebutkan bilangan secara urut 1 sampai 10 sambil menutup matanya.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, anak usia 7 tahun tertarik untuk mengikuti kegiatan bermain petak umpet. Anak usia 7 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 Hal lain yang tampak di kelas I yaitu bahwa aturan permainan petak umpet belum seluruhnya dipahami oleh anak usia 7 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 7 tahun belum dapat menghitung jumlah telapak tangan yang menghadap ke atas atau ke bawah. Hal tersebut adalah wajar, karena pada usia 7 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).

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

Proses Permainan	Usia	Kemampuan Matematika
Hompimpah	7	Anak mengerti aturan main hompimpah, tahun anak dapat membedakan banyak dan sedikit
Suit/gunting batu kertas	Tidak ada	
Penjaga berhitung 1 sampai 10 sambil menutup mata	7	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	7	Anak mengenal angka ordinal sederhana tahun

### Kegiatan bermain petak umpet dalam mengenalkan matematika pada anak sekolah dasar

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 sekolah dasar. Permainan petak umpet memiliki beberapa aturan main yang melibatkan bilangan (observasi dan dokumentasi di kelas I MI Muhammadiyah Karangasari. 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 7 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 kelas I MI Muhammadiyah Karangasari dapat dideskripsikan bahwa proses kegiatan hompimpah pada kelas I 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 7 tahun.

Kegiatan lain pada permainan petak umpet yaitu berbaris mencari penjaga berikutnya. 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 kelas I dalam mengenal bilangan ordinal, karena pemilihan penjaga berikutnya melalui berbaris (menkenal 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 pada umumnya anak kelas 1 pada dasarnya telah memahami bilangan ordinal.

Dalam kegiatan pembelajaran pada anak kelas I, 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 kelas I.

Dalam kegiatan pembelajaran pada anak kelas 1, 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 mengukuir besar kecilnya nilai matematika anak, namun lebih pada capaian pembelajaran pada anak kelas 1.

## KESIMPULAN

Permainan petak umpet dapat digunakan sebagai sarana pengembangan kemampuan matematika awal pada kelas I. Hal tersebut dapat terjadi karena dalam permainan petak umpet melibatkan kegiatan yang terkait dengan konsep bilangan. Tahap kegiatan bermain petak umpet yang terkait dengan matematika yaitu pada tahap hompimpah (menkenal lebih banyak dan lebih sedikit).

**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.
- 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).
- 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.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Divs Press.
- Simamora, Yahya Apriyanti; Sibarani2, Robert (2022). "Tradisi Permainan Rakyat pada Etnik Batak Toba : Kajian Kearifan Lokal". *Journal of Language Development and Linguistics (JLDL)*. 1 (2): 71–86.
- Sentaningrum, Cherin (2021). "*Bermain Kelereng Dan Petak Umpet Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di RA INSAN CENDEKIA NGUJUNG MAOSPATI*" (PDF). Diakses tanggal 12 Februari 2023.