

PERMAINAN TRADISIONAL PETAK UMPET PADA MATERI MENYUSUN KATA MENJADI KALIMAT SISWA KELAS 2 SD

Firda Cahya Maulidia¹, Cholifah Tur Rosidah²
^{1,2}PGSD FIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
[1Firdacahya289@gmail.com](mailto:Firdacahya289@gmail.com), [2cholifah@unipasby.ac.id](mailto:cholifah@unipasby.ac.id)

ABSTRACT

This research was prompted by the lack of engagement and suboptimal learning outcomes observed among grade 2 primary school students in their ability to construct sentences from words, caused by monotonous and less interactive learning methods. The focus of this research is to analyze the application of the traditional game method of hide and seek in Indonesian language learning, especially in composing words into sentences. The approach applied in this research is a descriptive-quantitative one. The researcher selected 30 grade 2 students from SDN Kenjeran 248 Surabaya as the sample, using observation, a questionnaire, and a pretest-posttest learning outcome test as data collection techniques. The findings of this study showed that students' activities increased significantly with a percentage of involvement of 82.14% in the "Very High" category. In addition, students' responses to the method were also positive, with 59.66% of students responding "Strongly Agree" and 39.67% of students responding "Agree." In terms of learning outcomes, there was an increase in students' average scores from pretest to posttest with a 90% completeness rate, compared to only 20% before the application of the method. Thus, the hide-and-seek game method proved effective in encouraging students' involvement, interest, and learning outcomes in composing words into sentences.

Keywords: *Traditional Games, Hide-and-Seek, Arranging Words, Sentences*

ABSTRAK

Penelitian ini didorong oleh kurangnya keterlibatan dan hasil belajar yang kurang optimal yang diamati di antara siswa kelas 2 SD dalam kemampuan mereka menyusun kalimat dari kata-kata, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Fokus dari penelitian ini untuk menganalisis penerapan metode permainan tradisional petak umpet dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menyusun kata menjadi kalimat. Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif deskriptif. Peneliti menetapkan 30 siswa kelas 2 SDN Kenjeran 248 Surabaya sebagai sampel dengan observasi, angket, dan tes hasil belajar *pretest posttest* sebagai teknik untuk mengumpulkan data. Temuan dari penelitian ini memperlihatkan bahwa aktivitas siswa meningkat secara signifikan dengan persentase keterlibatan sebesar 82,14% dalam kategori "Sangat Tinggi". Selain itu, respons siswa terhadap metode

ini juga positif, dengan 59,66% siswa memberikan respon "Sangat Setuju" dan 39,67% siswa memberikan respon "Setuju". Dari segi hasil belajar, terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa dari *pretest* ke *posttest* dengan tingkat ketuntasan mencapai 90%, dibandingkan dengan sebelum penerapan metode hanya mencapai 20%. Dengan demikian, metode permainan petak umpet terbukti efektif dalam mendorong keterlibatan, minat, serta hasil belajar siswa dalam menyusun kata menjadi kalimat.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Petak Umpet, Menyusun Kata, Kalimat.

A. Pendahuluan

Dalam proses belajar mengajar diperlukan inovasi yang dapat menarik siswa untuk mau mengikuti proses belajar di kelas. Salah satunya dengan menerapkan metode pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Hasriadi (2022) menyatakan bahwa untuk meningkatkan kualitas pendidikan, guru harus memiliki kemampuan untuk membuat inovasi pembelajaran, yang menunjukkan bahwa seorang pendidik itu kreatif dan mampu berkembang. Karlina & Rasam (2020) menyebutkan bahwa salah satu faktor siswa kurang aktif saat pembelajaran di kelas sedang berlangsung yaitu dengan pemilihan metode yang digunakan saat belajar. Banyak penggunaan metode pembelajaran yang bersifat monoton dan membuat siswa menjadi cepat bosan saat belajar di kelas.

Menurut Sanjaya (dalam Anjani dkk, 2020) Metode berfungsi sebagai instrumen yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana dalam upaya praktis, sehingga memfasilitasi pencapaian tujuan yang optimal. Metode dapat diartikan sebagai langkah sistematis dan pemikiran yang logis untuk mencapai tujuan dari suatu sistem kerja dengan cara memudahkan pelaksanaan tugas untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan Djajasurma (dalam Anjani dkk, 2020). Metode pembelajaran menjadi sarana yang sangat dibutuhkan oleh seorang pendidik untuk mengajar di sekolah, terutama untuk pembelajaran di dalam kelas. Metode digunakan oleh pendidik untuk mencapai tujuan tertentu, memastikan bahwa peserta didik menerima pelajaran dengan baik, dan memastikan bahwa pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien. Iriansyah (dalam Hasriadi,

2022) menyatakan bahwa untuk memastikan bahwa pendidikan terus mengalami peningkatan yang baik, diperlukan pemilihan metodologi yang tepat untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi.

Metode pembelajaran yang akan diterapkan pada penelitian adalah metode dengan permainan. Metode Permainan dapat digunakan oleh para pendidik untuk menyajikan pelajaran dengan cara yang menarik dan menstimulasi, sehingga para siswa dapat menyerap pengetahuan sambil mendapatkan kesenangan dari pengalaman pendidikan (Daniel & Hasali, 2016). Dengan menggunakan metode permainan saat proses pembelajaran dapat memberikan inovasi belajar bagi siswa untuk meningkatkan motivasi saat belajar berlangsung. Berbagai aspek perkembangan anak dapat dipengaruhi oleh bermain. Salah satu contoh bagaimana kemampuan kognitif anak dapat dikembangkan adalah melalui penggunaan permainan lingkaran. Permainan ini dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan mereka untuk meniru, memecahkan masalah, dan mendengarkan, serta melatih

ingatan jangka panjang mereka (Cendana and Suryana 2021) .

Permainan tradisional merupakan satu dari berbagai metode permainan yang akan digunakan pada penelitian ini. Dengan menggunakan metode permainan tradisional, diharapkan dapat mengenalkan kepada generasi muda, tentang adanya permainan tradisioal sebelum adanya permainan modern atau game online, sehingga mereka dapat belajar mengenal budaya sejak kecil dan mengurangi penggunaan permainan modern dan game online. Permainan tradisional, menurut Mulyani, memiliki karakteristik yang berbeda karena telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Syarfina dkk, 2023). Namun, generasi muda saat ini sudah jarang memainkan permainan tradisional, padahal permainan ini memiliki lebih banyak manfaat sosial dan edukasi dibandingkan permainan modern, seperti aktivitas fisik, mengatur strategi, bekerja sama dalam tim, kemampuan berbahasa, seperti bernyanyi, dan interaksi sosial dan emosionalnya, seperti meluapkan amarah ketika mengalami kekalahan, menangis ketika mereka tidak melakukan apa yang harus mereka

lakukan, dan malu jika mereka kalah (Cendana & Suryana, 2021).

Dari berbagai permainan tradisional di Indonesia, permainan petak umpet menjadi pilihan utama dalam penelitian ini. Pada masyarakat saat ini, popularitas permainan petak umpet sudah sangat berkurang, dikarekan banyak sekali fenomena yang ditemukan jika anak-anak yang telah mengenal gadget, akan lebih memilih memainkan game online dari pada melestarikan permainan tradisional yang telah ada dari dulu. Wahyuni mencirikan petak umpet sebagai bentuk permainan yang melibatkan unsur mencari dan menyembunyikan, biasanya dilakukan oleh minimal dua orang, dan umumnya dilakukan di luar ruangan (Mbadhi dkk, 2018). Petak umpet menurut Agustina dipandang sebagai sebagai permainan yang menyenangkan di mana anak-anak bisa berlarian mencari benda-benda yang disembunyikan. Hurlock menyatakan bahwa permainan petak umpet memiliki banyak manfaat bagi anak, termasuk meningkatkan kemampuan sosial emosional mereka dan mengajarkan mereka untuk bermain bersama orang lain. Ini juga

membantu mereka belajar bekerja sama dalam proyek. hal yang dapat memberikan kegembiraan pada anak dan membantu teman (Mbadhi dkk, 2018). Permainan tradisional petak umpet dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menyusun kata menjadi kalimat.

Salah satu pembelajaran Bahasa Indonesia yang diperlukan oleh siswa pada jenjang sekolah dasar yaitu pada materi menyusun kalimat. Sering kali siswa sekolah dasar masih sulit untuk menyusun sebuah kalimat apalagi untuk siswa kelas rendah, materi menyusun kalimat yaitu keterampilan dalam merangkai atau menyusun berbagai macam kata menjadi sebuah kalimat sesuai dengan susunan SPOK sehingga dapat menjadi kalimat yang tersruktur dan mudah dipahami dengan baik. Para siswa mungkin sudah banyak yang dapat menyusun kata menjadi kalimat, tetapi banyak yang tidak sesuai dengan susunan SPOK, sehingga diberikan metode pembelajaran untuk materi menyusun kata menjadi kalimat untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam menyusun kalimat yang benar

sesuai susunan SPOK (Jaimun, 2024).

Penelitian ini memilih permainan petak umpet yang telah dimodifikasi dengan menggunakan kartu kata yang berisi kata subjek, predikat, objek dan keterangan sebagai metode pembelajaran karena permainan petak umpet ini memiliki kelebihan dari permainan tradisional lainnya, proses pencarian kata-kata yang tersembunyi dapat merangsang otak anak untuk berpikir kritis, menganalisis, dan menyusun kata-kata menjadi kalimat secara benar. Permainan ini juga memperkenalkan anak pada kosakata baru dengan lebih menyenangkan saat anak mencari kata-kata yang telah disembunyikan. Selain itu penelitian ini lebih memilih permainan tradisional petak umpet dari pada permainan lainnya dikarenakan permainan ini dapat dimainkan di dalam ruangan kelas ataupun luar ruangan kelas, sehingga siswa tidak mudah bosan saat belajar yang biasanya terpaku pada buku dan papan tulis sebagai media. Elemen mencari dan menemukan sama seperti anak-anak mencari kata-kata tersembunyi dalam permainan mencari kata, mereka juga

perlu mengidentifikasi kata kunci (subjek, predikat, objek, keterangan) dalam sebuah kalimat. Keterampilan mencari dan menemukan ini sangat penting dalam proses menyusun kalimat yang benar. Mengurutkan kata, setelah kata kunci diidentifikasi, anak-anak harus mengatur kata-kata tersebut dengan benar untuk membentuk kalimat yang bermakna. Latihan ini meningkatkan kemampuan mereka untuk mengorganisir kata-kata yang mengikuti struktur SPOK (Subjek, Predikat, Objek, keterangan) (Maghfiroh, 2024) .

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SD terdapat materi menulis kalimat dengan kombinasi SPOK yang ada di bab 2 “Menjaga Kesehatan”. Pada materi Bahasa Indonesia ternyata terdapat sekitar 55% siswa yang ada di kelas 2 SDN Kenjeran 248 Surabaya merasa kesulitan dalam memahami materi menyusun kata menjadi kalimat dengan kombinasi SPOK. Siswa masih bingung dan sering terbalik saat menyusun kata menjadi kalimat dengan benar sesuai SPOK. Hal ini juga disebabkan karena kurangnya minat belajar siswa karena metode pengajaran yang monoton dan kurang

interaktif, sehingga siswa menjadi kurang berpartisipasi dan merasa jenuh dalam kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu, dalam rangka meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam belajar dan antusiasme siswa dibutuhkan inovasi dalam metode pengajaran.

Keterlibatan siswa dalam berbagai kegiatan selama kegiatan belajar menjadi elemen utama yang dapat berpengaruh pada prestasi akademik mereka (Santika dkk, 2019). Keterlibatan aktif mahasiswa secara signifikan berdampak pada proses perkembangan, termasuk fungsi kognitif, pertumbuhan emosional, dan interaksi sosial. Dalam rangka meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pelajaran ini pendidik dapat melakukan berbagai upaya seperti menggunakan media dan meningkatkan minat siswa (Wibowo, 2016). Berbagai kegiatan fisik dan non-fisik dilakukan selama pengajaran untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan lingkungan kelas yang ideal. Sudjana dkk (2018) menggambarkan keterlibatan siswa melalui berbagai bentuk, antara lain: (1) partisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas

pembelajaran; (2) keterlibatan dalam kegiatan pemecahan masalah; (3) mencari klarifikasi dari guru atau teman sebaya ketika dihadapkan pada tantangan; (4) berusaha mengumpulkan beragam informasi yang penting untuk mengatasi masalah; (5) melakukan diskusi kelompok sesuai dengan arahan guru; (6) mengevaluasi kompetensi diri dan hasil yang dicapai; (7) mengaplikasikan informasi yang diperoleh secara efektif.

Setelah melihat permasalahan yang ada, penelitian ini menggunakan permainan sebagai metode pembelajaran lebih tepatnya permainan tradisional petak umpet yang dimodifikasi dan akan dihubungkan dengan materi Bahasa Indonesia menyusun kata menjadi kalimat yang ada dikelas 2, bab 2 "Menjaga Kesehatan". Yaitu para siswa diberikan beberapa kata selanjutnya, akan disembunyikan dan disusun oleh siswa hingga menjadi sebuah kalimat yang baik. Biasanya pada materi ini siswa hanya diberikan kata acak yang ditulis papan tulis atau yang sudah ada di buku lembar kerja siswa (LKS). Yang biasanya mudah untuk membuat siswa merasa cepat

bosan saat belajar. Yang diharapkan dengan adanya penerapan metode permainan ini para siswa mendapat semangat baru dalam belajar, sehingga pembelajaran tidak hanya berada didalam kelas dan mengacu pada buku saja.

Beberapa penelitian membuktikan bahwa pembelajaran dengan metode permainan petak umpet dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar melalui metode interaktif dan menyenangkan. Misalnya, Sesrita dkk (2023) dalam penelitiannya yang menggunakan teknik permainan kartu petak umpet di sekolah dasar memperoleh bahwa terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 73% berdasarkan hasil posttest dan evaluasi, yang mengindikasikan peningkatan kemahiran siswa dalam menyusun kalimat dan pemahaman kosakata.

Dari uraian yang telah dipaparkan di atas, kajian ini dibuat untuk memahami bagaimana aktivitas siswa selama penerapan metode yang digunakan dalam pembelajaran, bagaimana hasil belajar siswa setelah penerapan metode dalam pembelajaran. Selain aktivitas dan hasil belajar siswa, kajian ini juga ingin

memahami bagaimana respons siswa setelah penerapan metode permainan petak umpet saat pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dibuat untuk mengetahui aktivitas siswa, respons siswa, dan hasil belajar siswa setelah penerapan metode permainan tradisional petak umpet pada materi menyusun kata menjadi kalimat.

B. Metode Penelitian

Metode kuantitatif deskriptif adalah metode yang diterapkan dalam kajian ini dalam rangka mendapatkan keakuratan data. Metode ini berkaitan dengan pendekatan penelitian yang menggunakan data, khususnya nilai numerik yang menyoroti kuantifikasi hasil objektif dan penerapan analisis statistik (Yani Balaka and Abyan 2022). Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan yang bergantung pada data numerik dan didasarkan pada bukti empiris atau realitas yang dapat diamati (Ali dkk, 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kenjeran 248 Surabaya yang terletak di Jl. Pantai Kenjeran No. 1, Kecamatan Bulak, Kota Surabaya, Jawa Timur. Pelaksanaan penelitian ini pada bulan Desember tahun ajaran

2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas 2 SDN Kenjeran 248 Surabaya dengan jumlah sebanyak 30 siswa.

Penelitian ini menggunakan berbagai teknik untuk mengumpulkan data, meliputi observasi, kuesioner, dan penilaian *pretest-posttest* hasil belajar. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap aktivitas siswa selama penerapan metode permainan tradisional petak umpet. Selama proses pembelajaran berlangsung, dua orang pengamat atau observer melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.

Angket dibagikan kepada siswa untuk memperoleh informasi mengenai reaksi mereka setelah penerapan pendekatan permainan petak umpet konvensional. Pengumpulan data diperoleh melalui pemberian lembar angket kepada siswa. Penilaian hasil belajar pretest posttest diberikan kepada siswa untuk mengumpulkan data tentang hasil pendidikan sebelum dan sesudah penerapan metodologi permainan petak umpet tradisional.

Teknik analisis statistik deskriptif yaitu presentase dan rata-rata diterapkan untuk menganalisis data. Dengan menggunakan pendekatan persentase, lembar observasi aktivitas siswa diperiksa, kemudian hasilnya dianalisis sesuai dengan standar yang telah ditetapkan untuk menilai partisipasi siswa.

Tabel 1 Kriteria Keaktifan Siswa

Penilaian	Kriteria
75% – 100%	Sangat Tinggi
50% - 74,99%	Tinggi
25% - 49,99%	Rendah
0% - 24,99%	Sangat Rendah

(Arikunto, 2009)

Analisis hasil angket respons siswa terhadap penerapan metode permainan tradisional petak umpet pada materi menyusun kata menjadi kalimat dilakukan dengan melakukan perhitungan rata-rata skor yang yang didapatkan masing-masing siswa.

Rumus rata-rata berikut ini digunakan untuk mengevaluasi hasil penilaian ujian hasil belajar siswa.

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{N}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100$$

Keterangan :

N = Nilai yang diperoleh siswa

Berikut ini adalah rumus yang dapat digunakan untuk menentukan sejauh mana siswa telah belajar secara klasikal.

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Selanjutnya ditafsirkan dengan menggunakan kriteria hasil belajar peserta didik sebagai berikut.

Tabel 2 Kriteria Hasil Belajar Siswa

Penilaian	Kriteria
76% - 100%	Sangat Baik
51% - 75%	Baik
26% - 50%	Cukup
0% - 25%	Rendah

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data-data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu data hasil observasi, data hasil angket/kuesioner yang dibagikan kepada siswa secara mandiri serta data hasil belajar siswa selama proses kegiatan belajar mengajar yang menggunakan metode permainan petak umpet. Selama proses kegiatan belajar mengajar, pengamatan yang cermat dilakukan untuk menganalisis keterlibatan siswa selama pembelajaran, dengan menggunakan metode permainan petak umpet yang diamati oleh dua orang.

Berdasarkan observer yang dilakukan dapat diketahui bagaimana hasil aktivitas siswa selama penerapan metode permainan petak umpet yang disajikan sebagai berikut

Tabel 3 Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Nomor Item Soal	Jumlah S	Skor Maks N	%	% Rata-rata
1	2	2	100	
2	2	2	100	
3	2	2	100	
4	2	2	100	
5	1	2	75	
6	0	2	50	
7	1	2	75	
8	2	2	100	
9	1	2	75	
10	2	2	100	
11	2	2	100	
12	2	2	100	
13	2	2	100	
14	2	2	100	
Jumlah Skor	23		% Rata-rata	82,14

Berdasarkan data observasi aktivitas siswa pada table 3 dapat dideskripsikan bahwa aktivitas siswa selama proses penerapan metode permainan tradisional petak umpet berlangsung pada materi menyusun kata menjadi kalimat kelas 2 SDN Kenjeran 248 Surabaya memperoleh hasil 82,14% dengan kriteria penilaian menurut Arikunto (2009) "Sangat Tinggi". Hasil ini sudah mencapai presentase yang diharapkan selama proses penerapan metode permainan tradisional petak umpet yang sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama pelaksanaan permainan tradisional

petak umpet pada materi menyusun kata menjadi kalimat dilaksanakan dengan kriteria penilaian “Sangat Tinggi”.

Hasil angket respons siswa terhadap penerapan metode permainan petak umpet disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4 Analisis Hasil Angket Respons Siswa

No	Jumlah Respons				Persentase			
	ST	S	T	S	SS	S	TS	S
			S	T				T
			S	T				S
1	29	1	-	-	96,7	3,3	-	-
2	13	17	-	-	43,3	56,7	-	-
3	16	14	-	-	53,3	46,7	-	-
4	14	16	-	-	46,7	53,3	-	-
5	13	17	-	-	43,3	56,7	-	-
6	22	8	-	-	73,3	26,7	-	-
7	15	15	-	-	50,0	50,0	-	-
8	26	4	-	-	86,7	13,3	-	-
9	18	12	-	-	60,0	40,0	-	-
10	13	15	2	-	43,3	50,0	6,7	-
	Rata-rata				56,66%	39,67%	6,7%	0%

Keterangan:

ST = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan data hasil pengisian lembar angket respons siswa dari 30 siswa secara mandiri pada table 4 dapat dideskripsikan bahwa rata-rata persentase semua jawaban respons siswa pada angket yaitu 59,66% siswa menyatakan “Sangat Setuju”, 39,67% sebagian besar siswa memberikan jawaban “Setuju” dan 0,67% siswa memberikan respon “Tidak Setuju”. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan metode permainan petak umpet dalam pembelajaran mendapatkan respons positif dari siswa, baik dalam aspek minat belajar, penguasaan materi, maupun proses pembelajaran. Metode permainan petak umpet ini dinilai efektif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi menyusun kata menjadi kalimat dengan kombinasi SPOK di kelas 2 SD.

Sementara hasil dari tes hasil belajar *pretest*, yaitu tes yang dilakukan sebelum adanya perlakuan dan tes hasil belajar *posttest*, yaitu tes yang dilakukan setelah adanya perlakuan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5 Analisis Hasil Belajar Siswa

	<i>Pretest</i>	<i>Posstest</i>
Nilai Tertinggi	83	100
Nilai Terendah	31	69
Nilai Rata-rata	60,33	87,33
Jumlah Siswa Tuntas	6	27
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	24	3
Jumlah seluruh siswa	30	30
Persentase Ketuntasan Klasikal (%)	20%	90%

Berdasarkan data hasil perhitungan pada data *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus yang telah ditentukan, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari hasil persentase data *pretest* dan *posttest* dengan capaian kompetensi yang dinilai yaitu kompetensi pengetahuan dan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang berlaku disekolah adalah 75. Pada hasil perhitungan telah diketahui bahwa jumlah ketuntasan klasikal peserta didik pada hasil *pretest* mendapat nilai 20% dengan kriteria "Rendah". Dapat dijabarkan sebanyak 6 siswa dengan hasil belajar kategori "tuntas" dan sebanyak 24 siswa dengan hasil belajar "tidak tuntas". Sedangkan pada hasil perhitungan hasil *posttest* mendapat nilai 90% dengan kriteria "Sangat Tinggi". Dapat dijabarkan sebanyak 27 siswa dengan

hasil belajar kategori "tuntas" dan sebanyak 3 peserta didik dengan hasil belajar "tidak tuntas".

E. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, suatu kesimpulan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut:

- 1) Proses penerapan metode permainan tradisional petak umpet di kelas 2 SDN Kenjeran 248 Surabaya selama tahun ajaran 2024-2025 menunjukkan aktivitas yang positif dan peningkatan dalam pembelajaran menyusun kata menjadi kalimat. Penggunaan lembar observasi selama pembelajaran mendapatkan skor 82,14%, dengan kriteria "Sangat Baik." Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan terlibat, meskipun ada beberapa langkah yang masih bisa diperbaiki.
- 2) Respons siswa terhadap metode ini juga sangat positif, berdasarkan data dari angket yang diisi oleh 30 siswa. Sebagian besar siswa merasa senang dan menambah penguasaan materi tentang menyusun kata menjadi kalimat dengan menggunakan permainan petak umpet. Nilai tertinggi, yaitu 59,66% siswa memberikan respon

“Sangat Setuju”, 39.67% sebagian besar siswa memberikan respon “Setuju” dan 0,67% siswa memberikan respon “Tidak Setuju”. Dari temuan ini terlihat bahwa siswa sangat setuju jika mereka lebih mudah dalam penguasaan materi setelah bermain. Aspek penguasaan mereka terhadap menyusun kata menjadi kalimat juga meningkat.

3) Hasil belajar siswa diuji melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengukur perubahan sebelum dan sesudah penerapan permainan. Hasil *pretest* menunjukkan ketuntasan hanya 20%, sementara *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan hingga 90%. Sebelum metode diterapkan, banyak siswa kesulitan dalam menyusun kalimat nilai siswa juga belum mencapai KKM yang telah ditetapkan, tetapi setelah penerapan metode rata-rata nilai dan jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, MMakhrus, Tri Hariyati, Meli Yudestia Pratiwi, and Siti Afifah Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian*. Vol. 2.
- Anjani, Ayu, Gita Harnum Syapitri, and Rifka Izatul Lutfia. 2020. *Analisis Metode Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Vol. 4.
- Cendana, Herliana, and Dadan Suryana. 2021. “Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(2):771–78. doi: 10.31004/obsesi.v6i2.1516.
- Daniel, Stepanus, and Universitas Kristen Indonesia Friska Hasali. 2016. *Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet Dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis Dan Disiplin Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan*.
- Hasriadi. 2022. *Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi*. Vol. 12.
- Jaimun;, Reineldis Alviana, and Reineldis Alviana Jaimun; 2024. “Peningkatan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana (Spok) Menggunakan Media Kartu Kata Pada Kelas Ii Sdlbn Pembina Kupang.”
- Karlina, Elin, and Fadli Rasam. 2020. “Penerapan Metode Pembelajaran Team Teaching Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Kuliah Matematika Ekonomi Di Unindra.” *Research and Development Journal of Education* 6(2):65. doi: 10.30998/rdje.v6i2.6258.
- Mbadhi, Valentina, Maria Finsensia Ansel, and Agustina Pali. 2018.

- “Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet Terhadap Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar.” *Journal of Elementary School (JOES)* 1(2):103–12. doi: 10.31539/joes.v1i2.348.
- Nugroho Wibowo. 2016. “Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari.” *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)* 1. doi: 10.21831/elinvo.v1i2.10621.
- Sagita Alfitasya Maghfiroh, Cholifah Tur Rosidah. 2024. “Pengaruh Pendekatan Whole Language Terhadap Keterampilan Menulis Materi Menyusun Kata Menjadi Kalimat Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset Serta 2*.
- Santika, Mira, and Weni Aulia. 2019. “Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Model Snowball Throwing Di Sekolah Dasar.” 3(3).
- Sesrita, Afridha, Teguh Prasetyo, Irma Inesia Sri Utami, Dita Amelia, Nur Shabrina Khairunnisa, Regina Febriani, Shakilla Azzahra, and Salma Yuliani. 2023. *Implementasi Gerakan Literasi Baca-Tulis Melalui Permainan Petak Umpet Kartu Di Sekolah Dasar Implementation Of Literacy Movement Through Card Hide And Seek Games In Elementary Schools*. Vol. 9.
- Sudjana, Djamilah, and Imas Eva Wijayanti. 2018. “Analisis Keterampilan Metakognitif Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Melalui Model Pembelajaran Pemecahan Masalah.” *EduChemia (Jurnal Kimia Dan Pendidikan)* 3(2):206. doi: 10.30870/educhemia.v3i2.3729.
- Syarfina, Adzhani, Meriatul Kibtiyah, and Novita Sari. 2023. “Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Implementasi Permainan Tradisional Petak Umpet Pada Anak Usia Dini Di Era Society 5.0 Muharrahman 1 * , Novita Loka.” 7(2):1368–80. doi: 10.31004/obsesi.v7i2.3474.
- Yani Balaka, Muh, and Fawwaz Abyan. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.