Volume 7 Issue 2 (2023) Pages 1368-1380
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Implementasi Permainan Tradisional Petak Umpet pada Anak Usia Dini di Era Society 5.0

Muharrahman [1]✉, Novita Loka[2], Adzhani Syarfina[1], Meriatul Kibtiyah[1], Novita Sari[1]
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Al-Qur'an Al-Ittifaqiah, Indonesia (1)
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Indonesia(2)
DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.3474

Abstract
In the era of society 5.0, the traditional game of hiding and seeking has begun to disappear and is very difficult to find. Nowadays children prefer modern games that are on gadgets. Aims to find out whether this game is still in use or not with the present age of technology. This research is descriptive qualitative research with data collection in the form of observations and interviews via google forms with 30 respondens. The research results show that the traditional game of hiding and seek is still used by children at an early age. As the results of interviews that 96.7% of respondents said this game has started to disappear with the presence of gadgets. The solution to this problem is to continue to socialize traditional games, especially hide and seek in early childhood. so that this cultural heritage that is passed down from generation to generation is not lost to the times.

Keywords: *traditional games; hide and seek; early childhood*

Abstrak
Di era society 5.0, permainan tradisional petak umpet sudah mulai hilang dan sangat sulit ditemukan. Saat ini anak-anak lebih menyukai permainan modern yang ada di gadget. Bertujuan untuk mengetahui apakah permainan ini masih digunakan atau tidak dengan zaman teknologi sekarang ini. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data berupa observasi dan wawancara melalui google form dengan 30 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional petak umpet masih digunakan oleh anak-anak pada usia dini. Seperti hasil wawancara bahwa 96,7% responden mengatakan permainan ini sudah mulai hilang dengan hadirnya gadget. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan terus mensosialisasikan permainan tradisional khususnya petak umpet pada anak usia dini. agar warisan budaya yang diturunkan dari generasi ke generasi ini tidak hilang ditelan zaman.

Kata kunci: *permainan tradisional; petak umpet; anak usia dini*

Copyright (c) 2023 Muharrahman, et al.

✉ Corresponding author :
Email Address : novitalokastg@gmail.com (Ogan Ilir, Palembang, Indonesia)
Received 24 September 2022, Accepted 24 October 2022, Published 5 March 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.3425

Pendahuluan

Di Indonesia tercatat lebih dari 785 permainan tradisional yang tersebar di berbagai daerah (Susilawati et al., 2021). Prestasi ini membuat Indonesia menjadi negara dengan banyak media pembelajaran melalui permainan. Tentu hal ini menjadi daya tarik bagi guru ataupun pendidik untuk terus melakukan inovasi pembelajaran (Loka, 2022). Tidak hanya itu, permainan tradisional juga akan memudahkan orang tua dalam memberikan pembelajaran pada anaknya ketika berada di rumah. Artinya ada keterlibatan orang tua pada proses perkembangan anaknya (Muharrahman, 2019).

Permainan tradisional ini akan memberikan efek yang baik terhadap karakter anak (Rianto & Yuliananingsih, 2021). Selain itu melalui penerapan permainan tradisional ini juga mampu mewujudkan tujuan bangsa ini yakni mencerdaskan kehidupan bangsa dan mencetak generasi unggul (Adi et al., 2020). Sehingga itulah dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak (Ats-Tsauri & Munastiwi, 2020). Hal ini sejalan dengan perkembangan pada anak usia dini. Sebab dunia anak-anak adalah dunia bermain. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Yuli Maghfiroh pada tahun 2020 dengan judul penelitian "Peran Permainan dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun". Penelitian yang dilakukan tersebut mendapatkan hasil yang baik terhadap karakter anak. Hasil analisa data yang diperoleh bahwa permainan tradisional ini mampu memberi peran dalam pembentukan karakter anak, seperti mandiri, kreatif, komunikatif, bertanggung jawab dan sebagainya (Maghfiroh, 2020). Tidak hanya itu, penelitian serupa juga dilakukan oleh Dwi Ana Pertiwi, dkk., pada tahun 2018 dengan judul "Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun". Penelitian eksperimen tersebut membuktikan bahwa melalui permainan tradisional engklek mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak (Pertiwi et al., 2018). Namun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah waktu dan tujuan dari penelitian ini sendiri yaitu untuk mengetahui sejauh mana permainan tradisional ini digunakan di era 5.0 saat ini.

Anak usia dini adalah anak yang sangat menyukai kegiatan bermain . Sebab di usia ini anak akan mengembangkan kreativitasnya dengan unik (Tasliyah et al., 2020). Anak yang dimaksud adalah anak dengan usia pertumbuhan mulai dari 0 hingga 6 tahun (Rekysika & Haryanto, 2019). Di usia inilah anak akan mengeksplorasi berbagai hal dengan sangat pesat. Pada prosesnya anak-anak juga membutuhkan *partner* atau teman untuk mengembangkan potensinya (Maula et al., 2021). Sama halnya ketika anak bermain. Baik yang dimainkan adalah permainan modern maupun permainan tradisional (Lubis & Khadijah, 2018).

Namun di era 5.0 atau masa dengan penggunaan teknologi sangat besar ini justru membuat permainan tradisional semakin tidak digunakan (Mulyana & Lengkana, 2019). Hal ini membuat permainan tradisional kalah dan akan semakin hilang tertelan zaman (Handayani, 2022). Sebagaimana yang ditemukan di Desa Tanjung Mulya Kabupaten Ogan Ilir Provinsi Sumatera Selatan bahwa permainan tradisional petak umpet sudah sangat jarang dijumpai. Bahkan permainan modern melalui *gadget* lah yang sering dimainkan oleh anak-anak (Witasari & Wiyani, 2020). Dari hasil observasi tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui lebih dalam lagi terkait dengan dunia bermain anak khususnya permainan tradisional petak umpet di Desa tersebut melalui wawancara pada orang tua atau wali anak terkait dengan latar belakang mengapa hal tersebut bisa terjadi. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana permainan tradisional petak umpet diterapkan di era society 5.0 saat ini.

Dalam bukunya, Novi Mulyani menyebutkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan secara turun temurun (Mulyani, 2016). Artinya permainan tradisional ini memiliki ciri khas tersendiri terkait dengan keestetikaannya. Selain itu, permainan tradisional ini juga memiliki nilai edukasi yang sangat baik untuk menstimulasi perkembangan pada anak usia dini saat ini (Djuwita & Fakhri, 2019).

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.3425

Permainan tradisional ini akan mampu bertahan jika tidak ada campur tangan permainan modern (Kurniati, 2016). Permainan tradisional petak umpet ini adalah permainan yang fleksibel dan mudah dimainkan anak usia dini (Sari et al., 2020). Sehingga sangat baik untuk diterapkan pada anak usia tersebut. Melalui permainan ini anak kreativitas anak akan meningkat (Sutini, 2018). Tidak hanya itu, melalui permainan ini juga perkembangan lain pun akan mulai berkembang dengan baik. Perkembangan tersebut seperti nilai agama dan moral anak yang mampu mensyukuri ciptaan Tuhan padanya. Kemudian sosial emosional anak akan berkembang karena melalui permainan petak umpet ini anak akan bersosialisasi dengan teman sebayanya, memahami setiap karakter lawan bermainnya, termasuk juga perkembangan motorik anak (Sari et al., 2020).

Metodologi

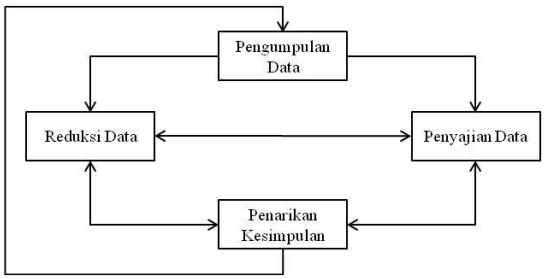
Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif (Raco, 2018). Sedangkan pengumpulan data menggunakan teknik wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan yang dicantumkan melalui *google formulir*. Pertanyaan yang dimuat adalah pertanyaan-pertanyaan terkait dengan tema penelitian yang dilakukan. Pertanyaan tersebut sebanyak 10 pertanyaan. Kesepuluh pertanyaan tersebut disesuaikan dengan indikator perkembangan anak usia dini. Tabel 1 disajikan 10 pertanyaan pada penelitian.

No.	Pertanyaan/Pernyataan	Hasil	
		Ya	Tidak
1	Permainan tradisional petak umpet adalah permainan yang menyenangkan bagi anak.		
2	Permainan tradisional petak umpet mampu meningkatkan imajinasi anak.		
3	Permainan tradisional petak umpet akan meningkatkan perkembangan emosional anak.		
4	Saat ini permainan tradisional petak umpet sudah mulai hilang karena adanya teknologi canggih bernama *gadget*. Sehingga anak lebih menyukai permainan yang ada di dalam *gadget* dibandingkan bermain petak umpet.		
5	Apakah melalui permainan tradisional petak umpet ini mampu meningkatkan fungsi otak anak?		
6	Ketika anak menangis, saya lebih suka memberinya gadget dibandingkan bermain bersamanya.		
7	Permainan tradisional petak umpet adalah permainan yang fleksibel dan mudah diterapkan pada anak.		
8	Anak-anak lebih menyukai *gadget* dibandingkan bermain petak umpet atau permainan tradisional lainnya.		
9	Dengan adanya peningkatan perkembangan otak anak. Maka permainan ini menjadi alternatif yang bisa digunakan ketika ada *quality time* bersama anak.		
10	Berikan saran permainan tradisional petak umpet saat ini!		

Lokasi penelitian yang dilakukan yakni di Desa Tanjung Mulya Kabupaten Ogan Ilir Provinsi Sumatera Selatan. Lokasi ini dipilih karena memiliki beberapa alasan. Seperti kurangnya penggunaan permainan tradisional petak umpet di lingkungannya. Kemudian di tempat ini juga perkembangan teknologi dan informasi didapatkan dengan sangat mudah. Selain itu, anak usia dini di lokasi ini lebih banyak ditemukan menggunakan gadget sebagai media permainan anak-anak. Adapun sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 orang dengan rentang usia yang berbeda-beda. Sampel yang diambil dengan teknik *purposive sampling*. Artinya sampel penelitian yang digunakan adalah sampel yang mewakili populasi yang ada dengan tujuan yang sama dengan penelitian. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pelaksanaan atau implikasi permainan tradisional petak umpet anak usia dini di era society 5.0.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.3425

Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan pendekatan Miles dan Huberman (Anggraini & Putri, 2019). Analisis tersebut melalui proses mulai dari pengumpulan data, kemudian mereduksi data yang didapatkan, kemudian memberikan kesimpulan. Artinya data yang didapatkan melalui wawancara pada *google formulir* yang ada akan direduksi. Setelah itu akan diberikan kesimpulannya. Selengkapnya disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Bagan Analisis Data Penelitian

Hasil dan Pembahasan

Dari hasil observasi yang dilakukan selama Juni Tahun 2022 ditemukan bahwa anak-anak yang tergolong di usia dini lebih menyukai permainan yang ada di *gadget* ketika ada waktu luang (Indriani et al., 2018). Anak yang dimaksud adalah anak yang tergolong dalam usia 0-6 tahun (Hermawan, 2018). Dengan usia tersebut tentu memiliki dampak yang signifikan pada pertumbuhan dan perkembangannya (Subarkah, 2019). Dampak tersebut bisa berupa kecanduan *gadget* karena terlalu sering menggunakannya (Jey & Mau, 2021). Bahkan dampak yang lebih buruk lagi adalah terkena sinar radiasi dari gadget itu sendiri (Saniyyah et al., 2021). Dan hal ini memberikan dampak yang buruk bagi pertumbuhan anak (Annisa et al., 2022).

Tidak hanya itu, pada anak usia dini hendaknya diberikan penegasan ketika hendak diberikan gadget untuk permainan modern tersebut (Sunita & Mayasari, 2018). Namun alangkah lebih baik jika permainan tradisional diterapkan di usia tersebut. Sebab permainan ini lebih banyak dampak positif yang akan didapatkan anak (Mujahaddah et al., 2021). Seperti sosial emosional anak akan berkembang dengan baik, kognitif anak akan meningkat bahkan melalui permainan tradisional anak akan memiliki karakter unik dan khas yang dimilikinya.

Sedangkan hasil wawancara bersama 30 responden dengan 10 pertanyaan dan pernyataan yang ada didapatkan data. Permainan tradisional petak umpet adalah permainan yang menyenangkan bagi anak. Dari pernyataan pertama tersebut 30 responden sepakat bahwa permainan tradisional petak umpet ini adalah permainan yang menyenangkan bagi anak (Fajrin, 2018). Karena permainan petak umpet ini adalah permainan yang dilakukan atau diterapkan secara turun temurun, khususnya di Indonesia (Mbadhi et al., 2018). Sehingga efek dari permainan ini sendiri yaitu membuat anak menjadi senang dan bahagia. Hal ini sebagaimana permainan adalah dunianya bagi anak (Sutini, 2018). Gambar 2 disajikan diagram hasil jawaban responden terhadap pernyataan pertama tersebut.

Gambar 2. Diagram Hasil Jawaban Responden Terhadap Pernyataan Pertama

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.3425

Dari banyak permainan yang ada, permainan petak umpet tetap eksis di era society 5.0 (Elihami, 2021). Walaupun memang sudah tidak banyak lagi yang memainkannya. Hal ini terjadi karena munculnya permainan instan yang ada di gadget atau handphone berteknologi android (Salis Hijriyani & Astuti, 2020). Anak usia dini adalah anak yang menyukai hal-hal yang berhubungan dengan bermain. Sehingga anak akan merasa lebih senang jika diajak untuk bermain, khususnya permainan petak umpet. Namun tidak sedikit juga anak yang lebih memilih menghabiskan waktu berdiam di rumah. Hal ini tentu ada beberapa faktor penyebabnya. Seperti kurangnya sosialisasi anak sejak dini, tidak adanya wadah untuk bermain, serta intensitas waktu orang tua bermain dengan anak. Dari beberapa faktor tersebut menjadi penting untuk diperhatikan karena menyangkut perkembangan pada anak. Alternatif permainan yang bisa diterapkan di mana saja adalah permainan tradisional petak umpet. Permainan ini bisa dimainkan baik di rumah maupun di luar rumah. Melalui bermain petak umpet anak akan merasa senang bertemu denan teman sebayanya, lingkungan sekitar, dan sebagainya.

Permainan tradisional petak umpet mampu meningkatkan imajinasi anak. Pernyataan kedua ini lebih kepada spesifikasi permainan tradisional petak umpet yang mampu meningkatkan imajinasi pada anak. Adapun hasil jawaban 30 responden bahwa 100% sepakat dan setuju dengan pernyataan tersebut. Gambar 3 disajikan adalah diagram hasil jawaban responden pada pernyataan kedua.

Gambar 3. Diagram Hasil Jawaban Responden Pada Pernyataan Kedua.

Permainan tradisional petak umpet ini akan meningkatkan imajinasi anak (Arismawati et al., 2020). Hal ini terjadi karena pada saat bermain, anak akan mencari temannya yang bersembunyi dan imajinasi anak akan mengarahkannya untuk mencari teman-temannya yang bersembunyi tersebut.

Perkembangan otak anak sudah terjadi sejak ia di dalam kandungan. Namun perbedaannya ketika terlahir, anak membutuhkan orang lain untuk mengembangkan potensi tersebut. Sebagaimana dalam sebuah Hadits dijelaskan bahwa setiap anak lahir dengan membawa potensi atau fitrah masing-masing. Adapun fitrah tersebut ada yang mengatakan sebagai potensi atau kemampuan anak. Namun peran keluarga yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam permainan ini anak akan berimajinasi ketika ia mencari temannya yang sedang bersembunyi. Begitupun sebaliknya. Anak-anak akan memilih tempat yang sangat sulit ditemukan. Tidak hanya itu, anak akan mengembangkan imajinasinya dengan berbagai cara. Salah satunya dengan meminta bantuan orang lain untuk tidak memberi tahu orang-orang di mana ia bersembunyi. Sehingga dari beragam cara tersebut tidak hanya imajinasi anak saja yang berkembang, namun aspek perkembangan lainpun juga ikut berkembang, seperti perkembangan kognitif anak, sosial emosional dan sebagainya.

Permainan tradisional petak umpet akan meningkatkan perkembangan emosional anak. Pernyataan ketiga ini terkait dengan manfaat dari permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan emosional anak. Dan hasil penelitian mendapatkan 100% responden mengatakan bahwa permainan petak umpet mampu meningkatkan perkembangan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.3425

emosional anak (Purnamasari, 2019). Dalam hal ini ketika anak bermain permainan tradisional petak umpet ia akan memahami perasaan dirinya dan teman-teman sebayanya. Bagaimana memperlakukan teman ketika sedang terjatuh, dan sebagainya. Sehingga permainan petak umpet ini menjadi salah satu alternatif bagi orang tua atau guru untuk meningkatkan emosional anak.

Gambar 4 adalah hasil jawaban pada pernyataan ketiga tentang permainan petak umpet yang akan meningkatkan perkembangan emosional anak.

Gambar 4. Hasil Jawaban Pada Pernyataan Ketiga

Dari hasil tersebut bahwa emosional anak akan meningkat dengan baik melalui metode bermain permainan petak umpet ini. Dan hasil yang baik ini juga akan berdampak baik pula bagi karakter anak usia dini. Di mana pengembangan karakter anak sangat baik dimulai ketika ia di usia 0-6 tahun (Srikandi, 2020). Sehingga ia memiliki kepribadian yang baik pula. Berbagai penelitian terkait permainan tradisional yang mampu mengembangkan karakter anak telah dilakukan. Sebagaimana yang dilakukan oleh Maghfiroh bahwa melalui permainan engklek mampu meningkatkan karakter disiplin anak, kemandirian anak, rasa tanggung jawab anak, dan sebagainya. Artinya melalui permainan tradisional tersebut mampu memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan anak.

Saat ini permainan tradisional petak umpet sudah mulai hilang karena adanya teknologi canggih bernama *gadget*. Sehingga anak lebih menyukai permainan yang ada di dalam *gadget* dibandingkan bermain petak umpet.

Gambar 5. Diagram Hasil Jawaban pertanyaan keempat

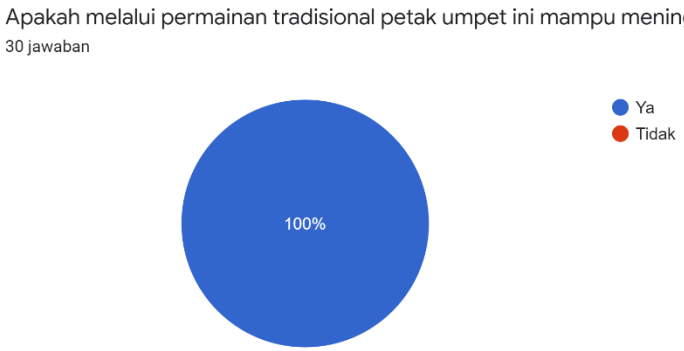
Diagram pada gambar 5 menunjukkan bahwa permainan modern lebih eksis di era 5.0 ini. Pada diagram hasil penelitian di atas menyebutkan 96,7% responden sepakat permainan modern sering digunakan anak saat ini. Dengan jumlah 30 responden yang ada 3,3% lainnya berbanding terbalik dengan pernyataan tersebut. Artinya permainan tradisional petak umpet masih digunakan anak di Kabupaten Ogan Ilir ini.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.3425

Beberapa faktor menjadi penyebab hal tersebut terjadi. Salah satunya adalah kurangnya edukasi kepada anak terkait permainan tradisional petak umpet pada anak usia dini (Tjahjaningsih et al., 2022). Kemudian faktor selanjutnya adalah terlalu maraknya pemberian *gadget* diusia dini tanpa mengetahui efek negatif yang akan didapatkan oleh anak. Dalam hal ini orang tua memiliki peran penting dalam memberikan perhatian pada perkembangan anaknya.

Tidak hanya itu, orang dewasa disekitar anak juga memiliki peran yang sama, yakni memberikan edukasi kepaa masyarakat sekitar supaya cerdas dalam bertindak dan mengedukasi anaknya. Mengapa demikian? Karena tidak sedikit kasus yang ditemukan anak sejak dini sudah menggunakan kacamata karena minus, dan sebagainya.

Apakah melalui permainan tradisional petak umpet ini mampu meningkatkan fungsi otak anak? Permainan petak umpet mampu meningkatkan fungsi otak anak. Sebagaimana hasil wawancara bersama 30 responden yang ada. Yakni sebanyak 100% menyatakan bahwa permainan ini akan meningkatkan fungsi otak anak usia dini (Arismawati et al., 2020). Gambar 6 disajikan diagram hasil wawancara bersama 30 responden yang ada.



Gambar 6. Diagram Hasil Jawaban pertanyaan kelima

Perkembangan otak anak diusia dini berkembang dengan pesat (Pahenra, 2021). Sehingga sangat baik untuk diberikan stimulasi pendidikan pada anak diusia tersebut. Hal ini diperkuat oleh teori perkembangan kognitif anak oleh Jean Piaget dan Vygotsky bahwa perkembangan otak atau kognisi anak diusia dini ini berada pada fase praoperasional dan dipengaruhi oleh lingkungannya (Kasumayanti & Elina, 2018).

Perkembangan kognitif ini dipengaruhi oleh berbagai faktor di antaranya adalah faktor lingkungan atau luar. Permainan tradisional merupakan faktor luar yang bisa mempengaruhi perkembangan otak anak. Melalui permainan tradisional petak umpet ini anak akan mengalami proses kognisi yang kompleks. Anak akan menghubungkan berbagai pengalamannya dengan pengetahuan baru yang didapat melalui permainan ini. Sehingga permainan petak umpet mampu mengembangkan ataupun meningkatkan fungsi otak anak dengan baik.

Ketika anak menangis, saya lebih suka memberinya *gadget* dibandingkan bermain bersamanya. Adapun hasil wawancara 10% dari 30 responden sepakat dengan pernyataan keenam ini. Sedangkan 90% lainnya bertolak belakang dengan pernyataan terkait dengan pemberian gadget pada anak ketika ia menangis. Artinya dari pernyataan ini responden tidak sepakat dengan pernyataan tersebut. Beberapa penelitian terkait tentang dampak negatif yang akan didapatkan anak ketika ia menggunakan *gadget* di usia dini (Rani et al., 2020). Seperti misalnya *gadget* akan berdampak buruk pada perkembangan bahasa anak (Annisa et al., 2022). Hal ini akan membuat anak terlambat untuk memahami bahasa, berbicara dan sebagainya. Hasil jawaban pertanyaan kelima disajikan pada gambar 7.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.3425

Gambar 7. Diagram Hasil Jawaban pertanyaan kelima

Adapun solusi yang perlu dikakukan ketika anak menangis atau tantrum ini adalah mengajaknya untuk mengungkapkan emosi yang sedang ia tahan tersebut (Maulina & Budiyono, 2021). Kemudian setelah emosinya meluap, maka orang tua boleh untuk mengajaknya bermain. Sehingga memberikan *gadget* pada anak ketika ia menangis bukan menjadi solusi untuk perkembangan emosional anak.

Anak mengalami tantrum atau menangis tanpa henti seperti ini perlu dilakukan tindakan yang tepat. Untuk merelaksasikan anak tersebut bisa diajak untuk bermain. Beragam permainan di Indonesia bisa diterapkan. Mulai dari tebak-tebakan, bermain puzzle, leggo, bahkan permainan petak umpet. Permainan tradisional petak umpet adalah permainan yang fleksibel dan mudah diterapkan pada anak. Jawaban pertanyaan ketujuh disajikan dengan diagram pada gambar 8.

Gambar 8. Diagram Hasil Jawaban Pertanyaan Ketujuh

Permainan petak umpet ini memudahkan anak-anak untuk memainkannya (Rianto & Yuliananingsih, 2021). Sebab pada permainan ini tidak membutuhkan banyak alat dan bahan seperti permainan lainnya. Hal ini juga sebagaimana hasil wawancara bersama 30 responden yang 100% nya sepakat dengan pernyataan tersebut. Permainan ini sangat mudah dimainkan. Tidak seperti permainan yang kompleks lainnya, permainan ini hanya membutuhkan beberapa orang peserta dan tutup mata. Kemudian penjaga akan mencari teman-temannya yang bersembunyi. Tidak hanya itu, permainan petak umpet ini bisa dimainkan di mana saja, seperrti taman bermain, sekolah, lingkungan rumah, dan sebagainya. Sehingga permainan ini disebut sebagai permainan yang mudah dan fleksibel.

Anak-anak lebih menyukai gadget dibandingkan bermain petak umpet atau permainan tradisional lainnya. Anak usia dini di Kabupaten Ogan Ilir Sumatera Selatan lebih menyukai gadget jika dibandingkan bermain. Hal ini sebagaimana hasil wawancara bersama 30 responden dengan persentase memilih ya sebesar 83,3%. Sedangkan sisanya 16,7%

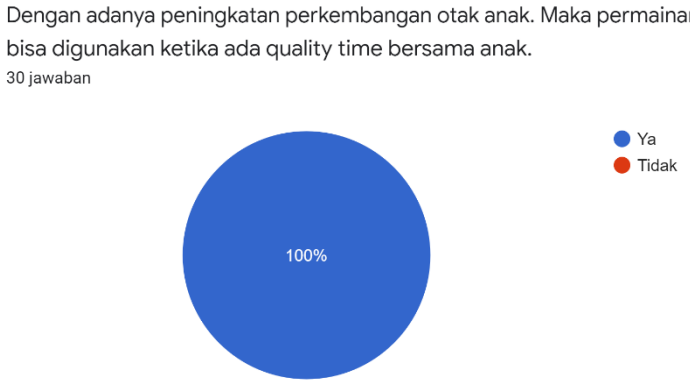
DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.3425

menjawab tidak. Artinya masih ada anak yang menyukai permainan petak umpet di era *society* 5.0 ini. Hasil jawaban pertanyaan kedelapan disajikan pada gambar 9.

Gambar 9. Diagram Hasil Jawaban Pertanyaan Kedelapan

Hal ini bisa terjadi karena beberapa pengaruh dari luar. Seperti lingkungan bermain yang sudah fokus pada *gadget* dan kurangnya pelaksanaan bermain petak umpet di daerah ini. Padahal permainan ini sangat mudah untuk diterapkan. Sebab tidak memerlukan alat dan bahan yang sulit dijumpai. Anak-anak bisa menggunakan pohon atau tiang dan dinding sebagai media menutup mata. Namun ternyata di era ini anak-anak lebih menyukai *gadget* (Annisa et al., 2022). Dan tidak menutup kemungkinan masih ada anak yang memainkan permainan tradisional seperti petak umpet.

Dengan adanya peningkatan perkembangan otak anak. Maka permainan ini menjadi alternatif yang bisa digunakan ketika ada *quality time* bersama anak. Dari data di bawah ini didapatkan bahwa 100% atau 30 responden memilih permainan petak umpet untuk meningkatkan perkembangan otak anak. Artinya permainan ini memiliki keunikan tersendiri bagi keluarga untuk menerapkannya. Selain memiliki manfaat untuk meningkatkan daya imajinasi dan kognitif anak, permainan ini juga mampu meningkatkan sosial emosional anak. Hal ini dibuktikan dengan permainan yang dipilih oleh keluarga ketika hendak berkomunikasi dengan anggota keluarga lainnya. Khususnya pada anak usia dini. Hasil jawaban pertanyaan kesembilan disajikan pada gambar 10.



Gambar 10. Diagram Hasil Jawaban Pertanyaan Kesembilan

Tidak sedikit orang tua memilih permainan petak umpet sebagai permainan yang menyenangkan bagi anaknya. Dari data di atas bahwa orang tua akan memilih permainan yang mampu meningkatkan perkembangan otak anak. Salah satunya adalah permainan petak umpet.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.3425

Permainan ini memiliki berbagai manfaat yang bisa didapatkan baik pada anak, guru, maupun orang tua . Sehingga permainan ini menjadi alternatif yang baik untuk mengembangkan aspek perkembangan anak (Rianto & Yuliananingsih, 2021). Beberapa saran yang disimpulkan dari berbagai responden seperti melestarikan permainan ini adalah hal yang sangat penting untuk dilakukan. Jika lingkungan bermain anak-anak tidak dapat memberikan itu. Maka dimulai dari lingkungan keluarga seperti orang tua untuk mengenalkan dan membiasakan dengan meluangkan waktu bermain petak umpet bersama anak-anaknya. Tidak hanya itu beberapa pendapat lainnya mengatakan bahwa *gadget* bukan masalah, karena memang sudah eranya. Hanya saja kita harus lebih tau waktu bagaimana cara menyikapinya biar mengunakan *gadget* dengan hal hal yang positif. Selain itu, permainan petak umpet atau permainan tradisional sebaiknya lebih dilestarikan lagi, harus berimbang antara permain tradisional dan penggunaan *gadget*.

Permainan tradisional yang mulai tergerus oleh zaman, semoga ada penggiat yang tetap bisa melestarikan permainan tradisional (Anggita, 2019). Pada saat anak bermain petak umpet, orang tua perlu memerhatikan segala sesuatu yang berhubungan dengan keselamatan dan keamanan (Erzad, 2018). Dari berbagai saran yang diberikan responden tersebut, disimpulkan bahwa permainan ini memiliki energi tersendiri bagi anak usia dini dalam lingkungan keluarga (Salamiyah Nur Hakim Harahap et al., 2022). Di atas juga dijelaskan bahwa orang tua memiliki peran untuk mengawasi dan memperhatikan kegiatan anak . Selain itu permainan petak umpet ini juga perlu dilestarikan walaupun sudah di era informasi dan teknologi yang sangat pesat. Hal ini bisa dilakukan dengan berbagai cara seperti sosialisasi di berbagai daerah dan sebagainya.

Simpulan

Permainan tradisional di era society 5.0 terbilang unik, termasuk petak umpet. Permainan ini sangat mudah dilakukan karena bersifat fleksibel dimainkan baik di sekolah, rumah dan lingkungan bermain anak. Permainan petak umpet di Desa Tanjung Mulya Kabupaten Ogan Ilir tetap eksis di era society 5.0 ini. Namun perlu adanya sosialisasi lebih lanjut terkait permainan ini. Sehingga setiap anak berkembang dengan baik berdampingan bersama teknologi saat ini. Permainan tradisional ini mampu meningkatkan perkembangan anak mulai dari kognitif, sosial emosional anak, dan karakter anak dengan baik. Sebagaimana hasil penelitian melalui observasi dan wawancara yang ada bahwa 100% mampu meningkatkan fungsi otak anak.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan kontribusinya dalam penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada editor dan reviewer yang telah memberikan kesempatan untuk menerbitkan artikel ini.

Daftar Pustaka

Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, *9*(1), 33–39. https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375

Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, *3*(2), 55. https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59

Anggraini, W., & Putri, A. D. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, *1*(2), 104–114. https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.466

Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *3*(9), 837–849. https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.3425

Arismawati, A., Aryani, N., & ... (2020). Pengaruh permainan tradisional Tam-Tam buku terhadap perkembangan sosial emosional anak TK Al-Mulk Kampar. *Jurnal Talenta: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1). http://ejournal.stkipaisyiyahriau.ac.id/index.php/talenta/article/view/48

Ats-Tsauri, M. S., & Munastiwi, E. (2020). Strategi Kepala Madrasah Dalam Menentukan Kebijakan Pembelajaran Era Covid 19 Studi Kasus Kepala Madrasah Ibtidaiyah NW Pondok Gedang. *Elementeris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, *2*(2), 55. https://doi.org/10.33474/elementeris.v2i2.8679

Djuwita, W., & Fakhri, M. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini Pada PAUD Di Kota Mataram. *As-Sibyan : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 87–102. https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/2441

Elihami, E. (2021). Baking Freecumipo (Freedom, Culture, Ministry, Policy): E-Learning through Games of Al-Islam and Kemuhamamdiyahan. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, *3*(1), 163–175. https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycouns/article/view/1319

Erzad, A. M. (2018). Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak Sejak Dini Di Lingkungan Keluarga. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, *5*(2), 414. https://doi.org/10.21043/thufula.v5i2.3483

Fajrin, O. A. (2018). Membentuk Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *18*(1), 75. https://doi.org/10.24036/fip.100.v18i1.291.000-000

Handayani, F. F. (2022). Permainan Tradisional Lulu Cina Buta: Stimulasi Keterampilan Sosial Emosional Anak. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, *8*(1), 1. https://doi.org/10.24235/awlady.v8i1.9609

Hermawan, R. (2018). Pengajaran Sholat Pada Anak Usia Dini Perspektif Hadis Nabi Muhammad Saw. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, *23*(2), 282–291. https://doi.org/10.24090/insania.v23i2.2301

Indriani, M., Sofia, A., & Anggraini, G. F. (2018). Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini Maulita. *Indonesian Journal of Early Childhood*, *3*, 473–482. http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/IJECI/article/view/16887

Jey, G., & Mau, B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, *5*(1), 99–110. https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70

Kasumayanti, E., & Elina, Y. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(2), 186–197. https://doi.org/10.31849/paudlectura.v1i2.1179

Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Kencana.

Loka, N. (2022). 2013 Curriculum Adaptation During Pandemic in Kindergarten Institutions in Ogan Ilir District, South Sumatera. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *13*(1), 29–34. https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/41811

Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, *4*(2), 177–186. https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-05

Maghfiroh, Y. (2020). Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, *6*(1), 01–09. https://doi.org/10.23960/jpa.v6n2.20861

Maula, A., Nazarullail, F., & Adhani, D. N. (2021). Peran Guru Terkait Tentang Permainan Tradisional Berbasis Aplikasi Di Satuan Paud Di Era New Normal. *Journal Of Early Childhood Education And Research*, *2*(2), 67–72. https://jurnal.unej.ac.id/index.php/ECEJ/article/view/28187

Maulina, I., & Budiyono, A. (2021). Peran Keluarga dalam Pengelolaan Emosi Anak Usia

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.3425

Golden Age di Desa Gambarsari. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, *7*(1), 21. https://doi.org/10.31602/jmbkan.v7i1.3404

Mbadhi, V., Ansel, M. F., & Pali, A. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet terhadap Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School (JOES)*, *1*(2), 103–112. https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.348

Muharrahman, M. (2019). Manajemen Kurikulum Paud Di Lingkungan Pesantren (Analisis Di Taman Kanak-Kanak Islam Al Ittifaqiah Indralaya Sumatera Selatan). *Islamic EduKids*, *1*(2), 27–40. https://doi.org/10.20414/iek.v1i2.1656

Mujahaddah, M., Effendi, R., & Rafianti, W. R. (2021). Mengembangkan Aspek Sosial Emosional Menggunakan Kombinasi Model Demonstration, Model Number Head Together, Dan Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *1*(1), 1. https://doi.org/10.20527/jikad.v1i1.3219

Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan tradisional*. Salam Insan Mulia.

Mulyani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Diva Press.

Pahenra, P. (2021). Optimalisasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran untuk Mestimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Education and Teaching (JET)*, *1*(2), 67–74. https://doi.org/10.51454/jet.v1i2.16

Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, *5*(2), 86–100. https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i2.4883

Purnamasari, H. (2019). Permainan Tradisional Petak Umpet Modifikasi terhadap Keterampilan Sosial Siswa Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, *11*(3). https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/27961

Raco, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*.

Rani, A., Nasirun, M., & Indrawati. (2020). Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif. *Pena PAUD*, *1*(1), 27–39. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/penapaud/article/view/13851

Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media pembelajaran ular tangga bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *10*(1), 56–61. https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000

Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, *19*(1), 120. https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440

Salamiyah Nur Hakim Harahap, Delvia, E., Zahra, S., Nur Amalina, M., & Khadijah, K. (2022). Pengaruh Perminan Petak Umpet dalam Mengembangkan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, *6*(2), 255–260. https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1958

Salis Hijriyani, Y., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, *8*(1), 015. https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6636

Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(4), 2132–2140. https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161

Sari, D. P., Saparahayuningsih, S., & Wembrayarli. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Petak Umpet Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *5*(1), 40–44. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia

Srikandi, S. (2020). *Pelaksanaan permainan tradisional untuk membentuk karakter pada anak usia dini di PAUD Omah Bocah An'Na'afi Malang Jawa Timur*. Universitas Negeri Malang. http://repository.um.ac.id/135927

Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, *15*(1), 125–139. https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.3425

Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, *3*(3), 510. https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485

Susilawati, E., Puspitasari, D., Kusumadewi, F., & Nuryanih, L. (2021). Modifikasi Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Tahun 2020. *Jurnal Mutiara Ners*, *4*(1), 24–30. https://doi.org/10.51544/jmn.v4i1.1297

Sutini, A. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 67–77. https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386

Tasliyah, L., Nurhayati, S., & Nurunnisa, R. (2020). Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini Melalui Ape Kids ' N Kit. *Jurnal CERIA (Cerda Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, *3*(4), 307–314. https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/4275

Tjahjaningsih, E., Ningsih RS, D. H., Radyanto, M. R., & Cahyani, A. T. (2022). Edukasi Permainan Tradisional Bagi Generasi Muda Dalam Upaya Pelestarian Permainan Yang Sudah Terlupakan Endang. *Jurnal IKRAITH-ABDIMAS No*, *5*(2), 96–100. https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKRAITH-ABDIMAS/article/view/1639

Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, *2*(1), 52–63. https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567