



PERMAINAN TRADISIONAL *UTHIK* Mendukung  
Perkembangan Keterampilan Mengukur Satuan Tidak  
Baku

**Qurrotul Ainiyyah**

Universitas PGRI Semarang

ainiyyahq@gmail.com

**Dini Rakhmawati**

Universitas PGRI Semarang

dinirakhmawati@upgris.ac.id

**Arri Handayani**

Universitas PGRI Semarang

arrihandayani@upgris.ac.id

**Abstract:** *Mathematics learning carried out in elementary schools still requires watching and lacks meaning. Learning is carried out only to complete the material by memorizing concepts without understanding how to apply these concepts to everyday life problems. Apart from that, learning mathematics with abstract concepts is considered difficult by students. Meanwhile, for elementary school students, learning will be easier to understand if they have direct experience using concrete objects. Mathematics learning for grade 1 students includes measurement material using non-standard units. In learning, many students are less skilled in taking measurements using non-standard units. From this fact, teachers can carry out learning activities by using concrete objects using traditional uthik games. By conducting learning that incorporates traditional games, students can learn to discover knowledge through their own experiences. Apart from that, traditional games can also enable students to recognize and learn about their cultural riches so they can preserve them. Using the traditional Uthik game in mathematics learning can provide benefits, including providing variations in learning so that it is not monotonous, visualizing abstract mathematical concepts into concrete ones, providing direct learning experiences so that you can develop skills in measuring non-standard units.*

**Abstrak :** Pembelajaran matematika yang dilaksanakan pada sekolah dasar masih monoton dan kurang bermakna. Pembelajaran yang dilaksanakan hanya untuk menyelesaikan materi dengan menghafal konsep tanpa memahami cara mengaplikasikan konsep tersebut ke dalam permasalahan kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran matematika yang materinya dengan konsep abstrak dianggap sulit oleh siswa. Sedangkan bagi siswa sekolah dasar, pembelajaran akan mudah dipahami apabila ada pengalaman langsung menggunakan benda konkrit. Pembelajaran matematika pada siswa kelas satu terdapat materi pengukuran menggunakan satuan tidak baku. Dalam pembelajaran, banyak siswa yang kurang terampil dalam melakukan pengukuran menggunakan satuan tidak baku. Dari fakta tersebut guru dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan benda konkrit yang dilakukan dengan permainan tradisional *uthik*. Dengan melakukan pembelajaran yang menyisipkan permainan tradisional dapat membuat peserta didik belajar menemukan pengetahuan dengan pengalamannya sendiri. Selain itu, permainan tradisional juga dapat membuat peserta didik mengenal dan mempelajari kekayaan budaya yang dimiliki sehingga dapat melestarikannya. Dengan permainan tradisional *uthik* dalam pembelajaran matematika dapat memberikan manfaat antara lain memberikan variasi pembelajaran agar tidak monoton dan, memvisualisasikan konsep matematika yang abstrak

menjadi konkret, memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga dapat mengembangkan keterampilan mengukur satuan tidak baku.

Kata Kunci : Permainan Tradisional *uthik*, Keterampilan, Satuan Tidak Baku

## PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar adalah pendidikan anak yang berusia 7 sampai 13 tahun. Di sekolah dasar ini siswa dengan usia tersebut, masih bergantung pada keberadaan benda konkret dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Piaget dalam Sudiyanto dan Ismayanti (2023), anak pada tahap operasional konkret (7-12 tahun) dapat memahami operasi logis yang bersifat reversible dan konservasi. Pada tahap ini pembelajaran yang diberikan harus bersifat nyata bukan sesuatu yang abstrak. Sehingga pada tahap operasional konkret pembelajaran dapat dibantu dengan penggunaan media atau alat peraga. Siswa pada usia sekolah dasar membutuhkan benda konkret sebagai media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan lebih optimal. Dalam setiap aktivitas pembelajaran guru perlu melibatkan benda nyata untuk membantu siswa dalam memahami suatu konsep dengan mudah. Benda konkret yang digunakan guru dalam menyampaikan konsep pembelajaran di sekolah merupakan alat yang akan menjembatani aktivitas belajar anak dengan konsep yang bersifat abstrak. Sejalan dengan Kurniawati et. al., (2021) Media benda konkret adalah benda-benda asli atau nyata ataupun tiruan dalam bentuk nyata yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat berdampak positif pada hasil pembelajaran yang ingin dicapai.

Matematika merupakan mata pelajaran dipelajari anak sekolah dasar yang bersifat abstrak. Menurut Kurniawati (2015) ciri khas matematika yang tidak dimiliki pengetahuan lain adalah matematika merupakan abstraksi dari dunia nyata, menggunakan bahasa simbol, dan menganut pola pikir deduktif. Objek kajian yang abstrak ini bertentangan dengan tahapan kognitif anak sekolah dasar yang masih operasional konkret. Oleh karena itu, Pembelajaran yang didasarkan pada benda-benda konkret dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep matematika (Purwaningrum dan Ahyani, 2020). Matematika yang dipelajari siswa di sekolah melibatkan konsep pengukuran. Keterampilan anak dalam melakukan pengukuran diajarkan melalui aktivitas mengukur benda-benda di sekitar menggunakan satuan yang tidak baku. Aktivitas siswa dalam menggunakan alat ukur tidak baku akan melatih keterampilan dan daya ingatnya tentang aturan melakukan pengukuran. Kegiatan ini akan menjadi lebih bermakna karena diperoleh melalui aktivitas langsung. Sebagaimana dikatakan Masitoh dan Prabawanto (2016) bahwa pembelajaran dengan partisipasi aktif siswa secara langsung akan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Konsep-konsep dalam matematika dapat dipahami dengan baik dengan disajikan dalam bentuk konkret. Benda atau objek dalam bentuk permainan akan sangat berperan bila dimanipulasi dengan baik dalam pembelajaran matematika. Menurut Dienes dalam Telaumbauna (2020) ada 6 tahap permainan dalam belajar matematika. Tahapan belajar secara berurutan, yaitu 1.

Tahap Bermain Bebas yaitu anak-anak bermain bebas tanpa diarahkan dengan menggunakan benda-benda matematika konkret; 2. Tahap Bermain yaitu anak-anak bermain dengan menggunakan aturan yang terdapat dalam suatu konsep tertentu, dengan permainan, siswa diajak untuk mulai mengenal dan memikirkan struktur-struktur matematika; 3. Tahap Penelaahan Kesamaan Sifat yaitu siswa diarahkan dalam kegiatan menemukan sifat-sifat kesamaan dalam permainan yang sedang diikuti; 4. Tahap Representasi yaitu siswa mulai membuat pernyataan atau representasi tentang sifat-sifat atau kesamaan suatu konsep matematika yang diperoleh pada tahap penelaahan kesamaan sifat, representasi ini dapat berupa gambar, diagram, atau verbal (dengan kata-kata atau ucapan); 5. Tahap Simbolisasi yaitu siswa perlu menciptakan simbol matematika atau rumusan verbal yang cocok untuk menyatakan konsep yang representasinya sudah diketahuinya pada tahap ke-4; 6. Tahap Formalisasi merupakan tahap yang terakhir dari belajar konsep menurut Dienes. Pada tahap ini siswa belajar mengorganisasi.

Dalam melaksanakan pembelajaran memanfaatkan benda konkret untuk mengembangkan keterampilan pengukuran satuan tidak baku, siswa dapat dilibatkan dalam pembelajaran yang menggunakan metode permainan. Anak usia sekolah dasar merupakan usia yang menyukai permainan sebagai bentuk pengalaman langsung dalam pembelajaran. Sesuai pendapat Yulia et. al., (2021) Anak yang masih berada pada periode ini untuk berfikir abstrak masih membutuhkan bantuan manipulasi objek-objek konkret atau pengalaman-pengalaman yang langsung dialaminya. Sehingga permainan ini menjadi metode pembelajaran dengan pengalaman langsung yang tepat untuk mencapai keberhasilan pembelajaran matematika yaitu peningkatan keterampilan pengukuran dengan alat ukur tidak baku. Permainan yang akan diterapkan dalam pembelajaran adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang berkembang turun temurun dan umum dimainkan di lingkungan sekitar mereka. Nama permainan di daerah satu bisa jadi berbeda dengan nama permainan di daerah yang lain. Dengan memperkenalkan permainan tradisional ini juga sebagai bentuk pelestarian kekayaan budaya daerah. Hal ini sejalan dengan pendapat Ulya (2017) melalui permainan tradisional, peserta didik bisa belajar berdasarkan pengalamannya sendiri. Pengalaman tersebut dapat dimanfaatkan untuk menemukan pengetahuan baru sehingga diharapkan pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan. Permainan juga dapat membuat peserta didik mempelajari kekayaan budaya yang dimiliki. Salah satu permainan tradisional yang bisa diterapkan adalah *uthik*. *Uthik* adalah permainan tradisional yang biasa dimainkan anak-anak di Jawa Tengah. Alat permainan ini menggunakan dua potong kayu dengan ukuran yang berbeda. Permainan ini dilakukan secara individu. Tiap anak bergantian bermain memukul kayu sehingga dapat terlempar. Jarak lemparan kayu ini akan diukur menggunakan kayu yang satunya. Inilah yang dimaksud dengan kegiatan pengukuran menggunakan satuan tidak baku. Dengan demikian, Kegiatan ini dapat melatih keterampilan anak dalam menggunakan alat ukur tidak baku selain itu pembelajaran dapat lebih menyenangkan dan bermakna.

## PEMBAHASAN

### 1. Permainan Tradisional *Uthik*

Permainan tradisional adalah permainan yang ada pada suatu kelompok masyarakat. Permainan tradisional sangat berpegang teguh pada norma dan adat yang diwariskan secara turun temurun secara lisan umumnya perbedaan tradisional sudah ada sejak zaman dahulu. Permainan Tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, dimana prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak (Mulyana dan Lengkana, 2019). Permainan tradisional dimainkan dalam suatu gerakan fisik, nyanyian, tebak-tebakan, dan perhitungan. Permainan tradisional *uthik* adalah permainan tradisional yang ada pada masyarakat Jawa Tengah. Bagi kelompok masyarakat lain permainan ini mungkin memiliki nama yang berbeda. Fikri et. al., (2021) menyebut permainan tradisional *benthik* dalam membangun kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun. Permainan *benthik* inilah nama lain dari *uthik*. Diperlukan upaya agar kebudayaan tetap terjaga. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran. Selain bernilai edukatif, kebudayaan lebih akan terjaga dan tidak tertinggal, serta lebih dikenal oleh masyarakat luas (Rustan dan munawir, 2020). Dengan melakukan permainan tradisional dari Jawa Tengah ini siswa dapat mengenal serta melestarikan kekayaan budaya di daerahnya sendiri. Permainan tradisional *uthik* ini dapat dilaksanakan dalam bentuk kelompok maupun individu. Dalam permainan memanfaatkan benda konkret berupa dua tongkat kayu dengan ukuran yang berbeda. Satu tongkat berukuran hasta anak dan satu tongkat pendek ukuran jengkal anak. Kemudian disediakan tempat berupa lubang pada tanah. Untuk memulai permainan, siswa dapat meletakkan tongkat pendek pada lubang tanah dan tongkat panjang untuk memukul tongkat pendek. Kemudian tongkat pendek akan terlempar pada jarak tertentu. Setelah itu, mereka dapat mengukur jarak antara lemparan tongkat dengan lubang menggunakan pengukuran satuan tidak baku yaitu tongkat pendek tersebut. Kelebihan dari permainan *uthik* antara lain: a. ekonomis dan praktis; b. belajar sambil bermain, sehingga membuat anak tidak merasa bosan meski berulang mengukur, meskipun demikian namun tetap pada tujuan awal yaitu belajar; c. membantu mengembangkan kreativitas anak dalam hal kognisi, emosi dan psikomotor anak; d. Menumbuhkan sikap bersaing dan kebersamaan; e. setiap satu kali pelemparan, anak dapat mengerti tentang konsep pengukuran. Kekurangan dari permainan *uthik* ini adalah mayoritas dikenal di daerah Jawa dan kemungkinan di daerah lain ada namun berbeda nama dan cara bahkan di daerah lain tidak mengetahui permainan ini.

### 2. Keterampilan Pengukuran Satuan Tidak Baku

Di dalam matematika Sekolah Dasar terdapat konsep pengukuran. Konsep pengukuran baik menggunakan satuan baku maupun satuan tidak baku. Pada kegiatan ini

terfokus pada pengukuran satuan tidak baku. Satuan tidak baku adalah satuan yang tidak ditetapkan dengan satuan pengukuran tertentu pengukuran menggunakan satuan tidak baku yaitu kegiatan mengukur panjang sebuah benda tanpa penggaris atau meteran melainkan benda di sekitar kita misalnya sebuah buku dapat diukur menggunakan batang korek api, baut, pensil, dan sebagainya. Pemanfaatan bahan ajar konkrit berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa pada saat mempelajari konsep pengukuran panjang dalam matematika menggunakan satuan tidak baku (Auliyah. et.al., 2023). Dalam melakukan pengukuran siswa harus terampil dalam memanfaatkan benda agar mendapatkan hasil pengukuran yang tepat.

### 3. Permainan Tradisional *uthik* dalam mengembangkan Keterampilan Pengukuran Satuan Tidak Baku

Dalam kegiatan pembelajaran matematika untuk mengembangkan keterampilan pengukuran satuan tidak baku menggunakan permainan tradisional *uthik*. Kegiatan ini dilaksanakan pada siswa kelas 1 yang terdapat konsep pengukuran dalam pembelajaran matematika. Siswa kelas 1 yang sangat menyukai permainan, akan tertarik untuk terlibat langsung dalam permainan tradisional *uthik*. Permainan tradisional dapat digunakan sebagai wahana pendidikan utamanya pada usia anak-anak yang suka bermain (Mulyana dan Lengkana, 2019). Dalam pelaksanaannya, guru melakukan arahan dan bimbingan agar kegiatan pembelajaran dengan permainan ini tidak membahayakan. Kegiatan permainan dilakukan di luar kelas dengan menggunakan benda konkrit yaitu dua tongkat dengan ukuran yang berbeda. Permainan dilaksanakan secara individu. Teknik pelemparannya yaitu tongkat pendek di letakkan di ujung depan lubang tanah. Tongkat panjang digunakan untuk memukul tongkat pendek sehingga terlempar. Setiap anak bergantian untuk melakukan pukulan tongkat pada lubang yang telah disediakan. Satu anak yang melemparkan tongkat berada di posisi depan dekat dengan lubang sedangkan siswa yang lainnya berada di depan menyebar untuk menangkap tongkat tersebut. Setiap anak bergantian memukul tongkat sehingga terlempar. Apabila tongkat tersebut ditangkap oleh siswa lain maka siswa yang melempar dianggap tidak mendapat poin dan teman lain maju untuk bergiliran memainkan tongkatnya. Apabila tongkat tersebut tidak ditangkap oleh siswa lain dan terlempar pada jarak tertentu. Maka siswa dapat melakukan pengukuran jarak dari tongkat yang terlempar sampai pada lubang awal pelemparan menggunakan tongkat pendek. Dalam hal ini siswa dapat memahami konsep abstrak dari pengukuran satuan tidak baku dan dapat mengembangkan keterampilannya dalam pengukuran satuan tidak baku menggunakan benda konkret yaitu tongkat pendek. Dengan memperoleh pengalaman langsung melalui permainan tradisional seperti itu, peserta didik akan lebih mudah memahami konsep yang sedang dipelajari dan budaya peninggalan nenek moyang secara turun-temurun tetap dapat dilestarikan (Ulya, 2017). Kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan tradisional ini dapat menjadi pengalaman langsung sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat mengembangkan keterampilan mengukur satuan tidak baku.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional update dapat mengembangkan keterampilan siswa dalam melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku pada siswa kelas 1. Pengembangan keterampilan siswa ini didapat dari pengalaman langsung yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa dengan harapan siswa dapat melestarikan budaya daerah yaitu permainan tradisional Jawa Tengah *uthik*. Hendaknya kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan kegiatan menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa yang dihadapi. Selain itu, pengenalan budaya daerah tidak hanya dalam bentuk permainan saja namun perlu mengenalkan kekayaan budaya daerah yang lainnya sebagai bentuk pengenalan budaya daerah terhadap siswa serta bentuk pelestarian budaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Auliyah, Fenti Rizqi. Delia Indrawati. Siti Elijah Chotimah. (2023). Pemanfaatan Benda-Benda Konkrit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika tentang Pengukuran Panjang dengan Satuan Tidak Baku pada Siswa Kelas 1B Sekolah Dasar Negeri Sambibulu Kecamatan Taman. *Jurnal On Education*. 6(1). Diakses pada <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3061/2597>
- Fikri, Mohammad Tsaqibul. RoudltunNi'mah. Rosiani Dewi. (2021). Membangun konsep motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional benthik. *Al Ulya : Jurnal Pendidikan Islam*. 6(1). Diakses pada 28 Mei 2024 <https://journal.unugiri.ac.id/index.php/al-ulya/article/view/793/535>
- Jayanti Putri Purwaningrum, Latifah Nur Ahyani. (2020). Pelatihan Pembuatan Dan Penggunaan Alat Peraga Matematika Pada Materi Luas Daerah Belah Ketupat Dengan Peluas Daerah Segitiga. *Jurnal Pengabdian Masyarakat berkembang*. 4(1). Diakses pada <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/2449>
- Kurniati, Annisah. (2015). Mengenalkan Matematika Terintegrasi Islam Kepada Anak Sejak Dini. *Suska Journal of Mathematics Education*. 1(1). Diakses pada <https://core.ac.uk/download/pdf/153775657.pdf>
- Kurniawati, Ita. Purwati. dan Tria Mardiana. (2021). Pengaruh metode outdoor learning berbantuan media pindah konkret terhadap hasil belajar matematika. *Borobudur education review*. 1(1). Diakses pada <https://journal.unimma.ac.id/index.php/bedr/article/view/4792/2306>
- Masitoh, Itoh. Sufyani Prabawanto. (2016). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Dan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Eksploratif. *Eduhumniora Jurnal*

*Pendidikan Dasar*. 7(2). Diakses pada  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/2709/1764>

- Mulyana, Yusep. Anggi Setia Lengkana. (2019). *Permainan Tradisional*. Bandung : Salam Insan Mulia Publishing. Diakses pada 29 Mei 2024  
[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=OyPkDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=permainan+tradisional&ots=yKAVE91P35&sig=6XWnJ1CfaqERhBk2W-ymRKSyeBs&redir\\_esc=y#v=onepage&q=permainan%20tradisional&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=OyPkDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=permainan+tradisional&ots=yKAVE91P35&sig=6XWnJ1CfaqERhBk2W-ymRKSyeBs&redir_esc=y#v=onepage&q=permainan%20tradisional&f=false)
- Rustan, Edi. Ahmad Munawir. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional Pada Generasi Digital Natives di Luwu Raya Dan Pengintegrasian Ke Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 5 (2). Diakses pada 29 Mei 2024  
<https://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/article/view/1639/531>
- Sudianto. Syifa Ismayanti. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran. *Matematika Jurnal Polinomial*. 2(2). Diakses pada <https://ejournal.papanda.org/index.php/jp/article/view/709/416>
- Telaumbanua, Yamomaha. (2020). Efektifitas penggunaan Alat Peraga Pada Pembelajaran Matematika Pada Sekolah Dasar Pokok Bahasan Pecahan. *Jurnal Dharmawangsa*. 14(4). Diakses pada <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/viewFile/900/834>
- Ulya, Himmatul. (2017). Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika. *Seminar nasional pendidikan*. Diakses pada <https://repository.ummetro.ac.id/files/artikel/967b29a8033b7621321b15c78166e74a.pdf>
- Yulia, Septi Asiatul. Sripatmi. dan Baidowi. (2021). Pengaruh penggunaan alat peraga benda manipulatif terhadap hasil belajar matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*. 1(2) Diakses pada <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/article/view/36/34>