

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BADAKU TERHADAP  
KEMAMPUAN KLASIFIKASI BENDA PADA ANAK TK BAKUWU  
KELOMPOK B1  
PALANGKA RAYA TAHUN AJARAN 2023/2024**

**Deyila Hesty<sup>1</sup>, Rusmaladewi<sup>1</sup>, Kartika Ananda<sup>1</sup>**

Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Palangka Raya JL. H. Timang  
Komplek Kampus Tunjung Nyaho Palangka Raya

Email : [hestideyila9@gmail.com](mailto:hestideyila9@gmail.com)

**ABSTRAK**

Klasifikasi benda adalah salah satu bagian dari lingkup perkembangan yang harus dikembangkan oleh anak usia dini. Klasifikasi benda adalah klasifikasi merupakan kegiatan seseorang untuk mengelompokkan benda-benda kedalam sederatan kelompok tertentu, namun kemampuan klasifikasi benda anak masih belum berkembang optimal sesuai usianya, seperti anak belum mampu klasifikasi benda sesuai ukuran, klasifikasi benda sesuai bentuk, klasifikasi benda sesuai warna dan klasifikasi benda sesuai banyak sedikit. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional badaku terhadap kemampuan klasifikasi benda pada anak kelompok B1 TK Bakuwu Palangka Raya Tahun Ajaran 2024/2025.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode bermain dengan “*One Group Pre-Test dan Post-Test Design*”. Data diambil dengan Teknik Observasi dan Dokumentasi pada anak kelompok B1 TK Bakuwu Palangka Raya yang berjumlah 15 orang anak. Lembar observasi digunakan sebagai instrument untuk mengumpulkan data yang diperlukan kemudian, data dianalisis dengan menggunakan rumus uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  adalah (52,5164), dan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikan yaitu 5% (2,1447). Nilai  $t_{hitung}$  52,5164 >  $t_{tabel}$  2,1447 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional badaku terhadap kemampuan klasifikasi benda pada anak kelompok B1 TK Bakuwu Palangka Raya Tahun Ajaran 2024/2025.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional Badaku, Kemampuan Klasifikasi Benda, Pendidikan Anak Usia Dini

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berumur 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya. Pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia dini sangat menentukan derajat kualitas kesehatan, intelegensi, kematangan emosional dan produktivitas manusia pada tahap berikutnya. Dengan demikian pengembangan anak usia dini merupakan investasi sangat penting bagi Sumber Daya Manusia yang berkualitas oleh karena itu, kualitas perkembangan anak dimasa depannya sangat ditentukan oleh stimulasi yang diperolehnya sejak dini. Anak usia dini tidak bisa terlepas dari kegiatan bermain. Apa pun aktivitas belajar anak selalu dilakukan dengan bermain.

Yuliani Nurani Sujiono (2011) memberikan pernyataannya bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu berasal dari kemampuan individu untuk menghubungkan, menskor, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Suminah (Rozana et al., 2020 ) menjelaskan bahwa berpikir logis adalah kemampuan seseorang dalam mengenal perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat terjabar dalam kompetensi dasar mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) dan menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.

Berpikir logis anak menurut Piaget adalah kesadaran dari seseorang yaitu membuat suatu kata atau konsep di dalam proses berpikir. Tetapi anak mendapatkan kesulitan dalam memahami pemikirannya sendiri. Sehingga sebuah kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak tersebut harus diberikan stimulus agar kemampuan tersebut dapat ia teruskan untuk menyelesaikan masalah masalah yang akan anak hadapi selanjutnya (Irmaida, 2020). Menurut Suminah (Rozana et al., 2020 ) menjelaskan bahwa berpikir logis adalah kemampuan seseorang dalam mengenal perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat terjabar dalam kompetensi dasar mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna,

bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) dan menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.

Menurut Carol Sefeldt & Barbara A. Wasik (2008 : 394) penggolongan (klasifikasi) adalah kegiatan mengelompokkan benda-benda yang serupa atau memiliki kesamaan. Kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia dini adalah mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misalnya bentuk, ukuran dan warna. Menunjukkan dan mencari sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna, bentuk, ukuran, mengenal perbedaan besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, sama dan tidak sama serta menyusun benda dari besar-kecil (Depdiknas, 2007).

Chruikshank dalam Vivi, dkk (2018:73), menjelaskan bahwa “Mengklasifikasi adalah proses mengelompokkan atau mengurutkan objek-objek kedalam kelas atau kategori berdasarkan pada beberapa pola atau dasar yang sistematis”. Supaya anak usia dini mampu menggolongkan (mengklasifikasikan) atau menyortir benda-benda mereka harus memahami konsep “saling memiliki kesamaan atau keserupaan” dan “perbedaan”. Ketika anak sudah mampu memahami konsep tersebut maka akan mudah melakukan klasifikasi terhadap benda-benda.

Anggraeni (2015) menyatakan bahwa klasifikasi dapat dikenal dan diajarkan pada anak melalui berbagai kegiatan baik disekolah maupun diluar sekolah beberapa permainan yang mengajarkan konsep klasifikasi sudah banyak dijumpai di Taman Kanak-kanak. Dalam mengembangkan kemampuan mengklasifikasi anak perlu digunakan cara-cara tertentu dalam diri anak. Salah satunya yaitu dengan menerapkan permainan. Permainan adalah salah satu media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan mengklasifikasi. Oleh karena itu, perlu disediakan media yang dapat memfasilitasi perkembangan kemampuan mengklasifikasi anak yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

Bagi anak usia dini bermain sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok yang wajib dipenuhi dengan terpenuhinya kebutuhan bermain secara tidak langsung akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain membantu anak menambah pengetahuan dan mengenal lingkungan kehidupannya dengan lebih baik. Berawal dari mengenal nama-nama benda yang ada disekitarnya, mengetahui sifat-sifat dari benda tersebut. Misalnya batu itu keras, bulu itu halus, kemudian melihat adanya persamaan/perbedaan tertentu seperti ukuran, bentuk, warna dan sebagainya.

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain. (Fadillah, 2019:6) maksudnya dengan bermain sesungguhnya anak sedang melakukan pembelajaran, baik itu fisik-motorik, logikamatematika, bahasa, sosial emosional kreativitas, maupun seni. Bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi, setiap ada anak usia dini, di situ pasti dijumpai kegiatan bermain.

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibalikinya. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan. Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa maka, pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini.

Banyak sekali permainan tradisional yang dapat membentuk karakter anak, dan saat ini masih sering dimainkan oleh anak-anak di desa maupun di kota, salah satu contohnya adalah permainan tradisional Badaku. Permainan Badaku merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan Badaku dan 98 biji Badaku. Pada zaman dulu papan Badaku terbuat dari kayu berbentuk oval memanjang dengan 7 anak lubang disisi kanan dan disisi kirinya serta 2 lubang yang ukurannya lebih besar atau disebut dengan lubang

induk. Lubang induk terletak di setiap ujung barisan anak lubang.

Permainan Badaku sangat berkaitan dengan perkembangan mengklasifikasikan benda pada anak. Untuk membantu kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak, anak perlu memperoleh pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan permainan untuk meningkatkan kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak, anak dapat melakukan dengan salah satu cara yaitu dengan bermain Badaku, karena dengan bermain Badaku dapat melatih kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada anak kelompok B1 TK BAKUWU, peneliti melihat pemahaman kemampuan kognitif anak masih perlu dioptimalkan. Kemampuan anak dalam mengklasifikasi benda sesuai bentuk, ukuran besar/kecil warna dan ukuran banyak/jumlah belum dapat berkembang sesuai harapan, berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun, dengan lingkup perkembangan berpikir logis yaitu anak sudah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, ukuran dan warna. Saat mengelompokkan atau mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, anak masih nampak kesulitan, hal ini terlihat ketika beberapa kali guru meminta anak mengelompokkan peralatan bermain berdasarkan bentuk, warna dan ukuran ke beberapa tempat yang sudah disediakan terlihat anak menyimpan semua peralatan bermainnya misalkan lego, balok, bola ke tempat yang sama dengan bentuk, warna dan ukuran yang berbeda. Padahal kemampuan mengklasifikasikan benda sangat penting dikembangkan agar anak memiliki pengetahuan tentang konsep “saling memiliki kesamaan”, “keserupaan” dan “perbedaan” yang dapat digunakan untuk kemampuan menghitung dan membilang benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna.

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan kegiatannya untuk mengumpulkan data agar proses penelitiannya berjalan dengan lancar dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diperoleh. Pada penelitian ini instrumen yang

digunakan adalah lembar observasi atau pengamatan yang harus disusun terlebih dahulu dan diuji coba, serta digunakan dalam pengambilan data berupa angka-angka.

Penelitian ini mengamati empat indikator kemampuan anak. Indikator pertama adalah anak mampu mengelompokkan benda sesuai ukuran besar/kecil. Indikator kedua anak mampu mengelompokkan benda sesuai bentuk, seperti segitiga, segiempat, dan lingkaran. Indikator ketiga anak mampu mengelompokkan benda sesuai warna, sementara indikator keempat anak mampu mengelompokkan benda sesuai ukuran banyak/jumlah. Setiap indikator diberi skor sesuai dengan tingkat pencapaiannya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada anak kelompok B1 TK BAKUWU, peneliti melihat pemahaman kemampuan kognitif anak masih perlu dioptimalkan. Kemampuan anak dalam mengklasifikasi benda sesuai bentuk, ukuran besar/kecil warna dan ukuran banyak/jumlah belum dapat berkembang sesuai harapan, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun, dengan lingkup perkembangan berpikir logis yaitu anak sudah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, ukuran dan warna. Saat mengelompokkan atau mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, anak masih nampak kesulitan, hal ini terlihat ketika beberapa kali guru meminta anak mengelompokkan peralatan bermain berdasarkan bentuk, warna dan ukuran ke beberapa tempat yang sudah disediakan terlihat anak menyimpan semua peralatan bermainnya misalkan lego, balok, bola ke tempat yang sama dengan bentuk, warna dan ukuran yang berbeda. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengangkat masalah tersebut kedalam penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Badaku Terhadap Kemampuan Klasifikasikan Benda Pada Anak Kelompok B1 TK BAKUWU Tahun Ajaran 2024/2025.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini ialah penelitian kuantitatif menggunakan metode bermain dengan tipe one group pretest and posttest design. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi, dengan melibatkan subjek penelitian yaitu anak Taman Kanak-Kanak Bakueu Palangka Raya kelompok B1 yang berjumlah 15 orang anak.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar observasi bentuk checklist. Sebelum melakukan observasi terlebih dahulu, disusun lembar observasi penelitian untuk panduan penelitian dalam melakukan observasi. Lembar observasi bentuk checklist digunakan untuk mengamati kemampuan mengklasifikasikan benda dengan melihat tingkat pencapaiannya melalui indikator penilaian. Mencatat atau checklist hasil observasi diberi checklist jika hal yang diamati muncul.

### *Lembar Observasi*

Indikator yang diamati	Skor		
	K	C	B
Anak mampu mengelompokkan benda sesuai ukuran besar/kecil			
Anak mampu mengelompokkan benda sesuai bentuk segitiga, segiempat dan lingkaran			
Anak mampu mengelompokkan benda sesuai warna			
Anak mampu mengelompokkan benda sesuai ukuran banyak/jumlah			

*Sumber : Tingkat pencapaian perkembangan anak menurut permendikbud No 137 Tahun 2014.*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan dan dianalisis menggunakan rumus uji-t maka nilai thitung yang diperoleh 52,5164. Sedangkan

taraf signifikan nya yang digunakan  $t_{tabel}$  uji-t yaitu 5%, Jadi dari data hasil penelitian yang dihitung sesuai dengan rumus  $N-1=15-1$  maka  $t_{tabel}$  adalah 2,1447. untuk mengetahui hasil penelitian yang ada pengaruh atau tidak ada pengaruh dapat dilihat dari  $t_{hitung}$  lebih besar ( $>$ )  $t_{tabel}$  maka hasil penelitian ada pengaruhnya. adapun hasil penelitian ini nilai  $t_{hitung}$  adalah (52,5164), sedangkan nilai  $t_{tabel}$  adalah (2,1447), Dari data ini dapat dilihat bahwa nilai  $t_{hitung}$  (52,5164)  $>$   $t_{tabel}$  (2,1447).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti selama kegiatan penelitian berlangsung dapat diketahui bahwa dalam media permainan tradisional badaku yang peneliti gunakan mampu mengembangkan kemampuan klasifikasikan benda pada anak yaitu dengan cara bermain badaku yang memiliki beragam bentuk, ukuran warna dari biji badaku tersebut, dengan bermain badaku anak bisa mengamati dari biji badaku tersebut bahwa biji badaku tersebut bisa terbuat dari bahan alam misalkan biji buah ataupun biji-biji lainnya, dari batu yang diberikan warna dan semacamnya dari bahan tersebut anak mampu klasifikasikan benda sesuai bentuk, ukuran dan warna

Menurut Silva dan Lunt (Ardini, dkk, 2018:37) media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermain. Alat permainan merupakan media pelengkap yang anak gunakan ketika bermain. Pengembangan Alat Permainan Edukatif memiliki berbagai macam cara untuk digunakan, seperti dibongkar pasang, dirangkai atau dirakit, dikelompokkan, dibentuk, disempurnakan dan lain sebagainya. Media pembelajaran berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya. Anak didik secara aktif melakukan kegiatan permainan dan secara optimal menggunakan seluruh pancaindranya secara aktif. Kegiatan atau permainan yang menyenangkan juga akan meningkatkan aktivitas sel otak mereka. Lebih lanjut, keaktifan sel otak akan membantu memperlancar proses pembelajaran anak (Purnama, 2019: 41)

Proses pembelajaran ini tentunya mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Salah satu cara agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah dengan menerapkan media pembelajaran sebagai alat bantu pendidikan dalam aktivitas proses



pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Pemilihan media yang tepat dengan media yang diajarkan dapat mempengaruhi perkembangan anak seperti salah satu media bahan ajar untuk anak yaitu permainan tradisional badaku untuk kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak, bahwa permainan tradisional badaku adalah permainan yang dapat mengasah kemampuan berfikir logis anak usia dini.

Hal ini tidak terlepas dari proses permainan badaku yang dilakukan selama penelitian berlangsung. Permainan badaku yang dimainkan yaitu mengisi setiap jejeran lubang satu persatu dan mengisi lubang yang besar dibagian kiri atau kanan atau disebut rumah dengan biji badaku. ketika bermain anak dapat mengamati biji badaku yang terbuat dari manik-manik yang memiliki berbagai macam bentuk ukuran dan warna dan dari bahan alam seperti batu yang diwarnai dan dari biji buah. Kegiatan ini mampu mengembangkan kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak karena setiap permainan yang dimainkan memberikan pembelajaran tentang mengenai bentuk, ukuran dan warna yang tanpa anak sadari sehingga kegiatan belajar tidak membosankan dan membuat anak mampu menyelesaikan setiap permainan.

Menurut Heryanti (2014) Permainan badaku merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun. Permainan-permainan tradisional memiliki nilai positif salah satunya meningkatkan kemamuan mengklasifikasi, karena permainan badaku merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak, mudah untuk dilakukan anak, media permainan badaku memiliki biji-biji yang lucu bisa dari manik-manik yang warna-warni dan bentuknya bermacam-macam sehingga anak tertarik untuk bermain badaku”.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebagaimana diuraikan sebelumnya pada bagian Bab IV, dilihat dari perhitungan menggunakan uji-t maka nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh = 52,5164. Sedangkan taraf signifikan  $t_{tabel}$  yaitu 5% = 2,1447. Dari data ini dapat dilihat bahwa nilai  $t_{hitung}$  (52,5164) >  $t_{tabel}$  (2,1447). Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh “permainan tradisional badaku

terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak kelompok B1 TK BAKUWU Palangka Raya Tahun Ajaran 2024/2025”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, Pupung Puspa, & Anik Lestarinigrum, 2018, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, Prambon Nganjuk, CV. Adjie Media Nusantara.
- Anggraeni, Ni'mawati, 2015, *Studi kemampuan mengklasifikasikan benda berdasarkan satu, dua, dan tiga kategori, warna, bentuk dan ukuran*, pada kelompok B1 Tk Gugus Ii Kecamatan kretek bantu, Yogyakarta, S1 tesis, PGPAUD.
- Depnikas, 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Gramedia.
- Fadillah, 2019, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta, Prenada Media Group.
- Hariyanti Pratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, Yogyakarta, Aswaja Pressindo, 2014.
- Irmaida (2020). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Flanel*, Di Ra Fathun Qarib Banda Aceh, Banda Aceh, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Skripsi.
- Purnama, s, 2019, *Pengembangan alat permainan edukatif aud*, Vol. CETAKAN PERTAMA, bandung, PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan
- Rozana, S. W., Anjas, D. S., & Hayati, R, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Teori dan Praktik, Jawa Barat, Edupublisher.
- Seefeldt, Carol dan Barbara A Wasik. 2008, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta, PT Indeks.
- Yuliani, Nurani Sujiono, dkk. 2011, *Metode Pengembangan Kognitif*, Universitas Terbuka, Jakarta.
- Vivi Ulandari, dkk, (2018). *Jurnal Ilmiah Potensia Vol 3(1), 72-77 Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasi melalui Bermain Konstruktif Sifat Padat*.