



STIKES BETHESDA YAKKUM YOGYAKARTA

SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE* TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DALAM BERHITUNG
DI TAMAN KANAK - KANAK PURBONEGARAN
SAGAN KECAMATAN GONDOKUSUMAN
YOGYAKARTA TAHUN 2017**

MARIANUS DE SPIRITU SANTO MEOL

1302083

**PROGRAM STUDI S-1 ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BETHESDA YAKKUM
YOGYAKARTA TAHUN 2017**

**PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE* TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DALAM BERHITUNG
DI TAMAN KANAK - KANAK PURBONEGARAN
SAGAN KECAMATAN GONDOKUSUMAN
YOGYAKARTA TAHUN 2017**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Keperawatan**

MARIANUS DE SPIRITU SANTO MEOL

1302083

**PROGRAM STUDI S-1 ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BETHESDA YAKKUM
YOGYAKARTA TAHUN 2017**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Edukatif *Puzzle* terhadap Perkembangan Kognitif Anak dalam Berhitung di TK Purbonegaran Sagan Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta Tahun 2017” yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Keperawatan Program Studi S1 Keperawatan STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta, bukan merupakan duplikasi atau tiruan dari Skripsi kesarjanaan di lingkungan institusi maupun Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil Skripsi ini adalah hasil tiruan atau duplikasi dari Skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yaitu pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 3 Agustus 2017



Marianus De Spiritu Santo Meol

1302083

SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE* TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DALAM BERHITUNG
DI TAMAN KANAK - KANAK PURBONEGARAN
SAGAN KECAMATAN GONDOKUSUMAN
YOGYAKARTA TAHUN 2017**

**Skripsi ini telah diperiksa oleh pembimbing dan disetujui untuk
dilaksanakan ujian Skripsi**

Yogyakarta, 15 September 2017

Pembimbing

Ethic Palupi, S.Kep., Ns., MNS :





**Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Sidang pada
Tanggal 15 September Tahun 2017**


Penguji I : Djuminten, APP., MPH

: 

Penguji II : Ignasia Yunita Sari, S.Kep., Ns., M.Kep

: 

Penguji III : Ethic Palupi, S.Kep., Ns., MNS

: 

Mengesahkan,

Mengetahui,

Ketua STIKES Bethesda Yakkum

Ka Prodi S-1 Ilmu Keperawatan

Yogyakarta



Niken W N Palupi, S.Kp., M.Kes



Ethic Palupi, S.Kep., Ns., MNS

MOTTO

***“Berbahagialah Dia Yang Makan Dari Keringatnya
Sendiri Bersuka Karena Usahanya Sendiri Dan
Maju Karena Pengalamannya Sendiri”***

(Pramoedya Ananta Toer)

***“Sukses Bukanlah Suatu Kebetulan.
Sukses Itu Kerja Keras, Kegigihan, Pengorbanan Dan
Yang Paling Penting, Cintailah Apa Yang Kamu Lakukan
Dan Atau Belajar Untuk Melakukan”***

(Pele)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, karena atas berkat dan kuasa-Nya yang begitu besar sehingga dapat menuntun saya sampai pada saat ini, persembahkan termulia Skripsi ini saya persembahkan kepada kemuliaan Tuhan Yesus Kristus.

Terima kasih kepada Bapak dan Ibu tercinta, Cornelis Meol dan Maria Taneo atas segala usaha, doa, dukungan, nasehat, serta kasih sayang kalian yang tak terhingga. Kepada kaka dan adik terbaik, Mada dan Siska, terima kasih atas dukungan dan doa kalian. Tanpa hadirnya keluarga kecil ini saya tidak akan pernah bisa berada sampai di titik ini.

Terima kasih untuk ibu Ethic Palupi, S.Kep., Ns., MNS selaku pembimbing skripsi saya yang telah sabar dalam membimbing setiap proses yang saya lalui selama mengerjakan skripsi ini. Terima kasih pula untuk sahabat-sahabat, Siska Nelle, Ian Jamlean, Putra Yiwa, Rambu Dasalaku, teman - teman tim futsal, dan semua teman-teman angkatan 2013 serta almamater tercinta STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta.

ABSTRAK

Marianus De Spiritu Santo Meol. “Pengaruh Permainan Edukatif Puzzle terhadap Perkembangan Kognitif Anak dalam Berhitung di TK Purbonegaran Sagan Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta Tahun 2017.”

Latar Belakang: *World Health Organization* (2008), mencatat 5 - 25% anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor termaksud gangguan perkembangan. Departemen Kesehatan Republik Indonesia (2006) mencatat 0,4 juta (16%) anak mengalami gangguan perkembangan termaksud kecerdasan kurang. Puzzle merupakan permainan edukatif yang dapat digunakan untuk menstimulus perkembangan kognitif anak.

Tujuan penelitian: Mengetahui pengaruh permainan edukatif puzzle terhadap perkembangan kognitif anak dalam berhitung di TK Purbonegaran Sagan Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta tahun 2017.

Metode penelitian: Desain penelitian *pre-eksperimental* dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Penelitian dilakukan tanggal 25 sampai 28 Juli 2017. Jumlah populasi dan sampel 22 orang dengan teknik sampel total populasi. Alat ukur menggunakan kuesioner dengan 12 pertanyaan. Analisa data menggunakan uji statistik *Wilcoxon Sign Rank*.

Hasil penelitian: Hasil *pretest* permainan edukatif puzzle yaitu 15 orang (62,8%) cukup berkembang, 7 orang (31,8%) berkembang baik, sedangkan nilai *posttest* 17 orang (77,3%) berkembang baik, 5 orang (22,7%) cukup berkembang. Perhitungan menggunakan uji *wilcoxon* diperoleh $t_{hitung} = 0,000 < t_{tabel} = 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kesimpulan: Ada pengaruh permainan edukatif puzzle terhadap perkembangan kognitif anak dalam berhitung di TK Purbonegaran Sagan Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta Tahun 2017.

Saran: Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan kelompok kontrol.

Kata kunci: Permainan Edukatif Puzzle-Perkembangan kognitif dalam berhitung-anak TK Purbonegaran
xix + 87 halaman + 11 tabel + 5 gambar + 2 skema + 12 lampiran
Kepustakaan: 37 (2006-2016).

ABSTRACT

Marianus De Spiritu Santo Meol: “The Effect of Puzzle Educative Games to Cognitif Development in Counting in Children at TK Purbonegaran Sagan, Gondokusuman Yogyakarta in 2017”

Backgraound: World Health Organization (2008), recorded 5-25% preschoolers suffering from minor brain dysfunction that was developmental disorder. Indonesian Ministry of Health (2006), said 0,4 (16%) milion children had developmental disorders. Puzzle is one of educative games that can be used to stimulate children’s cognitive development.

Objective: To examine the effect of puzzle educative games to cognitive development of children in counting at TK Purbonegaran Sagan, Gondokusuman, Yogyakarta in 2017.

Method: This research employed pre-experimental design using one group pretest-posttes design. The study was conducted on July 25th-28th, 2017. The population and sample of the study was 22 people by total population technique. The normality test used was Shapiro Wilk. The data analysis used was Wilcoxon Sign Rank Test.

Results: Pretest result about games puzzle educative games shows that 15 people (62,8%) are quite developing, 7 people (31,8) develop well, while the posttest result shows that of 17 people (77,3%) are well developed and 5 people (22,7%) are quite developed. Calculation using Wilcoxon shows $t_{arithmatic}=0,000 < t_{table}=0,05$ which means H_0 is rejected and H_a is accepted.

Conclusion: There is an effect of puzzle educative games to cognitive development in counting of children at TK Purbonegaran Sagan, Gondokusuman, Yogyakarta.

Suggestion: Future researchers are expected to use control group.

Keywords: Puzzle Educative Game-Cognitive Development in Counting-Children in TK Pubonegaran.

xix + 87 pages + 11 tables + 5 pictures + 2 schemas + 12 appendices

Bibliography: 37 (2006-2016).

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala anugerah dan penyertaan-Nya yang dilimpahkan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan SKRIPSI yang berjudul “Pengaruh Permainan Edukatif *Puzzle* terhadap Perkembangan Kognitif Anak dalam Berhitung di TK Purbonegaran Sagan Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta Tahun 2017”.

Adapun maksud dan tujuan penyusunan Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana keperawatan di STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta. Peneliti menyadari bahwa selesainya Skripsi ini banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Niken WN Palupi, S. Kp., M. Kes., selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bethesda Yakkum Yogyakarta.
2. Ibu Sartini, S.Pd selaku Kepala TK Purbonegaran Sagan Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di TK Purbonegaran Sagan Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta.
3. Ibu Dra. Suwartiyah, selaku Kepala TK Nasional Depok Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta yang telah memberikan ijin untuk melakukan uji validitas di TK Nasional Depok.
4. Ibu Vivi Retno I, S.Kep., Ns., MAN selaku Wakil Ketua I Bidang Akadmik STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta.

5. Ibu Ethic Palupi, S.Kep., Ns., MNS. selaku Ka. Prodi S1 Ilmu Keperawatan STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta dan selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaga untuk membantu dan membimbing dalam pembuatan Skripsi, serta memberikan kritik maupun saran untuk perbaikan Skripsi.
6. Ibu Djuminten, APP., MPH selaku penguji I yang telah memberi masukan dan saran dalam penyusunan Skripsi.
7. Ibu Ignasia Yunita Sari, S.Kep., NS., M. Kep selaku penguji II yang telah memberi masukan dan saran dalam penyusunan Skripsi.
8. Bapak Cornelis Meol dan Ibu Maria Taneo tercinta, serta seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan moral maupun materil dalam menempuh studi.
9. Teman-teman mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Keperawatan angkatan 2013 STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta dan semua pihak yang telah membantu penyusunan Skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini masih banyak kekurangan. Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan selanjutnya. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 3 Agustus 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG DEPAN	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR SKEMA	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah Penelitian	5

C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Keaslian Penelitian	6
BAB II : KAJIAN TEORI	11
A. Landasan Teori	11
1. Anak Usia Dini	11
a. Definisi Anak Usia Dini	11
b. Kebutuhan Dasar Anak	11
c. Perkembangan Anak	13
2. Anak Prasekolah	15
a. Definisi Anak Prasekolah	15
b. Ciri-ciri Anak Prasekolah	15
c. Perkembangan Anak Prasekolah	17
3. Kognitif Anak	22
a. Definisi Kognitif Anak	22
b. Perkembangan Kognitif	22
c. Perkembangan Kognitif menurut Kelompok Umur	25
d. Ciri-ciri Perkembangan Kognitif	28
e. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	29
4. Berhitung pada Anak	30
a. Definisi Berhitung	30
b. Tujuan Berhitung	31

c.	Konsep Berhitung	31
d.	Kegiatan Berhitung di TK	33
e.	Tahapan Penguasaan Berhitung	34
5.	Permainan	35
a.	Definisi Bermain	35
b.	Faktor yang Mempengaruhi Pola Bermain Anak	36
c.	Karakteristik dan Klasifikasi Bermain	37
d.	Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Aktivitas Bermain ...	39
e.	Keuntungan Bermain	41
f.	Variasi dan Keseimbangan dalam Bermain	41
6.	Permainan Edukatif <i>Puzzle</i>	43
a.	Definisi Permainan Edukatif	43
b.	Manfaat Permainan Edukatif	43
c.	Definisi Permainan <i>Puzzle</i>	45
d.	Jenis-jenis <i>Puzzle</i>	46
e.	Cara Bermain <i>Puzzle</i>	49
B.	Kerangka Teori	50
C.	Kerangka Konsep	51
D.	Hipotesis Penelitian	52
E.	Variabel Penelitian	52
BAB III : METODE PENELITIAN		56
A.	Desain Penelitian	56

B. Waktu dan Tempat Penelitian	57
C. Populasi dan Sampel	57
D. Alat Ukur Penelitian	58
E. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	61
F. Etika Penelitian	64
G. Prosedur Pengumpulan Data	67
H. Analisis Data	71
 BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	 76
A. Hasil Penelitian	76
B. Pembahasan	80
C. Keterbatasan Penelitian	85
 BAB V : PENUTUP	 86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	87
 DAFTAR PUSTAKA	
 LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 2 Definisi Operasional	54
Tabel 3 Perkembangan Kognitif Anak dalam Berhitung	60
Tabel 4 Kisi-kisi Umum	60
Tabel 5 Kisi-kisi Khusus	61
Tabel 6 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia Anak di TK Purbonegaran Sagan Tahun 2017	76
Tabel 7 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di TK Purbonegaran Sagan Tahun 2017	77
Tabel 8 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Berhitung Sebelum dan Sesudah diberikan Permainan Edukatif Puzzle di TK Purbonegaran Sagan Tahun 2017	78
Tabel 9 Uji Normalitas Perkembangan Kognitif Anak Sebelum dan Sesudah Permainan Puzzle di TK Purbonegaran Sagan Tahun 2017	79
Tabel 10 Uji <i>Wilcoxon Sign Rank</i> Perkembangan Kognitif Anak dalam Berhitung Sebelum dan Sesudah Permainan Puzzle di TK Purbonegaran Sagan Tahun 2017	80

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 <i>Sudoku Puzzle</i>	47
Gambar 2 <i>Alphabets Puzzle</i>	47
Gambar 3 <i>Number Puzzle</i>	48
Gambar 4 <i>Jigsaw Puzzle</i>	48
Gambar 5 <i>Crossword Puzzle</i>	49

STIKES BETHESDA YAKKUM

DAFTAR SKEMA

Skema 1	Kerangka Teori	50
Skema 2	Kerangka Konsep	51

STIKES BETHESDA YAKKUM

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Ijin Studi Awal di TK Purbonegaran Sagan Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta Tahun 2017
- Lampiran 2 Surat Ijin Uji Validitas di TK Nasional Depok Sleman Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta Tahun 2017
- Lampiran 3 Surat ijin penelitian di TK Purbonegaran Sagan Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta Tahun 2017
- Lampiran 4 Surat Uji Validitas dari TK Nasional Depok Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta Tahun 2017
- Lampiran 5 Surat Penelitian dari TK Purboegaran Sagan Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta Tahun 2017
- Lampiran 6 Kuesioner Penelitian
- Lampiran 7 Surat Persetujuan Menjadi Asisten
- Lampiran 8 SOP Permainan *Puzzle*
- Lampiran 9 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas
- Lampiran 10 Hasil Uji Normalitas
- Lampiran 11 Tabel Umum
- Lampiran 12 Hasil Analisis Penelitian
- Lampiran 13 Lembar Konsultasi