

**PENGARUH PERMAINAN CONGKLAK DAN GAME EDUKASI PADA
SMARTPHONE TERHADAP TINGKAT KECERDASAN LOGIKA
MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK MUSLIMAT NU 31 MALANG**

TUGAS AKHIR

**Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Keperawatan**



Oleh :

TITIK ZAHROTUL AINIYAH

NIM. 125070201131003

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

FAKULTAS KEDOKTERAN

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

MALANG

2016

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Kata Pengantar.....	iii
Abstrak	v
Abstract	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Tabel	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.3.1 Tujuan Umum.....	5
1.3.2 Tujuan Khusus.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Anak Prasekolah	7
2.1.1 Pengertian Anak Usia Prasekolah	7
2.1.2 Ciri-ciri Anak Usia Prasekolah	8
2.1.2.1 Ciri Fisik Anak Usia Prasekolah	8
2.1.2.2 Ciri Sosial Anak Usia Prasekolah	9
2.1.2.3 Ciri Emosional Anak Usia Prasekolah	10
2.1.2.4 Ciri Kognitif Anak Usia Prasekolah	10



2.2 Bermain	10
2.2.1 Pengertian Bermain	10
2.2.2 Tahap-Tahap Perkembangan Bermain	11
2.2.3 Manfaat Bermain	13
2.2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Anak Bermain	14
2.3 Konsep Permainan <i>Congklak</i>	15
2.3.1 Definisi Permainan <i>Congklak</i>	15
2.3.2 Manfaat Permainan <i>Congklak</i>	16
2.3.3 kekurangan permainan congklak	17
2.3.5 Pengaruh Permainan Congklak dengan Kecerdasan Logika Matematika	18
2.4 Konsep Bermain <i>Game edukasi dalam smartphone</i>	18
2.4.1 Pengertian <i>Game edukasi dalam smartphone</i>	18
2.4.2 Manfaat Bermain <i>Game edukasi dalam smartphone</i>	20
2.4.3 Dampak Positif <i>Game edukasi dalam smartphone</i>	21
2.4.4 Dampak negative <i>game edukasi dalam smartphone</i>	22
2.4.5 Pengaruh Bermain <i>Gadget</i> terhadap Tingkat Kecerdasan Logika Matematika Anak	23
2.5 Konsep Kecerdasan Logika Matematika	25
2.5.1 Pengertian Kecerdasan Logika Matematika	25
2.5.2 Ciri-ciri Kecerdasan Logika Matematika	26
2.5.3 Tahapan Kecerdasan Logika Matematika	27
2.5.4 Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Logika Matematika	28
2.5.5 Sistem Neurologis Kecerdasan Logika Matematika	29

2.5.6 keterkaitan Permainan Congklak dan Game Edukasi dalam Smartphone Terhadap Kecerdasan Logika Matematika	30
--	----

BAB 3 KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Konsep.....	32
3.2 Penjelasan Kerangka Konsep.....	33
3.3 Hipotesis Penelitian	33

BAB 4 METODOLOGI PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian.....	34
4.2 Populasi dan Sampel Penelitian	35
4.2.1 Populasi.....	35
4.2.2 Sampel	35
4.2.3 Besar Sampel.....	35
4.2.3 Teknik Pengambilan Sampel/ Sampling.....	36
4.2.4 Kriteria Inklusi dan Eksklusi	36
4.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	37
4.4 Instrumen Penelitian.....	37
4.5 Variabel dan Definisi Operasional	39
4.5.1 Variabel	39
4.5.2 Definisi Operasional.....	40
4.6 Prosedur Penelitian	42
4.6.1 pelaksanaan kegiatan	43
4.7 Alur Kerja	45
4.8 Validitas dan Reabilitas	46



4.8.1 Validitas	46
4.8.2 Reabilitas	46
4.9 Pengolahan Data dan Analisa Data	47
4.9.1 Analisa Data	47
4.9.2 Pengolahan Data	48
4.10 Etika Penelitian.....	48

BAB V HASIL PENELITIAN DAN ANALISA DATA

5.1 Data Umum Karakteristik Responden	52
5.1.1 Karakteristik Siswa Berdasarkan Usia	52
5.1.2 Karakteristik Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin	53
5.2 Data Khusus	54
5.2.1 Karakteristik Data Kecerdasan Logika Matematika Anak pada Kelompok Congklak	53
5.2.2 Karakteristik Data Kecerdasan Logika Matematika Anak pada Kelompok Game Edukasi pada Smartphone (Mancala Bugs)	55
5.2.3 Perbedaan Tingkat Kecerdasan Logika Matematika Anak pada Kelompok Congklak dan Kelompok Game Edukasi pada Smartphone (Mancala Bugs)	56
5.3 Analisa Data	57
5.3.1 Pengaruh Permainan Congklak terhadap Tingkat Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun	57
5.3.2 Pengaruh Game Edukasi pada Smartphone terhadap Tingkat Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun	58

5.3.3 Perbedaan Tingkat Kecerdasan Logika Matematika Anak pada Kelompok Congklak dan Kelompok Game Edukasi pada Smartphone	59
--	----

BAB VI PEMBAHASAN

6.1 Gambaran Umum	61
6.2 Tingkat Kecerdasan Logika Matematika Anak pada Kelompok Permainan Congklak	62
6.3 Tingkat Kecerdasan Logika Matematika Anak pada Kelompok Game Edukasi dalam Smartphone (Mancala Bugs)	66
6.4 Perbedaan Metode Permainan Congklak dan Game Edukasi dalam Smartphone (Mancala Bugs) terhadap Tingkat Kecerdasan Logika Matematika	69
6.5 Implikasi Terhadap Keperawatan	71
6.6 Keterbatasan Penelitian	72

BAB VII PENUTUP

7.1 Kesimpulan	73
7.2 Saran	73
7.2.1 Saran Keperawatan	73
7.2.2 Saran Institusi Pendidikan (TK)	74
7.2.3 Saran Orang Tua	74
7.2.4 Saran Peneliti Selanjutnya	74

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Lampiran