

**PENGARUH BERMAIN *PUZZLE* DAN DUKUNGAN SOSIAL  
GURU TERHADAP RESILIENSI ANAK USIA 5-6 TAHUN DI  
PAUD KENANGA RAYA MEDAN**

**TESIS**

**OLEH**

**TETTI DORLIMA TIODORA NAINGGOLAN  
NPM. 191804046**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2022**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 5/1/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)5/1/23

## HALAMAN PERSETUJUAN

**Judul: Pengaruh Bermain Puzzle Dan Dukungan Sosial Guru Terhadap Resiliensi Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Kenanga Raya Medan**

**Nama : Tetti DorlimaTiodora Nainggolan**

**NPM : 191804046**

**Menyetujui :**

Pembimbing I



Prof. Dr. Asih Menanti, S.Psi, MS

Pembimbing II



Dr. Amanah Surbakti, M.Psi, Psikolog

Ketua Program Studi

Magister Psikologi



**Dr. Rahmi Lubis, M.Psi, Psikolog**

Direktur

Pascasarjana



**Prof. Dr. Ir. Retna Astuti, K. M.S**

## HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Medan, 17 September 2022

*Tetti Dorlima Tiodora Nainggolan*  
Tetti DT. Nainggolan



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS  
AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tetti Dorlima Tiodora Nainggolan  
NPM : 191804046  
Program Studi : Magister Psikologi  
Fakultas : Pascasarjana  
Jenis karya : Tesis

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**PENGARUH BERMAIN *PUZZLE* DAN DUKUNGAN SOSIAL  
GURU TERHADAP RESILIENSI ANAK USIA 5-6 TAHUN DI  
PAUD KENANGA RAYA MEDAN**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Medan  
Pada tanggal :  
Yang menyatakan



**Tetti Dorlima Tiodora Nainggolan**

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji Syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “ Pengaruh Bermain Puzzle dan Dukungan Sosial Guru Terhadap Resiliensi Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Kenanga Raya Medan”

Dalam penyusunan Tesis ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan materil maupun dukungan moril dan membimbing (penulisan) dari berbagai pihak. Untuk itu penghargaan dan ucapan terimakasih disampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Medan Area, Prof.Dr. Dadan Ramdan,M.Eng.,M.Sc.
2. Direktur Pascasarjana Universitas Medan Area, Prof.Dr.Ir. Hj. Retna Astuti Kuswardani, MS
3. Ketua Program Studi Magister Psikologi, Dr. Rahmi Lubis, M.Psi, Psikolog
4. Prof .Dr.Asih Menanti,MS.,S.Psi. selaku pembimbing I dalam penulisan Tesis ini
5. Dr. Amanah Surbakti., M.Psi selaku pembimbing II dalam penulisan Tesis ini
6. Kepala sekolah dan guru-guru PAUD Kenanga Raya yang telah membantu selama proses penelitian berlangsung
7. Keluargaku tercinta :Suamiku H. Sibarani dan anak-anak ku ( Chiko Andrian Sibarani, Choky Andreas Sibarani, Cecilia Angelica Sibarani ) yang telah memberikan dukungan semangat dan doa selama menjalani perkuliahan.

8. Rekan-rekan mahasiswa program Pascasarjana Magister Psikologi Universitas Medan Area
9. Seluruh staff// pegawai Pascasarjana Universitas Medan Area



## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “ Pengaruh Bermain *Puzzle* dan Dukungan Sosial Guru Terhadap Resiliensi Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Kenanga Raya Medan”.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada komisi pembimbing yaitu Ibu Prof.Dr.Asih Menanti, S.Psi, MS dan Ibu Dr.Amanah Surbakti, M.Psi yang telah memberikan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

Penulis sangat menyadari bahwa tesis ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan yang membangun demi penyempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat, baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun bagi dunia usaha dan pemerintah.

Medan, September 2022

Penulis

Tetti DT. Nainggolan

## ABSTRAK

### **TETTI DORLIMA TIODORA NAINGGOLAN. Pengaruh Bermain Puzzle dan Dukungan Sosial Guru Terhadap Resiliensi Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Kenanga Raya Medan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *puzzle* dan dukungan sosial guru PAUD terhadap resiliensi anak usia 5-6 tahun di PAUD Kenanga Raya Medan Tahun Ajaran 2020/2021. Metode penelitian ini adalah kuantitatif jenis deskriptif korelasional dengan menempatkan variabel penelitian dalam dua kelompok yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Populasi penelitian adalah anak PAUD Kenanga Raya Medan. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling* dengan jumlah sampel terpilih sebanyak 30 orang anak, metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi bermain puzzle dan lembar observasi dukungan sosial orangtua, dan lembar observasi resiliensi anak. Analisis data penelitian menunjukkan bahwa (1) ada pengaruh yang signifikan antara bermain puzzle terhadap resiliensi anak usia 5-6 tahun di PAUD Kenanga Raya Medan yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi  $0,047 < 0,05$ ; (2) ada pengaruh yang signifikan antara dukungan sosial guru terhadap resiliensi anak usia 5-6 tahun di PAUD Kenanga Raya yang ditunjukkan oleh nilai  $0,034 < 0,05$ ; (3) ada pengaruh bermain puzzle dan dukungan sosial guru terhadap resiliensi anak usia 5-6 tahun di PAUD Kenanga Raya.

**Kata Kunci : Bermain puzzle, Dukungan sosial guru, Resiliensi Anak**



## ABSTRACT

### **TETTI DORLIMA TIODORA NAINGGOLAN. The Effect of Puzzle Play and Teacher's Social Support Toward Children's Resiliency Aged 5 to 6 at Kenanga Raya Early Childhood Education School in Medan**

The purpose of this study was to explore the effect of playing puzzle and teacher's social support toward children's resiliency aged 5 to 6 at Kenanga Raya Early Childhood Education School in Medan school 2020/2021 school year. This study employed a descriptive quantitative method with correlational design and used two variables. The target populations were children of Kenanga Raya Early Childhood Education School and 30 children were selected through purposive sampling. Data collection used were observation sheets of puzzle play, parent's social support observation sheets, and children's resiliency sheets. Data analysis found that (1) there was a significant influence between playing puzzle toward children's aged 5 to 6 resiliency at Kenanga Raya Early Childhood Education School with significance value  $0,047 < 0,05$ ; (2) there was significant influence between teacher's social support toward children's aged 5 to 6 resiliency at Kenanga Raya Early Childhood Education School with significance value  $0,034 < 0,05$ ; (3) there was a significant influence of playing puzzle and teacher's social support toward children's resiliency aged 5 to 6 at Kenanga Raya Early Childhood Education School

**Keyword: Puzzle Play, Teacher's social support, Children's Resiliency**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
LEMBAR PERSETUJUAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	7
1.3. Rumusan Masalah.....	8
1.4. Tujuan Penelitian.....	8
1.5. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1. Kerangka Teori .....	10
2.1.1. Pengertian Resiliensi.....	10
2.1.2. Aspek-Aspek yang Membentuk Resiliensi.....	12
2.1.3. Faktor yang Mempengaruhi Resiliensi.....	14

2.1.4. Resiliensi Anak Usia Dini.....	18
2.1.5. Aspek-Aspek Resiliensi Anak Usia Dini.....	20
2.1.6. Pengertian Bermain.....	22
2.1.7. Manfaat Bermain.....	24
2.1.8. Pengertian Bermain Puzzle.....	26
2.1.9. Bentuk-bentuk puzzle.....	27
2.1.10. Manfaat Bermain Puzzle.....	28
2.1.11. Pengertian Dukungan Sosial .....	29
2.1.12. Bentuk-Bentuk Dukungan Sosial.....	30
2.1.13. Pengaruh Bermain Puzzle Terhadap Resiliensi Anak Usia Dini .....	31
2.1.14. Pengaruh Dukungan Sosial Guru Terhadap Resiliensi Anak Usia Dini.....	32
2.1.15. Pengaruh Bermain Puzzle dan Dukungan Sosial Guru Terhadap Resiliensi Anak Usia Dini.....	33
2.1.16. Penelitian Relevan.....	35
2.2. Kerangka Konseptual.....	38
2.3. Hipotesis .....	38
<b>BAB III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>40</b>
3.1. Desain Penelitian.....	40
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
3.3. Identifikasi Variabel Penelitian.....	41
3.4. Defenisi Operasional.....	41
3.5. Populasi dan Sampel.....	44
3.6. Metode Pengumpulan Data.....	45
3.7. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur.....	49
3.8. Prosedur Penelitian.....	51

3.9. Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
4.1. Orientasi Kanchah .....	56
4.2. Persiapan Penelitian.....	57
4.3. Pelaksanaan Penelitian.....	62
4.4. Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	70
4.5. Pembahasan .....	71
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	76
DAFTAR PUSTAKA .....	78



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1. Kisi- Kisi Lembar Observasi Resiliensi Anak Usia Dini.....	46
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Lembar Observasi Dukungan Sosial Guru.....	47
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Lembar Observsi Bermain Puzzle.....	49
Tabel. 4.1. Lembar Observasi Bermain Puzzle.....	58
Tabel. 4.2. Lembar Observasi Dukungan Sosial Guru .....	59
Tabel. 4.3. Lembar Observasi Resiliensi Anak Usia Dini.....	60
Tabel 4.4. Hasil Uji Reliabilitas Bermain Puzzle.....	62
Tabel 4.5. Hasil Uji Reliabilitas Dukungan Sosial Guru.....	63
Tabel 4.6. Hasil Uji Reliabilitas Dukungan Sosial Guru.....	64
Tabel 4.7. Hasil Uji Normalitas.....	65
Tabel 4.8. Hasil Uji Linieritas.....	65
Tabel 4.9. Hasil Perhitungan Nilai Koefisien Persamaan Regresi.....	67
Tabel 4.10. Analisis Koefisien Determinasi.....	68
Tabel 4.11. Koefisien Beta x Zero- order.....	69

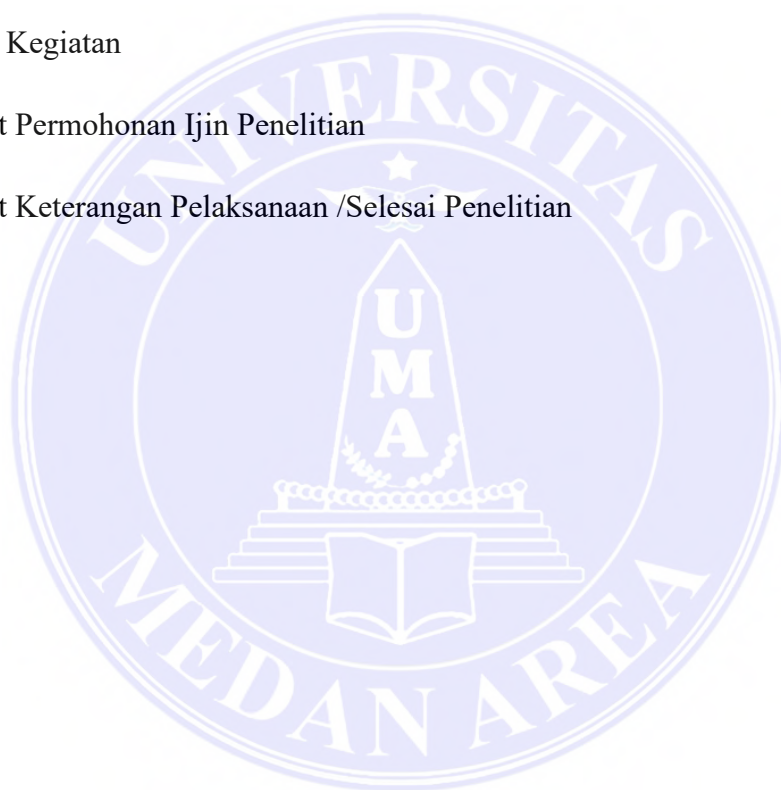
## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1. Pengaruh Bermain Puzzle dan Dukungan Sosial Guru Terhadap Resiliensi Anak Usia Dini.....	38



## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
1.. Instrumen Penelitian.....	80
2. Hasil Analisis Data.....	91
3. Gambaran Umum PAUD Kenanga Raya Medan.....	131
4. Foto Kegiatan	
5. Surat Permohonan Ijin Penelitian	
6. Surat Keterangan Pelaksanaan /Selesai Penelitian	



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Anak merupakan asset penting dan generasi penerus yang dapat memajukan, membangun serta mewujudkan cita-cita suatu bangsa. Sebagai calon pemimpin masa depan, anak usia dini merupakan usia yang ideal dalam meletakkan dasar yang akan menjadi potensi kehidupan kelak dimasa yang akan datang. Sejak usia dini, anak perlu dibekali dengan pendidikan dan nilai-nilai yang baik sehingga kelak anak akan mampu mengembangkan potensi dalam diri anak serta menyumbangkan potensi tersebut untuk kemajuan bangsa dan negara dan mampu bersaing di era globalisasi ini.

Anak usia dini adalah anak yang memiliki rentang usia antara 0-6 tahun, pada masa ini merupakan masa emas (*the golden age*). Masa keemasan memiliki arti penting dalam perkembangan anak, karena akan menjadi tonggak penyangga bagi kokohnya perkembangan selanjutnya. Usia emas disebut juga sebagai masa krisis, karena masa ini hanya terjadi sekali dalam seumur hidup dan tidak dapat diulang lagi dan apabila masa emas ini dikelola dengan baik, maka perkembangan maksimal anak dapat diraih dan dapat diaktualisasikan dengan lancar. Namun jika masa ini tidak dikelola dengan baik, akan berdampak buruk pada perkembangan anak selanjutnya.

Pada masa anak usia dini dapat terwujud pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dibutuhkan sesuai dengan apa yang diperlukan oleh anak



sepanjang diberikan pendidikan yang tepat. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan bagi anak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan/perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Melalui pendidikan anak usia dini, maka kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri, dan kemandirian dapat dikembangkan secara optimal (Susanto,2018). Pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan anak selanjutnya, karena pendidikan anak usia dini merupakan pondasi dasar bagi kepribadian anak. Anak yang mendapatkan pembinaan sejak dini akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik, serta mentalnya.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya yang dilakukan oleh pendidik dan orang dewasa lainnya dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak yang menciptakan suasana dan lingkungan yang kondusif. Artinya, anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang diberikan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan. Anak dapat mengeksplorasi pengalaman melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang yang melibatkan seluruh potensi, dan kecerdasan anak. Pendidikan anak usia dini memiliki prinsip bermain sambil belajar. Apapun aktivitas belajar anak selalu dilakukan dengan bermain, karena melalui bermain anak dapat mengembangkan seluruh kemampuannya serta menstimulasi berbagai

perkembangan anak seperti: fisik-motorik, kognitif, logika-matematika, bahasa, moral, agama, sosial-emosional, dan seni.

Bermain *puzzle* merupakan kegiatan bermain dengan menyusun atau merangkai kembali gambar yang dipisah-pisahkan menjadi suatu gambar yang utuh dengan tujuan melatih kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya.. Bermain *puzzle* bertujuan untuk menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi kesulitan yang dialaminya sehingga akan terbangun resiliensi anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurjatmika sebagaimana dikemukakan oleh setiawati (2019) bermain *puzzle* merupakan kegiatan menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan dan kecerdasan seorang anak yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan dalam merangkainya. sehingga mental anak akan terbiasa tenang, tekun, dan sabar, dalam menyelesaikan sesuatu.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari, 2019) dengan judul Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak 5-6 Tahun di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil posttest dan pretest kelas eksperimen dan kontrol, Pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 12,25% dari hasil. Hal ini didukung juga oleh penelitian sebelumnya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Yesi, 2018) dengan judul penggunaan media *puzzle* terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6

tahun. Penggunaan media puzzle memberikan kontribusi sebanyak 33,5 persen terhadap kemampuan pemecahan masalah anak.

Resiliensi adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu dalam menghadapi suatu masalah atau kesulitan dan tantangan serta bangkit kembali dengan harapan akan menjadi lebih baik. Thomson (Mashudy, 2016) mengatakan bahwa terdapat benih resiliensi pada setiap individu, oleh karena itu setiap individu mempunyai kemampuan untuk tangguh secara alami.

Resiliensi anak usia dini adalah suatu proses pendampingan oleh pendidik PAUD untuk mempersiapkan anak mampu menghadapi kerentanan dan tantangan, terhindar dari kemunduran, sehingga diharapkan akan sukses dimasa kini dan masa depan, termasuk siap menyesuaikan diri di sekolah dasar. Anak yang diharapkan adalah anak yang sehat secara emosional, dan dapat menghadapi kerentanan, tantangan dan terhindar dari kemunduran (Patilima,2014). Dalam proses perkembangannya dalam lima tahun pertama kehidupan, anak usia dini akan berhadapan dengan berbagai kondisi yang lebih menantang dan mungkin mengalami kegagalan yang menuntut mereka untuk mempunyai kemampuan untuk mengatasi tantangan-tantangan hidup tersebut.

Salah satu faktor yang mempengaruhi terbangunnya resiliensi anak usia dini adalah faktor dukungan sosial Guru/pendidik. Dukungan sosial Guru adalah dukungan yang diberikan oleh guru dalam bentuk pertolongan atau bantuan yang diberikan kepada anak ketika berinteraksi yaitu berupa informasi, perhatian, emosi, dan penilaian yang membuat seorang anak merasa diperhatikan, dicintai, dihargai

dan menjadi bagian dari kelompok. Guru merupakan peletak dasar perkembangan anak. Oleh karena itu seorang guru PAUD harus memiliki pengetahuan tentang perkembangan anak, latar belakang, pengalaman masing-masing anak, serta harus mampu memahami kurikulum. Selain itu guru PAUD juga harus memiliki karakteristik sabar, luwes, kreatif, berkepribadian hangat, mempunyai keterampilan komunikasi yang baik, mampu mendengarkan dengan baik, dan keterampilan pemecahan masalah dengan baik.

Guru PAUD harus mampu membangun serta menanamkan resiliensi pada anak sejak usia dini agar anak mampu tumbuh dan berkembang menjadi individu yang dapat menghadapi berbagai permasalahan hidup dengan tegar dan bersikap optimis. Menurut Daniel dan Wassel ada 6 (enam) aspek resiliensi yang menjadi rujukan guru PAUD untuk membangun resiliensi anak yaitu: 1).Keamanan dasar, pada aspek keamanan dasar guru berperan dalam membangun kelekatan dengan anak, menjaga keamanan anak, membangkitkan semangat kebersamaan pada anak, serta menghargai orang lain. 2). Pendidikan, peran guru adalah mendorong anak untuk bermain, mengeksplorasi pengetahuan dan pemahaman anak, memberi fasilitas kepada anak untuk berprestasi, member akses untuk melihat lingkungan luar, mendorong anak konsentrasi menjalankan tugas. 3). Persahabatan, peran guru adalah memfasilitasi anak untuk bersahabat, mendorong anak untuk bersahabat, serta membangun hubungan yang baik antar anak. 4). Minat dan Bakat, peran pendidik dalam membangun resiliensi anak dari aspek minat dan bakat adalah mendorong anak menggali minat dan bakatnya, memfasilitasi minat dan bakat anak, mendorong imajinasi anak. 5). Nilai Positif, peran pendidik

dalam meningkatkan resiliensi anak adalah: Membantu anak mengenali emosinya, mendorong anak berperilaku prososial, mendorong anak bertanggungjawab, mendorong anak untuk membantu teman, mendorong anak untuk saling menyayangi teman. 6). Kompetensi sosial, peran pendidik dalam membangun resiliensi anak adalah dengan mendorong anak agar percaya diri, mendorong otonomi anak, mendorong anak mengontrol diri, mendorong anak memberi perhatian pada orang lain.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Widya, 2019) dengan judul Hubungan Kelekatan Aman (*Secure Attachment*) dengan Resiliensi Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan positif antara kelekatan aman (*secure attachment*) dengan resiliensi anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru. Hasil penelitian (Asih dan Mawardi, 2021) yang berjudul Inovasi Guru dalam Pengembangan Karakter Resiliensi Anak Usia Dini di Masa Belajar Dari Rumah (BDR) menunjukkan hasil bahwa kerjasama orangtua dan guru menjadi faktor keberhasilan inovasi mengembangkan karakter resiliensi pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara peneliti pada guru dan kepala sekolah PAUD Kenanga Raya Medan pada Tanggal 20 Mei 2021, diperoleh data bahwa anak memerlukan pengembangan resiliensi. Resiliensi yang rendah yaitu ditemukan anak yang mudah menangis ketika ditinggalkan orangtua di sekolah, anak juga cenderung sulit bergaul dengan temannya, mudah menyerah saat bermain *puzzle*, mudah berkecil hati saat hasil karyanya tidak dipuji, merebut

paksa mainan dari teman saat kegiatan bermain, mengejek atau membuly temannya, mudah marah atau menangis bila mengalami kesulitan. Pada saat kegiatan pembelajaran, ketika anak diberikan tugas untuk menyusun *puzzle* ada sebagian anak yang gampang menyerah. Ketika salah satu temannya sudah selesai anak yang lain langsung menyerah dan mengacak-acak potongan gambar temannya atau *puzzle* nya. Anak yang sudah selesai menyusun *puzzle* tersebut juga mengejek temannya yang belum selesai. Selain itu anak yang belum mampu menyelesaikan menyusun *puzzle* merasa malu karena mendapat ejekan dari temannya dan bahkan menangis.

Berdasarkan konsep teori dan latar belakang fenomena yang ada maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Bermain *Puzzle* dan Dukungan sosial Guru terhadap Resiliensi Anak Usia Dini.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Guru PAUD belum maksimal dalam mendukung pengembangan resiliensi pada anak
- 2) Resiliensi anak belum berkembang secara optimal seperti anak cenderung sulit bergaul dengan teman, mudah menyerah saat bermain *puzzle*, mudah berkecil hati saat hasil karyanya tidak dipuji, merebut paksa mainan dari teman saat kegiatan bermain, mengejek atau membuly temannya dan sangat mudah marah atau menangis bila mengalami kesulitan
- 3) Pengembangan resiliensi anak membutuhkan bantuan eksternal.

- 4) Dukungan sosial Guru PAUD adalah faktor eksternal yang berpengaruh terhadap perkembangan resiliensi anak
- 5) Resiliensi sangat perlu ditanamkan pada anak di usia dini

### 1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Apakah ada pengaruh bermain *puzzle* terhadap resiliensi anak usia 5-6 tahun di PAUD Kenanga Raya Medan?
- 2) Apakah ada pengaruh dukungan sosial guru PAUD terhadap resiliensi anak usia 5-6 tahun di PAUD Kenanga Raya Medan?
- 3) Apakah ada pengaruh bermain *puzzle* dan dukungan sosial guru terhadap resiliensi anak usia 5-6 tahun di PAUD Kenanga Raya Medan?

### 1.4. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang resiliensi pada anak usia dini di PAUD Kenanga Raya serta kaitannya dengan pengaruh bermain *puzzle* dan dukungan guru PAUD dalam meningkatkan resiliensi anak. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

- 1) Untuk mengetahui pengaruh bermain *puzzle* terhadap resiliensi anak usia 5-6 tahun di PAUD Kenanga Raya Medan Untuk mengetahui pengaruh dukungan sosial guru terhadap resiliensi anak usia 5-6 tahun di PAUD Kenanga Raya Medan
- 2) Untuk mengetahui pengaruh bermain *puzzle* dan dukungan sosial guru terhadap resiliensi anak usia 5-6 tahun di PAUD Kenanga Raya Medan.

## 1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis maupun manfaat praktis.

### a. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperkaya referensi serta khasanah ilmu pengetahuan bagi peneliti berikutnya, khususnya dalam bidang pengetahuan ilmu psikologi pendidikan yang mengkaji tentang bermain *puzzle* dan dukungan sosial guru terhadap resiliensi anak usia dini.

### b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini adalah:

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan sumbangan pemikiran bagi lembaga PAUD Kenanga Raya terkait peningkatan resiliensi anak usia dini
- 2) Sebagai bahan pertimbangan bagi guru PAUD dalam menerapkan metode bermain *puzzle* serta pemberian dukungan sosial dari guru dalam meningkatkan resiliensi anak
- 3) Meningkatkan kemampuan guru PAUD dalam membangun resiliensi anak usia dini dan menyadari bahwa dukungan sosial guru sangat memberikan kontribusi dalam peningkatan resiliensi anak usia dini



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Kerangka Teori

##### 2.1.1. Pengertian Resiliensi

Dalam khasanah psikologi terutama dalam psikologi perkembangan, resiliensi (daya lentur) adalah sebuah istilah yang baru. Istilah resiliensi berasal dari bahasa Inggris yaitu “*resilience*” yang berarti daya pegas, daya kenyal, dan kegembiraan. Dalam ilmu psikologi, resiliensi diartikan sebagai kemampuan untuk merespon secara fleksibel atau kemampuan untuk bangkit dari pengalaman emosional yang negatif.

Resiliensi adalah kapasitas untuk mempertahankan kemampuan untuk berfungsi secara kompeten dalam menghadapi berbagai stressor kehidupan (Kaplan.,1996;Egeland dkk, 1993, dalam Hendriani, 2019). Menurut Wolins (1993) resiliensi adalah kapasitas untuk bangkit kembali/kuat kembali untuk menahan kesulitan dan untuk memperbaiki diri. Rirkin dan Hoopman (1991) mengemukakan bahwa resiliensi adalah kapasitas untuk melenting, memantul, beradaptasi dengan sukses dalam konteks ketahanan menderita, dan mengembangkan kompetensi sosial, akademik, dan pekerjaan meskipun dilanda stress. Henderson dan Milstein (2003) mengatakan bahwa istilah resiliensi diadopsi oleh peneliti untuk menggambarkan fenomena seperti kekebalan/ketahanan (*invulnerable*), ketangguhan (*invincible*), kekuatan (*hardy*).

Menurut Daniel & Sally (dalam Patilima, 2015) resiliensi diartikan sebagai perkembangan normal dalam kondisi sulit. Menurut Grotberg (1999), resiliensi merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu untuk dapat menghadapi dan mengatasi permasalahan yang dialami, serta memperkuat diri dan mau berubah agar dapat menyelesaikan ujian yang individu alami. Kapasitas resiliensi yang dimiliki setiap individu berbeda. Resiliensi memfokuskan pada bagaimana kekuatan individu dibentuk agar kesulitan yang timbul dalam kehidupan dapat dihadapi dan diatasi.

Resiliensi merupakan kemampuan individu untuk melakukan respon dengan cara yang sehat dan produktif ketika berhadapan dengan *adversity* atau trauma; merupakan *mind-set* yang memungkinkan manusia mencari berbagai pengalaman dan memandang hidupnya sebagai suatu kegiatan yang sedang berjalan. Resiliensi menciptakan dan mempertahankan sikap positif pada individu; memberi rasa percaya diri untuk bertindak dan mencoba pengalaman baru, sehingga individu memiliki kehidupan yang lebih kaya, hubungan sosial yang lebih dalam dan dunia yang seakan lebih luas (Nasution, 2011). Selanjutnya (Menanti, 2019) mengemukakan bahwa resiliensi adalah kemampuan menyesuaikan diri dalam situasi sulit, baik dalam kondisi individu yang mengalami atau tidak mengalami perasaan tertekan (stress).

Resiliensi merupakan sebuah proses dinamis yang melibatkan peran berbagai faktor individual maupun sosial atau lingkungan, yang mencerminkan kekuatan dan ketangguhan seseorang untuk bangkit dari pengalaman emosional negatif saat

menghadapi situasi sulit yang menekan atau mengandung hambatan yang signifikan (Hendriani,2019)

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa resiliensi merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk bangkit kembali/kuat kembali dalam menghadapi kondisi yang sulit serta tidak menyenangkan, dan belajar mengatasi kesulitan dan tantangan dengan cara yang positif.

### **2.1.2. Aspek-Aspek yang Membentuk Resiliensi**

Reivich dan Shatte' (dalam Menanti,2019) terdapat tujuh aspek/unsur yang membentuk resiliensi. Ketujuh aspek tersebut dijelaskan sebagai berikut:

#### 1) Pengaturan emosi (*Emotion Regulation*)

Pengaturan emosi adalah kemampuan untuk tetap tenang di bawah kondisi yang menekan. Orang yang resilien menggunakan serangkaian keterampilan yang membantu mereka mengendalikan emosi, atensi, dan perilaku. Misalnya di dalam perilaku persahabatan, perilaku kerja, perilaku di dalam keluarga. Didalam persahabatan, riset menunjukkan bahwa orang yang kekurangan kemampuan mengatur emosi mereka, memiliki kesulitan untuk membangun dan memelihara persahabatan.

#### 2) Pengendalian gerak hati dan resiliensi (*Impuls control*)

Pengendalian gerak hati atau dorongan adalah kemampuan untuk mengendalikan keinginan, dorongan, kesukaan, dan tekanan yang muncul dari dalam diri. Resiliensi menggambarkan kemampuan mengendalikan gerak hati sehingga tidak mudah lepas kendali, meskipun di dalam situasi sulit. Orang

yang memiliki resiliensi lebih mampu menunda pemuasan, secara signifikan memiliki hubungan sosial dan kemampuan akademik yang lebih baik.

3) Optimisme (*Optimism*)

Orang yang resilien merasa percaya bahwa sesuatu dapat berubah menjadi lebih baik. Mereka memiliki harapan untuk masa depan dan percaya bahwa mereka mengendalikan arah hidup mereka. Orang yang optimis melihat masa depan relative cerah. Optimisme berimplikasi pada perasaan percaya memiliki kemampuan menangani ketahananmalangan yang akan meningkat dimasa mendatang, yang dilakukan dengan cara menjadikan pengalaman yang sudah berlalu menjadi pelajaran yang sangat berharga untuk mempersiapkan diri menghadapi masa depan. Untuk menjadi resilien dan sukses, harus memiliki optimisme dan efikasi diri.

4) Analisis kausal (*Causal analysis*)

Analisis kausal merujuk kepada kemampuan orang untuk mengidentifikasi dengan akurat sebab-sebab masalah mereka. Orang yang resilien akan mengidentifikasi dan menganalisis pengalaman masa lampau dan masa yang akan datang, sehingga ia dapat mempersiapkan resiliensinya untuk itu.

5) Empati (*Empathy*)

Empati menunjukkan seberapa baik seseorang mampu membaca tanda-tanda keadaan emosi, pikiran, dan psikologis orang lain. Orang yang tidak mengembangkan keterampilan empati menyebabkan tidak mampu menempatkan diri mereka dalam keinginan orang lain, menaksir apa yang dirasakan oleh orang lain dan memprediksi apa yang akan dilakukan. Orang

yang rendah empatinya cenderung mengulang pola perilaku yang tidak resilien.

6) Efikasi diri (*Self efficacy*)

Efikasi diri merepresentasikan suatu keyakinan bahwa seseorang mampu mengatasi masalah yang ia alami dan mencapai kesuksesan. Efikasi diri merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai resilien, yaitu keyakinan dalam diri mampu menguasai situasi dan memproduksi hasil positif.

7) Reaching out (*Self efficacy*)

Individu yang tidak mampu melakukan reaching out, karena sejak kecil telah diajarkan untuk menghindari kegagalan dan menghindari situasi yang memalukan. Individu-individu yang kurang reaching out memiliki rasa ketakutan untuk mengoptimalkan kemampuan mereka. Dengan demikian, resiliensi kurang berkembang.

### 2.1.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Resiliensi

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi resiliensi, yaitu faktor individu (Internal) dan faktor di luar (Eksternal) seperti keluarga, sekolah/dukungan sosial guru, dan kelompok masyarakat. Pigeon dan kawan-kawan (2014) mengemukakan bahwa resiliensi adalah hasil dari beberapa faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dan eksternal tersebut berinteraksi membentuk suatu resiliensi.

Henderson dan Milstein (2003) mengadaptasi dari Richardson et al. 1990; Benard, 1991; Werner and Smith, 1992; Hawkins, Catalano, & Miller, 1992,

mengemukakan tentang karakteristik eksternal dan cirri-ciri individual yang mempengaruhi resiliensi . Karakter individual tersebut adalah:

- a) Kesiediaan diri melayani orang lain,
- b) Menggunakan keterampilan-keterampilan hidup, mencakup keterampilan mengambil keputusan dengan baik, asertif, mengontrol dorongan-dorongan emosi, dan memecahkan masalah,
- c) Mempunyai sosiabilitas; kemampuan untuk menjadi seorang teman, kemampuan membentuk hubungan-hubungan positif,
- d) Memiliki perasaan humor,
- e) Lokus kontrol internal
- f) Otonomi, independen/mandiri
- g) Memiliki pandangan positif terhadap masa depan,
- h) Fleksibel,
- i) Memiliki kapasitas untuk terus belajar,
- j) Motivasi diri,
- k) Baik terhadap sesuatu, memiliki kompetensi sosial,
- l) Perasaan berharga dan percaya diri

Selanjutnya karakteristik eksternal (Lingkungan) yang mempengaruhi resiliensi adalah:

- a) Menunjukkan ikatan yang kuat
- b) Mendorong pendidikan dan nilai-nilai,
- c) Menggunakan gaya interaksi yang penuh kehangatan dan tidak menghakimi,
- d) Membuat batasan-batasan yang jelas (Peraturan, norma dan, hukum),

- e) Mendorong hubungan-hubungan yang mendukung dengan banyak berbagi pada orang lain,
- f) Menunjukkan tanggung jawab, melayani orang lain, menolong sepenuh hati,
- g) Menyediakan akses akan kebutuhan dasar rumah tangga, pekerjaan, kesehatan, dan rekreasi,
- h) Mengekspresikan harapan kesuksesan yang tinggi dan realistis,
- i) Mendorong penguasaan dan penyusunan tujuan,
- j) Mendorong perkembangan propososial akan nilai-nilai dan keterampilan hidup (misalnya kerjasama)
- k) Menyediakan kepemimpinan, keputusan, dan kesempatan lain untuk berpartisipasi yang berarti,
- l) Menghargai bakat-bakat unik dari masing-masing individu

(dalam Menanti,2019)

Selanjutnya Grotberg (dalam Hendriani, 2019) menyebutkan ada tiga komponen yang mempengaruhi resiliensi individu, yaitu:

1). *I Have*

*I have* adalah resiliensi yang berhubungan dengan besarnya dukungan sosial yang diperoleh dari sekitar, sebagaimana dipersepsikan atau dimaknai individu. Sumber *I have* memiliki beberapa kualitas yang dapat menjadi penentu bagi pembentukan resiliensi, yaitu:

- a) Hubungan yang dilandasi dengan kepercayaan (*trust*)
- b) Struktur dan peraturan yang ada dalam keluarga atau lingkungan rumah

- c) Model-model peran
- d) Dorongan seseorang untuk mandiri (Otonomi)
- e) Akses terhadap fasilitas seperti layanan kesehatan, pendidikan, keamanan, dan kesejahteraan

## 2). *I am*

*I am* adalah sumber resiliensi yang berkaitan dengan kekuatan pribadi dalam diri individu. Sumber ini mencakup perasaan, sikap dan keyakinan pribadi. Beberapa kualitas pribadi yang mempengaruhi *I am* dalam bentuk resiliensi adalah:

- a) Penilaian personal bahwa diri memperoleh kasih sayang dan disukai oleh banyak orang
- b) Memiliki empati, kepedulian dan cinta terhadap orang lain
- c) Mampu merasa bangga dengan diri sendiri
- d) Memiliki tanggung jawab terhadap diri sendiri dan dapat menerima konsekuensi atas segala tindakannya.
- e) Optimis, percaya diri dan memiliki harapan akan masa depan.

## 3). *I Can*

*I can* adalah sumber resiliensi yang berkaitan dengan usaha yang dilakukan oleh seseorang dalam memecahkan masalah menuju keberhasilan dengan kekuatan diri sendiri. *I can* berisi penilaian atas kemampuan diri yang mencakup kemampuan menyelesaikan persoalan, keterampilan sosial dan interpersonal. Sumber resiliensi ini terdiri dari:



- a) Kemampuan dalam berkomunikasi
- b) Problem Solving atau pemecahan masalah
- c) Kemampuan mengelola perasaan, emosi dan impuls-impuls
- d) Kemampuan mengukur temperamen sendiri dan orang lain
- e) Kemampuan menjalin hubungan yang penuh kepercayaan

Grotberg (1999) lebih lanjut menjelaskan bahwa ketiga komponen *I have* (*external Supports*), *I am* (*Inner strenghts*) dan *I can* (*Interpersonal and problem solving skills*) akan mempengaruhi perilaku individu menjadi relatif stabil, dengan respon-respon yang bermakna terhadap berbagai macam situasi dan kondisi yang dihadapi.

#### 2.1.4. Resiliensi Anak Usia Dini

Resiliensi anak usia dini adalah suatu proses pendampingan oleh pendidik PAUD untuk mempersiapkan anak usia dini agar mampu menghadapi kerentanan dan tantangan, terhindar dari kemunduran, sehingga sukses dalam segala bidang kehidupan dimasa kini dan masa depan termasuk siap menyesuaikan diri di sekolah dasar. Anak yang diharapkan adalah anak yang sehat secara emosional, dan dapat menghadapi kerentanan, tantangan dan terhindar dari kemunduran (Patilima,2015). Hal ini sejalan dengan Brook dan Goldstein (2001) mendefenisikan konsep resiliensi sebagai proses parenting dalam mempersiapkan anak untuk sukses dalam berbagai bidang dimasa depan. Oleh karena itu, orangtua harus memiliki prinsip-prinsip dalam berinteraksi dengan anak sehingga memperkuat kemampuan anak untuk menjadi resilien dan menghadapi tantangan

hidup dengan bijaksana, percaya diri, dan empati. Breda (2013) mendefinisikan resiliensi sebagai pengetahuan, keterampilan, kemampuan, dan wawasan yang dimiliki setiap orang termasuk anak dalam menghadapi kesulitan dan tantangan dengan cara yang positif dengan melibatkan proses adaptif yang dinamis dalam mencapai hasil yang terbaik.

Karakter resiliensi anak bersumber dari individu, keluarga inti, dan pihak di luar keluarga. Secara individu, resiliensi anak terbangun pada anak yang memiliki karakteristik intelektual yang baik, sifat yang menarik, bersahabat, dan mudah bergaul, anak yang memiliki kepercayaan diri, harga diri yang tinggi, memiliki bakat dan keyakinan (Santrock,2007). Resiliensi anak terbangun pada keluarga inti dengan karakteristik anak yang memiliki hubungan dekat dengan figur orangtua yang penyayang, pengasuhan yang hangat, kondisi sosial-ekonomi yang baik, dan keluarga yang memiliki hubungan dengan jaringan yang luas.

Menurut Bronfenbrenner (1979), anak yang resilien adalah anak yang mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan. Perkembangan anak dipengaruhi oleh sistem interaksi yang kompleks dengan berbagai level di lingkungan sekitar, yang mencakup interaksi yang saling berhubungan antara di dalam dan di luar rumah. Bronfenbrenner membagi sistem menjadi empat, yaitu: mikrosistem, mesosistem, ekosistem, dan makrosistem. Keempat sistem tersebut berpengaruh pada kemampuan anak untuk beradaptasi dan tetap teguh dalam situasi sulit.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa resiliensi pada anak usia dini merupakan kemampuan anak yang terbentuk dalam

menghadapi tantangan/kesulitan melalui pendampingan dan dukungan positif serta pola pengasuhan orang dewasa dalam hal ini orangtua dan pendidik dalam menumbuhkembangkan potensi serta keterampilan dalam menghadapi tantangan tersebut sehingga anak terhindar dari kemunduran dan dapat berhasil dalam berbagai bidang dimasa depan.

### **2.1.5. Aspek-Aspek Resiliensi Anak Usia Dini**

Menurut Daniel dan Wassel ada 6 (enam) aspek resiliensi yang menjadi rujukan untuk membangun resiliensi anak: 1) Keamanan dasar; 2) Pendidikan; 3) Persahabatan; 4) Minat dan bakat; 5) Nilai Positif; 6) Kompetensi sosial (dalam Patilima,2014:74-150). Keenam aspek tersebut dijelaskan sebagai berikut:

#### **1) Keamanan dasar**

Keamanan merupakan kebutuhan dasar yang dibutuhkan manusia. Anak yang resilien adalah anak yang keamanan dasarnya sudah terpenuhi yaitu: anak memiliki kelekatan dengan guru, anak akan tenang dalam menghadapi tekanan atau pun persoalan, Anak semangat dalam belajar, anak lebih menghargai teman.

#### **2) Pendidikan**

Anak yang resilien adalah anak yang mampu berkonsentrasi pada saat belajar dan mampu memecahkan masalah serta memberikan solusi atas masalah yang dihadapi

#### **3) Persahabatan**

Resiliensi anak dikaitkan dengan dimilikinya hubungan pertemanan yang positif, dan persahabatan yang baik. Anak yang memiliki teman dapat

membantunya menyangga efek stress, mencegah stress, memdiiasi stress. Persahabatan tampaknya membantu anak untuk merasa nyaman terhadap diri mereka sendiri.

#### 4) Minat dan Bakat

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat merupakan motivasi yang mendorong seseorang individu bebas memilih dan melakukan apa yang diinginkan serta tekun dalam menyelesaikan tugas

#### 5) Nilai Positif

Nilai positif merupakan salah satu aspek penting dalam resiliensi anak, terutama anak yang memiliki kapasitas untuk membantu, peduli, dan bertanggung jawab terhadap temannya. Anak yang mampu mengenal emosi temannya, menjadikan anak tersebut semakin cerdas untuk mengenali emosinya sendiri sehingga ia semakin ulet, sabar, dan tabah dalam menghadapi berbagai kesulitan dan masalah.

#### 6) Kompetensi sosial

Kompetensi sosial berhubungan erat dengan resiliensi anak. Kompetensi sosial adalah anak memiliki dan menggunakan kemampuan untuk mengintegrasikan pemikiran, perasaan, dan perilaku untuk mencapai tugas-tugas sosial dan hasilnya dihargai dalam konteks orang banyak. Anak mampu beradaptasi dengan dan bersosialisasi dengan teman dan lingkungan.

### 2.1.6. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini. Selain sebagai aktivitas bersenang-senang, bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak. Bermain merupakan prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Melalui kegiatan bermain seorang anak dapat belajar berbagai hal yang baru yang belum pernah ia ketahui sebelumnya. Selain itu, bermain dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak seperti; fisik-motorik, kognitif, logika-matematika, bahasa, moral-agama, sosial-emosional, dan seni. Kegiatan bermain terungkap dalam berbagai bentuk aktivitas anak seperti: bernyanyi, menggali tanah, membangun balok berwarna-warni, menirukan sesuatu yang dapat dilihat, berlari, melompat, melempar bola, memanjat atau kegiatan berpikir, seperti bermain *puzzle*.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) disebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. Dalam konteks ini, bermain harus dipahami sebagai upaya menjadikan anak senang, nyaman, ceria, dan bersemangat. Hal ini senada dengan pendapat Elizabeth Hurlock (dalam Fadillah, 2017) mendefinisikan bermain sebagai aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Selanjutnya Piaget (dalam Suyadi, 2010) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Menurut Hartati (2005) bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial-emosional, dan kognitif anak,

dan juga merefleksi perkembangan anak. Aktivitas bermain merupakan kegiatan yang sangat mendukung proses perkembangan.

Beberapa pengertian bermain melalui pemaparan para pakar pendidikan anak diuraikan sebagai berikut (Yuliani, 2009):

- a) Menurut Piaget, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang
- b) Menurut Parten, bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan
- c) Menurut Buhler dan Danziger, bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kenikmatan
- d) Menurut Docket dan Fleeer, bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.
- e) Menurut Mayesti, bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan dari setiap aktivitas, baik menggunakan alat permainan maupun tidak. sarana penting bagi perkembangan sosial-emosional, dan kognitif anak, dan juga merefleksi perkembangan anak. Aktivitas bermain merupakan kegiatan yang sangat mendukung proses perkembangan.

### 2.1.7. Manfaat Bermain

Menurut Moeslichatoen (2004), dengan bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kepuasan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup. Kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitas, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, melatih imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, dan mencari cara-cara baru. Selanjutnya, Susanto (2017) mengatakan bahwa bermain merupakan salah satu sarana untuk belajar mengembangkan akal dan fisik, bahkan merupakan sarana pengetahuan, pembentuk kepribadian dan akhlak, serta sarana mendidik potensi kehidupan.

Kegiatan bermain memiliki peran penting bagi perkembangan anak baik itu fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal yaitu mengenal aturan, kerjasama, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, dan menjunjung tinggi sportivitas. Adapun fungsi bermain bagi perkembangan anak, sebagaimana yang dikemukakan Hurlock (dalam Fadlillah, 2017) sebagai berikut:

- a) Dapat mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuh, biasanya permainan ini lebih pada permainan motorik, baik motorik halus maupun kasar. Bentuk permainan ini antara lain; bermain ayunan, perosotan, berjalan diatas titian, menggunting dan melipat-lipat kertas.
- b) Dapat melatih atau dorongan komunikasi, jenis permainan ini melibatkan orang lain atau teman sebaya. Yang termasuk dalam kegiatan permainan ini adalah bermain petak umpet, dakon, dan nekeran

- c) Sebagai penyaluran energi emosional yang terpendam, kegiatan bermain anak dapat berekspresi secara bebas dan mengeluarkan segala keinginan maupun imajinasi sesuka hatinya.
- d) Sebagai penyaluran kebutuhan dan keinginan, dengan bermain keinginan dan kebutuhan anak terpenuhi sehingga berpengaruh pada aktivitas anak yang lain misalnya anak lebih bersemangat dalam setiap melakukan aktivitas.
- e) Sebagai sumber belajar bagi anak, kegiatan bermain merupakan sarana anak untuk belajar. Melalui bermain anak dapat belajar banyak hal
- f) Sebagai rangsangan kreatifitas anak, Melalui bermain kreativitas anak dapat distimulus mulai dari kegiatan bermain sederhana sampai bermain yang amat rumit, seperti mewarnai, menyusun *puzzle*, lego, balok.
- g) Bermain sebagai sarana belajar bersosialisasi, kegiatan bermain melibatkan seseorang atau kelompok yang merupakan teman sebaya, sehingga dituntut adanya interaksi dan saling pengertian.
- h) Sebagai sarana mengenal aturan moral, dalam sebuah permainan biasanya terdapat aturan-aturan yang harus ditaati secara bersama-sama.
- i) Sebagai relaksasi anak, dengan bermain anak bisa menjadi lebih *fresh* dan kembali bersemangat dalam menjalani aktivitas selanjutnya. Untuk itu, dalam kondisi bagaimanapun seorang anak harus memiliki waktu luang untuk bermain, supaya anak tidak stres dan kelelahan.
- j) Memberi kesempatan untuk mencoba hal-hal yang baru, salah satu karakteristik anak usia dini ialah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga ingin selalu mencoba hal-hal yang baru. Mencoba hal-hal baru ini



dapat dilakukan dengan membongkar –bongkar mainan, melemparkannya, atau mencoba memperbaikinya. Dengan mencoba hal-hal baru tersebut, anak dapat menemukan jawaban dari permasalahan yang ingin diketahui dan diselesaikannya.

k) Melatih anak untuk memecahkan masalah sederhana (*Problem solving*), dengan bermain anak-anak akan dapat belajar memecahkan masalah yang dihadapi. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan bermain selalu ada tantangan-tantangan tersendiri yang harus dihadapi oleh anak, misalnya menyusun *puzzle*, balok, dan lego.

#### **2.1.8. Pengertian Bermain *Puzzle***

Ismail (2011) mengartikan *Puzzle* adalah sebuah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. cara memainkan *puzzle* adalah dengan memisahkan kepingan-kepingan gambar lalu digabungkan kembali dan terbentuk menjadi sebuah gambar. Selanjutnya Sudono (2001) mengartikan *puzzle* sebagai permainan edukatif yang bisa digunakan anak untuk belajar.

Menurut Nurjatmika sebagaimana dikemukakan oleh setiawati (2019) bermain *puzzle* merupakan kegiatan menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan dan kecerdasan seorang anak. *Puzzel* juga merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Oleh karena itu, dengan terbiasa bermain *puzzle* maka mental anak akan terbiasa tenang, tekun, dan sabar, dalam menyelesaikan sesuatu.

Dari beberapa pendapat yang telah dijabarkan maka penulis mengambil kesimpulan bahwa bermain *Puzzle* merupakan kegiatan bermain dengan menyusun atau merangkai kembali gambar yang dipisah-pisahkan menjadi suatu gambar yang utuh dengan tujuan melatih kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya serta menanamkan sikap pantang menyerah pada anak

### 2.1.9. Bentuk-Bentuk *Puzzle*

*Puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas anak serta melatih kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkai potongan gambar menjadi utuh kembali. Menurut Fadlilah (2017) beberapa bentuk *puzzle* antara lain:

- 1) *Puzzle Hewan*, Alat permainan *Puzzle* hewan terbuat dari kayu yang dibentuk sedemikian rupa seperti bentuk hewan yang diinginkan. Permainan *puzzle* hewan sangat cocok digunakan untuk anak usia 3-5 tahun. Alat permainan ini sangat bermanfaat bagi perkembangan anak yaitu: dapat melatih ketelitian, konsentrasi, kreativitas, dan motorik anak dan dapat mengenalkan jenis hewan pada anak.
- 2) *Puzzle Bentuk*, *Puzzle* bentuk merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari papan triplek yang halus permukaannya. Permainan ini dimaksudkan untuk mengenalkan berbagai bentuk geometri kepada anak. Permainan ini sangat cocok digunakan untuk anak usia 2-4 tahun.
- 3) *Puzzle Buah*, *Puzzle* buah sama seperti *puzzle* yang lainnya hanya saja *puzzle* ini bentuknya merupakan buah-buahan.
- 4) *Puzzle anggota tubuh*, *Puzzle* ini merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari papan triplek. *Puzzle* ini berusaha memadukan antara *puzzle*

bentuk dengan anggota tubuh. Permainan ini sangat cocok untuk anak usia 3 -5 tahun.

#### **2.1.10. Manfaat Bermain *Puzzle***

*Puzzle* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang berfungsi untuk melatih kemampuan berpikir anak, serta menstimulasi otak kanan dan otak kiri anak agar seimbang dalam mengembangkan kemampuan anak. Banyak manfaat yang diperoleh anak melalui bermain *puzzle* yaitu mulai dari *puzzle* yang sederhana sampai *puzzle* yang sulit. Sangat dibutuhkan ketelitian, ketekunan, dan kemampuan berpikir dalam menyelesaikannya. Bila anak sejak kecil sudah dibiasakan dengan permainan *puzzle*, maka akan mudah bagi anak menemukan jawaban dan tidak mudah menyerah jika dihadapkan pada persoalan. Jatmika (2012) mengemukakan manfaat bermain *puzzle* antara lain:

- 1) Merangsang motorik halus anak saat menyusun potongan gambar. Permainan ini dapat melatih anak berfikir, yakni mulai potongan bentuk *puzzle* memahami bentuknya, dan berupa menata kembali bentuk-bentuk tersebut setelah diacak-acak. Aktivitas ini juga melatih kesabaran anak dalam mencari pemecahan masalah
- 2) Melatih kesabaran. Dengan bermain *puzzle*, kesabaran anak akan terlatih karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran anak dalam menyelesaikan tantangan.
- 3) Meningkatkan kemampuan berpikir dan konsentrasi. Saat bermain *puzzle*, anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan

berpikirnya serta konsentrasinya dalam menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar.

- 4) Melatih koordinasi mata dan tangan. *Puzzle* dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar
- 5) Meningkatkan kognitif. Aspek perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan belajar dalam memecahkan masalah. Dengan bermain *puzzle*, anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar.
- 6) Meningkatkan keterampilan sosial. Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara berkelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak.

#### **2.1.11. Pengertian Dukungan Sosial**

Menurut Sarafino (Wijanarko,2007), dukungan sosial diartikan sebagai kenyamanan, perhatian, penghargaan atau bantuan yang dirasakan individu dari orang lain. Sedangkan menurut Hageston dan Cohen ( dalam Mohammadi, Asgarizadeh, Bagheri, 2018), dukungan sosial merupakan suatu perilaku spesifik atau umum yang dapat mengubah tekanan psikologis yang ditimbulkan oleh seseorang.

Dukungan sosial dapat berasal dari berbagai sumber. Salah satu sumber dukungan sosial berasal dari guru. Menurut Sanderson (2004) menyatakan bahwa dukungan sosial guru adalah bentuk penerimaan dari seseorang atau kelompok orang terhadap individual sehingga menimbulkan persepsi dalam dirinya bahwa ia disayangi, diperhatikan, dihargai dan ditolong. Selanjutnya Haris

(2008), mengatakan bahwa dukungan sosial guru dilatarbelakangi adanya kebutuhan siswa atas perhatian, bimbingan, nasihat, penghargaan dan layanan.

Dari beberapa pendapat di atas maka penulis menyimpulkan dukungan sosial guru adalah dukungan yang diberikan oleh guru dalam bentuk pertolongan atau bantuan yang diberikan kepada anak ketika berinteraksi yaitu berupa informasi, perhatian, emosi, dan penilaian yang membuat seorang anak merasa diperhatikan, dicintai, dihargai dan menjadi bagian dari kelompok.

#### **2.1.12. Bentuk- Bentuk Dukungan Sosial**

Menurut utrona dan Gadner, (2004), dalam Sarfino, (2011) terdapat empat dukungan sosial yaitu:

1. Dukungan Emosional

Dukungan ini dapat berupa ungkapan empati, simpati, kasih sayang

2. Dukungan Penghargaan

Dukungan penghargaan adalah suatu bentuk dukungan yang berupa ungkapan yang diberikan oleh orangtua, guru bahkan orang di sekelilingnya dalam hal membantu anak membangun kompetensi dan mengembangkan harga diri anak

3. Dukungan instrumental

Dukungan instrumental adalah bentuk dukungan yang berupa material dan lebih bersifat bantuan

4. Dukungan informasi

Dukungan informasi adalah bentuk dukungan yang lebih bersifat nasehat, memberikan hal yang baik terhadap apa yang dilakukan individu

### 2.1.13. Pengaruh Bermain Puzzle Terhadap Resiliensi Anak Usia Dini

Resiliensi pada anak usia dini merupakan kemampuan anak yang terbentuk dalam menghadapi tantangan/kesulitan melalui pendampingan dan dukungan positif serta pola pengasuhan orang dewasa dalam hal ini orangtua dan pendidik dalam menumbuhkembangkan potensi serta keterampilan dalam menghadapi tantangan tersebut sehingga anak terhindar dari kemunduran dan dapat berhasil dalam berbagai bidang dimasa depan.

Kegiatan bermain bagi anak dapat mengembangkan kreativitas, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, melatih imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, dan mencari cara-cara baru. Bermain *puzzle* merupakan kegiatan bermain dengan menyusun atau merangkai kembali gambar yang dipisah-pisahkan menjadi suatu gambar yang utuh dengan tujuan melatih kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya.

Salah satu manfaat bermain *puzzle* adalah melatih kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkai kepingan-kepingan gambar menjadi utuh kembali. Selain itu bermain *puzzle* juga bertujuan untuk menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi kesulitan yang dialaminya sehingga akan terbangun resiliensi anak. Selain itu, kegiatan menyusun *puzzle* juga dapat memfokuskan pada kemampuan berpikir pada anak dalam menyelesaikan atau memecahkan masalah pada saat kesulitan dan meningkatkan kemandirian pada anak. Hal ini sejalan dengan pernyataan Maldonado (1996) dalam Janice (2013) yang menyatakan

bahwa dengan bermain menyusun *puzzle*, anak akan merasakan kepuasan dengan menyatukan potongan-potongan *puzzle* secara tepat. Anak dapat memecahkan masalah dengan menelusuri bagian *puzzle* yang kosong, menemukan strategi untuk melengkapinya, dan mengevaluasi hasilnya. Saat *puzzle* disusun dengan lengkap maka kepuasan diri pada anak terpenuhi.

#### **2.1.14. Pengaruh Dukungan Sosial Guru Terhadap Resiliensi Anak Usia Dini**

Masa usia dini atau disebut dengan masa *golden age* merupakan masa periode yang penting dalam kehidupan anak. Masa *golden age* ini merupakan masa yang kritis, dimana masa ini hanya terjadi sekali seumur hidup yakni masa usia dini. Selama proses perkembangan anak, dukungan sosial sangat dibutuhkan oleh anak .

Dukungan sosial dapat diperoleh anak dari orang dewasa yang ada di sekitar anak. Salah satu sumber dukungan sosial yang diterima anak di sekolah yaitu dari guru. Dukungan sosial guru adalah dukungan yang diberikan oleh guru dalam bentuk pertolongan atau bantuan yang diberikan kepada anak ketika berinteraksi yaitu berupa informasi, perhatian, emosi, dan penilaian yang membuat seorang anak merasa diperhatikan, dicintai, dihargai dan menjadi bagian dari kelompok.

Guru PAUD adalah peletak dasar perkembangan anak dan salah satu faktor yang mempengaruhi resiliensi anak. Oleh karena itu menjadi seorang guru PAUD harus memiliki pengetahuan tentang perkembangan anak, latar belakang, pengalaman masing-masing anak. Guru PAUD juga harus memiliki karakteristik

yang sabar, luwes, kreatif, berkepribadian yang hangat dan keterampilan pemecahan masalah. Dalam meningkatkan resiliensi pada anak, guru memiliki pengaruh yang sangat besar. Bentuk dukungan sosial guru yang diberikan kepada anak berupa dukungan emosional, dukungan penghargaan, dukungan instrumental, dan dukungan informasi.

### **2.1.15. Pengaruh Bermain *Puzzle* dan Dukungan Sosial Guru Terhadap Resiliensi Anak Usia Dini**

Resiliensi adalah kekuatan dan ketangguhan pada diri individu dalam menghadapi tantangan dan bangkit kembali dari kemunduran dengan melibatkan peran berbagai faktor, baik faktor internal (dari dalam diri) maupun faktor eksternal (keluarga/ lingkungan). Resiliensi pada anak merupakan kemampuan anak yang terbentuk dalam menghadapi tantangan/kesulitan melalui pendampingan dan dukungan positif serta pola pengasuhan orang dewasa dalam hal ini orangtua dan pendidik dalam menumbuhkembangkan potensi serta keterampilan dalam menghadapi tantangan tersebut sehingga anak terhindar dari kemunduran dan dapat berhasil dalam berbagai bidang dimasa depan.

Dukungan sosial dari guru sangat diperlukan dalam membangun serta meningkatkan resiliensi pada anak. Ada lima peran pendidik/ guru dalam membangun resiliensi anak menurut Patilima (2012) yaitu:

- (1). Peran pendidik dalam membangun resiliensi anak pada aspek keamanan dasar adalah membangun kelekatan dengan anak, menjaga keamanan anak, membangkitkan semangat kebersamaan, dan menghargai orang lain.



- (2). Peran pendidik dalam membangun resiliensi anak pada aspek pendidikan adalah mendorong anak untuk bermain, mengeksplorasi pengetahuan dan pemahaman anak melalui bahasa, member fasilitas pada anak untuk berprestasi, memberi akses untuk melihat lingkungan luar, dan mendorong anak berkonsentrasi dalam melaksanakan tugas.
- (3). Peran pendidik dalam membangun resiliensi anak pada aspek persahabatan adalah dengan mendorong anak untuk bersahabat dan mengintervensi hal-hal yang menghambat persahabatan anak.
- (4). Peran pendidik dalam membangun resiliensi anak pada aspek minat dan bakat adalah dengan menggali dan mendorong minat dan bakat yang dimiliki oleh anak
- (5). Peran pendidik dalam membangun resiliensi anak pada aspek nilai positif adalah membantu anak mengenal emosinya, mendorong anak untuk bertanggung jawab, dan mendorong anak untuk membantu teman.
- (6). Peran pendidik dalam membangun resiliensi anak pada aspek kompetensi sosial yaitu dengan mendorong anak agar percaya diri, menjadikan anak mandiri, dapat mengontrol diri, dan mendorong anak agar member perhatian pada orang lain.

Kegiatan bermain memiliki peran penting bagi perkembangan anak baik itu fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Dengan bermain, anak dapat belajar banyak hal yaitu mengenal aturan, kerjasama, sosialisasi, menata emosi, dan toleransi. Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini dilakukan melalui bermain. Salah satu kegiatan bermain yang dapat dilakukan adalah dengan

bermain *puzzle*. Puzzle merupakan salah satu alat permainan edukatif yang berfungsi untuk melatih kemampuan berpikir anak. Banyak manfaat yang diperoleh anak melalui bermain puzzle yaitu meningkatkan ketelitian, ketekunan, dan kemampuan berpikir dan konsentrasi, meningkatkan keterampilan sosial anak, menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi kesulitan yang dialami anak sehingga akan terbangun resiliensi pada anak.

#### 2.1.16. Penelitian Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang relevan terhadap penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Tyas Triatmi, 2014) yang berjudul “ Hubungan antara dukungan sosial dengan resiliensi pada remaja di Panti Asuhan Keluarga Yatim Muhammadiyah”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa: (1). Ada hubungan positif yang sangat signifikan antara dukungan sosial dengan resiliensi pada remaja di Panti Asuhan Keluarga Yatim Muhammadiyah; (2) Peran dukungan sosial terhadap resiliensi sebesar 32,9% ; (3). Tingkat dukungan sosial remaja di panti asuhan tergolong tinggi; (4). Tingkat resiliensi remaja di panti asuhan tergolong tinggi.
2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Widyia Asmariza, 2019) dengan judul “Hubungan Kelekatan Aman (Secure Attachment) dengan resiliensi anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru”. Menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan positif antara kelekatan aman (*secure attachment*) dengan resiliensi anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai

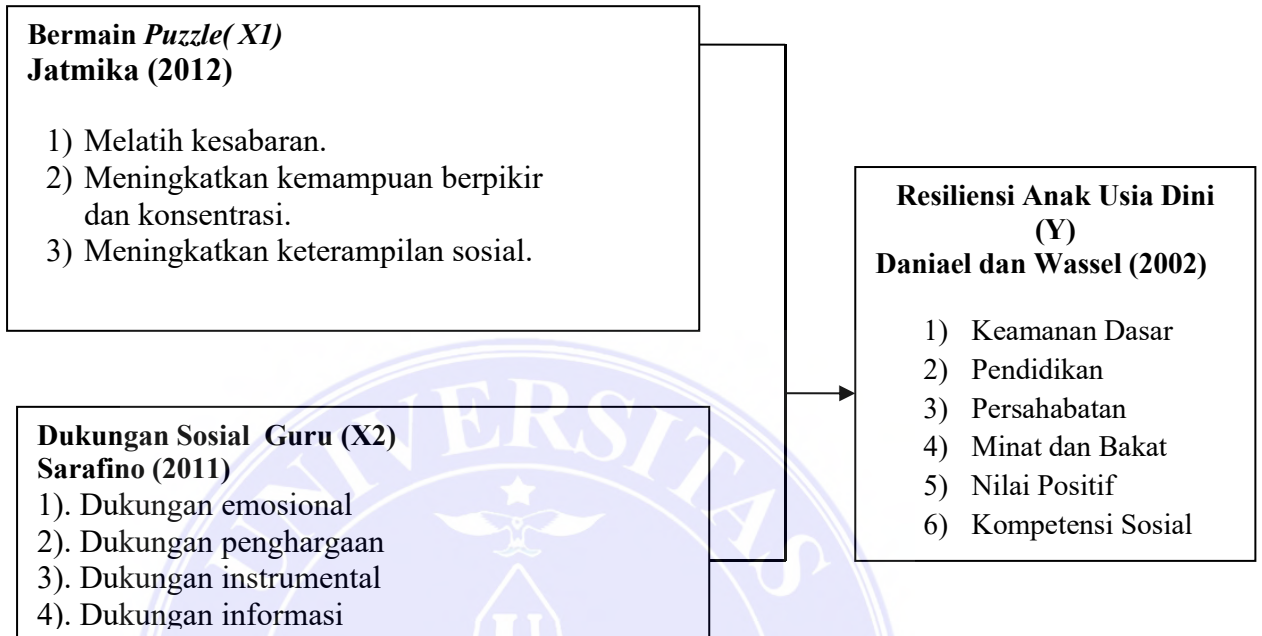
Kota Pekanbaru. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kelekatan aman (secure attachment) yang dimiliki pada anak. Setiap anak memiliki tingkat resiliensi yang berbeda-beda dalam menghadapi suatu masalah di kehidupannya, dimana anak yang memiliki resiliensi yang pada dirinya cenderung dapat mengatasi masalah yang dihadapi. Ibu adalah sosok figur yang dimiliki anak sebagai figur lekatnya, anak yang memiliki kelekatan cenderung kuat dalam menghadapi masalah.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahmadani Fitri, 2021) dengan judul “Pengaruh Dukungan Sosial Guru terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas vii di smp swasta galih agung lau bakeri deli serdang tahun ajaran 2020-2021. Dukungan sosial guru memberi pengaruh signifikan positif terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya hubungan positif antara pengaruh dukungan sosial guru terhadap motivasi belajar siswa.
4. Hasil penelitian (Asih dan Mawardi, 2021) yang berjudul Inovasi Guru dalam Pengembangan Karakter Resiliensi Anak Usia Dini di Masa Belajar Dari Rumah (BDR) menunjukkan hasil bahwa kerjasama orangtua dan guru menjadi faktor keberhasilan inovasi mengembangkan karakter resiliensi pada anak usia dini.
5. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Yesi, 2018) dengan judul penggunaan media puzzle terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6

tahun. Penggunaan media puzzle memberikan kontribusi sebanyak 33,5 persen terhadap kemampuan pemecahan masalah anak.

6. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Murini, 2016) dengan judul Upaya Meningkatkan Kemandirian Melalui Kegiatan Menyusun Puzzle pada Anak Kelompok B2 di Tk Pertiwi 49 Canden Jetis Bantul Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui kegiatan menyusun puzzle dapat meningkatkan kemandirian anak setelah dilakukan tindakan dan penguatan. Pada Siklus I menunjukkan kriteria berkembang sangat baik dengan presentase 61,11%, yaitu menunjukkan bahwa terdapat beberapa anak yang sudah mampu melakukan kemandirian dengan kegiatan menyusun puzzle walaupun masih terdapat beberapa anak yang belum mampu untuk melakukan kegiatan menyusun puzzle sendiri masih membutuhkan semangat dan motivasi. Pada Siklus II menunjukkan hasil kriteria berkembang sangat baik dengan presentase 88,88%, yaitu menunjukkan kriteria yang sesuai yaitu anak mampu menyelesaikan tugas kegiatan menyusun puzzle sendiri tanpa harus diingatkan, dimotivasi, dibantu. Penelitian ini dikatakan berhasil karena dengan kegiatan menyusun puzzle dapat meningkatkan kemandirian anak.

## 2.2. Kerangka Konseptual



Gambar 2.1. Pengaruh Bermain *Puzzle* dan Dukungan Sosial Guru terhadap resiliensi anak usia 5-6 tahun

Gambar 2.1 di atas menampilkan aspek-aspek dari masing-masing variabel penelitian dimaksudkan sebagai keterangan, bukan sebagai informasi bahwa masing-masing aspek variabel bebas (variabel X1, X2 secara simultan) hendak diketahui pengaruhnya masing-masing aspek variabel terikat (Y). Penelitian ini melihat pengaruh variabel (X1, X2) secara simultan sebagai masing-masing variabel menyeluruh. Namun demikian di dalam penjelasan konseptual, masing-masing aspek variabel bebas (X1, X2) berpengaruh terhadap variabel terikat (Y) sebagai suatu variabel menyeluruh.

## 2.3. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang mungkin benar, atau juga salah. Berdasarkan S. Margono (1997), hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling

tinggi tingkat kebenarannya. Secara teknik, hipotesis adalah pernyataan mengenai keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya melalui data yang diperoleh dari sampel penelitian. Secara statistik, hipotesis merupakan pernyataan keadaan parameter yang akan diuji melalui statistik sampel.

Berdasarkan kajian teori mengenai resiliensi anak usia dini, guru, serta dukungan sosial guru maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

- 1) Ada pengaruh bermain *puzzle* terhadap resiliensi anak usia 5-6 tahun di PAUD Kenanga Raya Medan
- 2) Ada pengaruh dukungan sosial guru terhadap resiliensi anak usia 5-6 tahun di PAUD Kenanga Raya Medan
- 3) Ada pengaruh bermain *puzzle* dan dukungan sosial guru terhadap resiliensi anak usia 5-6 tahun di PAUD Kenanga Raya Medan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Hasil pengamatan dikonversikan ke dalam angka-angka dan dianalisis dengan menggunakan statistik. Tujuan penelitian akan menghubungkan kegiatan bermain puzzle ( $X_1$ ) dan pemberian dukungan oleh guru ( $X_2$ ) yang kemudian dicari keterhubungannya dengan resiliensi anak ( $Y$ ) yang akan terungkap dari pengolahan data melalui hasil observasi. Penelitian ini menggunakan penelitian korelasi sebab akibat dengan menggunakan rumus Regresi Linear Berganda.

#### **3.2. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di PAUD Kenanga Raya terletak di jalan Kenanga Raya no. 64 Tanjung Sari, kelurahan Tanjung Sari Kecamatan Medan Selayang Kota Medan Propinsi Sumatera Utara.

##### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 (dua) bulan yaitu pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Adapun tahapan penelitian ini adalah diawali ujicoba instrument, pengumpulan data, pengolahan data, dan penyusunan laporan hasil penelitian.

### 3.3. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah:

#### 1). Variabel Bebas (*Independen*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bermain puzzle (X1) dengan indikator menurut Jatmika (2012) yaitu melatih kesabaran anak, Meningkatkan kemampuan/ konsentrasi anak, dan Meningkatkan keterampilan sosial anak. Kemudian variabel dukungan sosial guru (X2) dengan indikator menurut Sarafino (2011) yaitu dukungan emosional, dukungan penghargaan, dukungan instrumental dan dukungan informasi.

#### 2). Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah resiliensi anak (Y) dengan indikator menurut Daniael dan Wassel (2002) yaitu keamanan Dasar, pendidikan, Persahabatan, Minat dan Bakat, Nilai Positif, Kompetensi Sosial.

### 3.4. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini definisi operasional dari variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1). Bermain *Puzzle*

Bermain *Puzzle* merupakan kegiatan bermain dengan menyusun atau merangkai kembali gambar yang dipisah-pisahkan menjadi suatu gambar yang utuh dengan tujuan melatih kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya serta menanamkan sikap pantang menyerah pada anak.



Adapun indikator-indikator dari bermain *puzzle* dalam penelitian ini berdasarkan pendapat Jatmika (2012) yaitu melatih kesabaran anak, meningkatkan kemampuan/ konsentrasi anak, dan meningkatkan keterampilan sosial anak.

## 2). Resiliensi Anak Usia Dini

Resiliensi pada anak usia dini merupakan kemampuan anak yang terbentuk dalam menghadapi tantangan/kesulitan melalui pendampingan dan dukungan positif serta pola pengasuhan orang dewasa dalam hal ini orangtua dan pendidik dalam menumbuhkembangkan potensi serta keterampilan dalam menghadapi tantangan tersebut sehingga anak terhindar dari kemunduran dan dapat berhasil dalam berbagai bidang dimasa depan.

Adapun indikator-indikator dari resiliensi anak dalam penelitian ini berdasarkan pendapat Daniel Wassel (2002) adalah sebagai berikut:

- a). Keamanan Dasar, yaitu Anak memiliki rasa aman dan kelekatan dengan guru sehingga anak merasa tenang dalam menghadapi tekanan atau masalah, focus pada permasalahan yang ada
- b). Pendidikan, Anak memiliki keyakinan untuk memecahkan masalah yang dihadapi, anak memiliki konsentrasi yang baik serta mampu menyelesaikan tantangan atau masalah dengan baik, anak mampu mengidentifikasi masalah dan membuat solusi dari permasalahan.
- c). Persahabatan, anak mampu berkomunikasi dan menjalin persahabatan dengan teman, mau membantu teman yang kesulitan dan anak mampu menjalin hubungan yang baik dengan teman.

- d). Minat dan Bakat, anak tekun dan sabar dalam menyelesaikan masalah, serta anak memiliki kemampuan untuk tetap positif tentang masa depan.
- e). Nilai Positif, Anak mampu mengendalikan emosinya, tidak menyalahkan orang lain atas kesalahan yang diperbuat, tidak malu apabila mengalami kegagalan, anak mampu menghargai hasil karya teman.
- f). Kompetensi Sosial, Anak memiliki keyakinan dan percaya bahwa segala sesuatu akan menjadi lebih baik dan yakin mampu menghadapi segala situasi/permasalahan, anak memiliki kemandirian dan memiliki tanggung jawab dalam menyelesaikan masalah.

### 3). Dukungan Sosial Guru

Dukungan sosial Guru adalah dukungan yang diberikan oleh guru dalam bentuk pertolongan atau bantuan yang diberikan kepada anak ketika berinteraksi yaitu berupa informasi, perhatian, emosi, dan penilaian yang membuat seorang anak merasa diperhatikan, dicintai, dihargai dan menjadi bagian dari kelompok. Dalam meningkatkan resiliensi pada anak, guru memiliki pengaruh yang sangat besar. Adapun indikator-indikator dari dukungan sosial guru menurut Sarafino (2011) adalah sebagai berikut:

#### a). Dukungan Emosional

Dukungan ini dapat berupa ungkapan empati, simpati, dan kasih sayang

b). Dukungan Penghargaan

Dukungan penghargaan adalah suatu bentuk dukungan yang berupa ungkapan yang diberikan oleh orangtua, guru bahkan orang di sekelilingnya dalam hal membantu anak membangun kompetensi dan mengembangkan harga diri anak

c). Dukungan instrumental

Dukungan instrumental adalah bentuk dukungan yang berupa material dan lebih bersifat bantuan

d). Dukungan informasi

Dukungan informasi adalah bentuk dukungan yang lebih bersifat nasehat, memberikan hal yang baik terhadap apa yang dilkaskan individu

### 3.5. Populasi dan Sampel

#### 3.5.1. Populasi

Sugiyono (2014) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulan.

Populasi penelitian ini adalah seluruh anak usia dini di PAUD Kenanga Raya berjumlah enam puluh lima anak pada semester genap Tahun Pelajaran 2021 / 2022.

#### 3.5.2. Sampel

Sampel penelitian diambil secara acak (*random sampling*), yakni satu kelompok bermain anak usia 5-6 tahun menjadi subyek penelitian pada lembaga PAUD Kenanga Raya, keseluruhan sampel berjumlah 30 orang.

### 3.6. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi (pengamatan) dan angket dalam bentuk skala *Likert*. Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk mengamati dukungan guru dan kegiatan belajar anak melalui bermain *puzzle*. Observasi dilakukan oleh peneliti bersamaan dengan berlangsungnya tindakan, yaitu reaksi siswa dalam memenuhi indikator resiliensi melalui bermain *puzzle* dan dukungan guru. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang diisi dengan tanda centang atau check list.

#### 1). Lembar Observasi Resiliensi Anak

Adapun instrumen resiliensi anak yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan empat alternatif jawaban yaitu : item *favourable* dan item *unfavourable*. Item yang mendukung pernyataan atau searah dengan pernyataan (*favourable*), mempunyai sistem penilaian jawaban sebagai berikut: sesuai (S) skor 4; cukup sesuai (CS) skor 3; tidak sesuai (TS) skor 2; sangat tidak sesuai (STS) skor 1. Sedangkan untuk item yang tidak mendukung pernyataan atau tidak searah dengan pernyataan (*unfavourable*), sistem penilaian jawaban sebagai berikut : sangat sesuai (SS) skor 1; sesuai (S) skor 2; cukup sesuai (CS) skor 3; tidak sesuai (TS) skor 4. Instrumen ini dibuat dan dirumuskan untuk mengungkap data penelitian dari variabel resiliensi anak yang berusia 5 tahun-6 tahun.

Observasi terhadap resiliensi anak diamati melalui kegiatan bermain puzzle anak. Lembar Observasi resiliensi anak disusun berdasarkan aspek-aspek resiliensi menurut Daniel dan Wessel (2002), seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.1  
Kisi-Kisi Lembar Observasi Resiliensi Anak Usia Dini

No	Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah
			Fav.	Unfav	
1	Keamanan Dasar	Anak memiliki rasa aman, tenang dalam menghadapi tekanan / masalah	1,2,3,4,5,6	7,8,9,10,11,12	12
2	Pendidikan	Anak memiliki keyakinan diri, mampu mengidentifikasi masalah, mampu menyelesaikan tantangan memecahkan masalah dengan baik,	13,14,15,16,17	18,19,20,21,22	10
3	Persahabatan	Anak mampu berkomunikasi dan menjalin persahabatan dengan teman	23,24,25,26,27,28,29,30	31, 32, 33, 34,35,36	15
4	Minat dan Bakat	Anak mampu melakukan sesuatu sesuai minat ( kesukaannya) dan kemampuannya	37,38,39,40,41,42,43,44	45,46,47,48,49,50,51	15
5	Nilai Positif	Anak mampu mengendalikan emosi, anak mampu menghargai hasil karya teman.	52,53,54,55,56,57	58,59,60,61,62,63	13
6	Kompetensi Sosial	Anak percaya bahwa segala sesuatu akan menjadi lebih baik bila bekerjasama, memiliki tanggung jawab sosial	64,65,66,67	68,69,70,71	8
<b>Jumlah</b>			<b>37</b>	<b>34</b>	<b>71</b>

## 2). Lembar Observasi Dukungan Sosial Guru

Adapun instrumen dukungan sosial guru yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan empat alternatif jawaban yaitu : item *favourable* dan item *unfavourable*. Item yang mendukung pernyataan atau searah dengan pernyataan (*favourable*), mempunyai sistem penilaian jawaban sebagai berikut: setuju (S) skor 4; cukup setuju (CS) skor 3; tidak setuju (TS) skor 2; sangat tidak setuju (STS) skor 1. Sedangkan untuk item yang tidak mendukung pernyataan atau tidak searah dengan pernyataan (*unfavourable*), sistem penilaian jawaban sebagai berikut : sangat setuju (SS) skor 1; sesuai (S) skor 2; cukup setuju (CS) skor 3; tidak setuju (TS) skor 4; Sangat tidak setuju. Lembar Observasi dukungan sosial guru disusun berdasarkan Menurut utrona dan Gardner, (2004), dalam Sarfino, (2011), seperti pada table berikut:

Tabel 3.2  
Kisi-Kisi Lembar Observasi Dukungan Sosial Guru

No	Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah
			Fav.	Unfav	
1	Dukungan Emosional	Ungkapan empati, simpati, kasih sayang	1,2,3,4,5,6,7,8	9,10,11,12,13	13
2	Dukungan Penghargaan	Membantu anak membangun kompetensi dan mengembangkan harga diri anak	14,15,16,17,18	19,20,21,22	9

3	Dukungan instrumental	Dukungan yang berupa material dan lebih bersifat bantuan	23,24,25,26	27,28,29	7
4	Dukungan informasi	Dukungan yang lebih bersifat nasehat, memberikan hal yang baik pada anak	30,31,32,33	34,35,36,37	8
<b>Jumlah</b>			<b>21</b>	<b>16</b>	<b>37</b>

### 3). Lembar Observasi Bermain *Puzzle*

Adapun instrumen bermain *puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan empat alternatif jawaban yaitu : item *favourable* dan item *unfavourable*. Item yang mendukung pernyataan atau searah dengan pernyataan (*favourable*), mempunyai sistem penilaian jawaban sebagai berikut: Sesuai (S) skor 4; cukup sesuai (CS) skor 3; tidak sesuai (TS) skor 2; sangat tidak sesuai (STS) skor 1. Sedangkan untuk item yang tidak mendukung pernyataan atau tidak searah dengan pernyataan (*unfavourable*), sistem penilaian jawaban sebagai berikut : sangat sesuai (SS) skor 1; sesuai (S) skor 2; cukup sesuai (CS) skor 3; tidak sesuai (TS) skor 4; Sangat tidak sesuai. Lembar Observasi bermain *puzzle* disusun berdasarkan pendapat Sarafino, (2011), seperti pada table berikut:

Tabel 3.3  
Kisi-Kisi lembar observasi Bermain *Puzzle*

Aspek-Aspek Bermain <i>Puzzle</i>	Indikator	Nomor Item		Jumlah
		Fav.	Unfav	
	1. Melatih kesabaran anak	1,2,3,4,5,6	7,8,9,10,11,12	12
	2. Meningkatkan kemampuan/konsentrasi anak	13,14,15,16,17	18,19,20,21	9
	3. Meningkatkan keterampilan sosial anak	22,23,24,25,26,27,28	29,30,31,32,33,34	14
Jumlah		18	16	34

### 3.7. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

#### 3.7.1. Validitas

Teknik yang digunakan untuk menguji validitas alat ukur dalam penelitian ini skala diuji validitasnya dengan menggunakan teknis analisis *product moment* rumus angka kasar dari Pearson dimana rumusnya:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - \frac{(\sum x)(\sum y)}{n}}{\sqrt{\left(\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}\right)\left(\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}\right)}} \quad (\text{Lubis, 2010})$$

Keterangan :

$r_{xy}$  : koefisien korelasi antar variabel X (skor subjek tiap butir) dengan variabel Y (total skor subjek dari keseluruhan butir)

$\sum XY$  : Jumlah dari hasil perkalian antar setiap X dengan setiap Y



- $\sum X$  : Jumlah skor keseluruhan butir tiap-tiap subjek  
 $\sum Y$  : Jumlah skor total butir tiap-tiap subjek  
 $\sum X^2$  : Jumlah kuadrat skor X (dukungan guru dan bermain puzzle)  
 $\sum Y^2$  : Jumlah kuadrat skor Y (Resiliensi Siswa)  
 N : Jumlah subjek

### 3.7.2. Reliabilitas

Selain validitasnya, data yang baik juga memiliki instrumen lain yaitu reliabilitas. Reliabilitas data terkait dengan derajat konsistensi/keajekan data dalam interval waktu tertentu (Lubis, 2010). Konsep dari reliabilitas alat ukur adalah untuk mencari dan mengetahui sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya. Reliabilitas dapat juga dikatakan keterpercayaan, keterandalan, keajegan, kestabilan, konsistensi dan sebagainya. Hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap sekelompok subjek yang sama, diperoleh hasil yang instrumen sama selama aspek dalam diri subjek yang diukur belum berubah (Azwar, 1986).

Untuk menguji Reliabilitas angket maka digunakan rumus *Alpha* (Azwar, 1986) dengan rumus :

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( \frac{1 - \sum \sigma_1^2}{\sigma_1^2} \right) \text{ dimana } \sigma_1^2 = \frac{\sum x^2 - \left( \frac{\sum x}{N} \right)^2}{N}$$

Keterangan :

- K = banyaknya butir soal  
 $\sum \sigma_1^2$  = jumlah varians butir (  $s^2$  )  
 $\sigma_1^2$  = varians total  
 $\sum x^2$  = jumlah kuadrat x  
 $\sum x$  = jumlah x  
 N = jumlah responden

### 3.8. Prosedur Penelitian

#### 3.8.1 Tahap Persiapan

Berikut ini adalah beberapa tahap persiapan pelaksanaan penelitian yaitu:

- a. Peneliti melakukan studi literatur untuk mengkaji teori maupun hasil penelitian yang berkaitan dengan variabel yang digunakan yakni resiliensi anak usia dini, bermain *puzzle*, dan dukungan sosial guru
- b. Peneliti melakukan pengambilan data awal di PAUD Kenanga Raya melalui observasi dan wawancara.
- c. Proses pembuatan alat ukur yang dimulai dengan menguraikan teori dasar dari variabel. Proses ini kemudian dilanjutkan dengan blue print berdasarkan aspek atau kriteria penyusun suatu konstruk. Setelah itu, aitem-aitem dibuat berdasarkan blue print. Alat ukur yang belum diujicobakan akan di telaah dan di analisis terlebih dahulu bersama dosen pembimbing yang berperan sebagai profesional judgement.
- d. Skala yang telah disusun dan telah dilakukan uji validitas melalui professional judgement, kemudian dilakukan uji coba untuk melihat apakah aitem yang telah dibuat dapat mengukur yang hendak diukur.
- e. Setelah melakukan uji coba, maka akan diperoleh aitem yang valid dan reliabel yang kemudian akan disajikan dalam alat ukur penelitian.

### 3.8.2. Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data penelitian dilakukan melalui lembar observasi (pengamatan) dan angket dalam bentuk skala *Likert*. Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk mengamati dukungan guru dan kegiatan belajar anak melalui bermain *puzzle*. Observasi dilakukan oleh peneliti bersamaan dengan berlangsungnya tindakan, yaitu reaksi siswa dalam memenuhi indikator resiliensi untuk melalui bermain *puzzle* dan dukungan guru. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang diisi dengan tanda centang atau check list.

### 3.8.3 Tahap Pengolahan Data

Semua data yang diperlukan terkumpul, selanjutnya dilakukan pengolahan data. Data diolah dengan menggunakan program SPSS for windows versi 25.0. Sebelum mengolah data, ada beberapa hal yang harus dilakukan, yaitu:

- a. Mengecek kembali data yang sudah terkumpul, seperti kelengkapan pengisian identitas.
- b. Memberikan kode atau nomor urut pada hasil kerja subjek.
- c. Menskoring jawaban yang diberikan subjek dalam alat ukur, bedakan item *favourable* dengan *unfavourable*.
- d. Input jawaban ke dalam SPSS for windows versi 25.0.
- e. Melakukan uji reliabilitas dan validitas, uji asumsi, dan uji hipotesis

### 3.9. Teknik Analisis Data

#### 3.9.1 Uji Asumsi

Dalam melakukan analisis regresi sederhana, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi, yaitu normalitas dan linearitas. Uji asumsi tersebut juga berlaku untuk analisis regresi berganda. Hanya saja terdapat uji asumsi seperti uji normalitas dan uji linieritas dilakukan sebelum menguji hipotesis (Hadi, 2000).

##### 3.9.1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan mengetahui normal atau tidaknya distribusi data penelitian (Priyatno, 2011). Dalam penelitian ini, ujnormalitas akan dilakukan dengan metode Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0.

##### 3.9.2. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah variable-variabel penelitian secara signifikan mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Asumsi menyatakan bahwa hubungan antara variabel yang hendak dianalisis mengikuti garis lurus, sehingga peningkatan atau penurunan kuantitas satu variabel akan diikuti secara linier oleh peningkatan atau penurunan kuantitas pada variabel lainnya. Uji linieritas pada penelitian ini menggunakan *test for linearity* dengan nilai *probabilitas* dibawah 0.05 (Priyatno, 2011).

### 3.9.3. Uji Hipotesis

Analisa penelitian yang akan digunakan yaitu analisis statistik, dikarenakan analisa jenis ini dapat menunjukkan generalisasi penelitian. Selain itu, analisis statistik juga bekerja dengan angka-angka yang bersifat objektif, sehingga hasilnya dapat lebih dipertanggungjawabkan (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, uji hipotesa akan dilakukan dengan menggunakan regresi berganda, dikarenakan peneliti ingin memprediksi pengaruh (tinggi-rendah) variabel *dependen* dengan dua variabel independen sebagai predictor manipulasi. Pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat akan diuji dengan tingkat kepercayaan sebesar 95% atau  $\alpha = 5\%$ . Hipotesa penelitian akan diuji dengan menggunakan program SPSS for windows versi 25.0 dengan metode forced entry atau enter pada analisis regresi berganda. Metode ini merupakan model regresi dengan memasukkan semua variabel bebas (prediktor) secara langsung kedalam model regresi (Field, 2009).

Analisis ini digunakan untuk mengetahui hubungan beberapa variabel independen (X1) dan variabel independen (X2) terhadap variabel dependen (Y). Analisis linier berganda dilakukan dengan uji koefisien determinasi, uji t, dan uji f Model regresi penelitian ini sebagai berikut:

#### 1. Uji F (Uji Simultan)

Uji f digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini pengujian hipotesis secara simultan dimaksudkan untuk mengukur besarnya pengaruh kualitas produk, harga

secara bersama-sama terhadap keputusan pembelian. Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  pada derajat kesalahan 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Apabila  $F_{hitung} >$  dari nilai  $F_{tabel}$ , maka variabel bebasnya secara simultan memberikan pengaruh yang bermakna terhadap variabel terikat.

## 2. Uji t (Uji Parsial)

Uji t digunakan untuk menguji apakah variabel  $X_1$  dan  $X_2$  secara parsial berpengaruh terhadap variabel  $Y$ . Apabila nilai  $t_{hitung} \geq$  nilai  $t_{tabel}$  dengan tingkat signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ), itu berarti kita menerima hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa suatu variabel independen secara individual mempengaruhi variabel dependen. Uji ini dapat sekaligus digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh masing-masing variabel independen tersebut yang mempengaruhi variabel dependen, dengan melihat nilai-nilai  $t$  masing-masing variabel. Berdasarkan nilai  $t$ , maka dapat diketahui variabel independen mana yang dominan mempengaruhi variabel dependen.

## 3. Analisis Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan variabel independen dalam menerangkan variabel dependen (Ghozali, 2006). Jika koefisien determinasi ( $R^2$ ) bernilai nol berarti variabel independen sama sekali tidak berpengaruh terhadap variabel dependen. Dan jika koefisien determinasi ( $R^2$ ) semakin mendekati satu, maka dapat dikatakan bahwa variabel *independen* berpengaruh terhadap variabel *dependen*.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Bermain *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap resiliensi anak berusia 5-6 tahun, dengan kontribusi sebesar 38,21%;
2. Dukungan sosial guru berpengaruh signifikan terhadap resiliensi anak berusia 5-6 tahun, dengan kontribusi sebesar 44,53%;
3. Secara bersama-sama variabel bermain *puzzle* dan dukungan sosial guru berpengaruh signifikan terhadap resiliensi anak berusia 5-6 tahun, dengan kontribusi pengaruh sebesar 82,81%, sedangkan sisanya yaitu 17,19% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

#### 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diketahui bahwa terdapat pengaruh kegiatan bermain *puzzle* dan dukungan sosial guru terhadap resiliensi anak usia 5-6 tahun di PAUD Kenanga Raya Medan, maka penulis menyarankan:

1. Bagi sekolah, diharapkan kegiatan bermain *puzzle* di sekolah mampu diterapkan pada peningkatan resiliensi anak usia dini

2. Bagi guru, dalam proses pembelajaran harus melihat karakteristik belajar anak dan lebih meningkatkan dukungan sosial kepada anak agar anak semangat dalam mengikuti pembelajaran
3. Bagi orangtua, diharapkan memperhatikan kualitas perkembangan anak dan mendukung perkembangan resiliensi anak
4. Bagi peneliti selanjutnya, apabila melakukan penelitian lanjutan penentuan instrument perkembangan anak sebaiknya dilakukan oleh ahli.





## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Asih, S.& Mawardi, I. 2021. *Inovasi Guru dalam Pengembangan Karakter Resiliensi Anak Usia Dini dimasa Belajar Dari Rumah (BDR)*. SNHRP
- Akhmada, Masyhuda. 2019. *Peran Orangtua Dalam Membangun Resiliensi Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain Aswan.2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group
- Grotberg, E.H. 1999. *Tapping Your Inner Strength*. Oakland: New Harbinger
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Hendriani, Wiwin. 2019. *Resiliensi Psikologis*. Jakarta. Prenada Media
- Hutapea, EA.2006.*Gambaran Resiliensi Pada Mahasiswa Perantau Tahun Pertama Perguruan Tinggi di Asrama Universitas Indonesia*. Skripsi
- Ismail, Andang. 2011. *Education Games*. Yogyakarta: Pro Media
- Jatmika, Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk Play Group*. Yogyakarta: Diva Press
- Menanti, Asih. 2019. *Resiliensi Mahasiswa dalam Belajar*. Medan : EW Nesia Medan
- Moesclitaoen.2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nasution, Srimulayani.2011. *Resiliensi Daya Pegas Menghadapi Trauma Kehidupan*. Medan: USU Press
- Novianti, Ria. 2018. *Orangtua Sebagai PemeranUtama Dalam Menumbuhkan Resiliensi Anak*.Jurnal Educhild Vo.7.

- Patilima, Hamid. 2015. *Resiliensi Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta
- S, Benyamin. 2004. *Seni Mendidik Anak*. Jakarta: MM.Corp.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak. Jilid Satu. Edisi 11*. Jakarta: Erlangga
- Sarafino, EP. 2006. *Health Psychology Biopsichosocial Interakction*. USA: Jhon Willey.
- Setiawati, Dewi. 2019. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Umami Erni Kabupaten Deli Serdang*. Medan. Skripsi
- Sudono, Anggi. 2001. *Sumber Belajar*. Jakarta: PT Grasindo
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R& D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti. 2005. *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Jakarta: Alex Komputindo
- Suryabrata, Sumadi. 2017. *Pengembangan Alat Ukur Psikologi*. Yogyakarta: Andi
- Susanto, Ahmad. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. Jakarta :Sinar Grafika Offset
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani
- Yuliani, Rani. 2008. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara