

**PENGARUH REWARD DAN PUNISHMENT GURU TERHADAP RESILIENSI
ANAK USIA DINI
KELOMPOK B DI TK NEGERI
PEMBINA KABANJAHE**

TESIS

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program
Pascasarjana Universitas Medan Area

OLEH

**AGUSTINA PHIPELINY SARAGIH
NPM. 191804064**

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

**UNIVERSITAS MEDAN AREA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PSIKOLOGI**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

.....
© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang
.....

Document Accepted 2/1/23

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

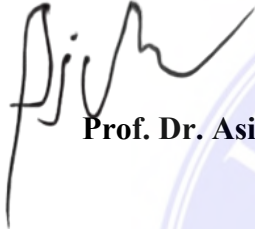
Access From (repository.uma.ac.id)2/1/23

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Pengaruh Reward Dan Punishment Guru Terhadap Resiliensi Anak Usia Dini
Kelompok B Di TK Negeri Pembina Kabanjahe
Nama : Agustina Phipeliny Saragih
NPM : 191804064

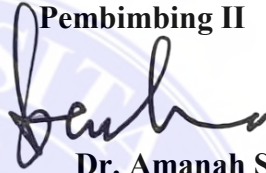
Menyetujui

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Dr. Amanah Surbakti, M.Psi.

**Ketua Program Studi
Magister Psikologi**



Dr. Rahmi Lubis, M.Psi

Direktur



Prof. Dr. Ir. Retna Astuti K.,MS

Telah diuji pada Tanggal 17 September 2022

Nama : Agustina Phipeliny Saragih

NPM : 191804064

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

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

Document Accepted 2/1/23

Access From (repository.uma.ac.id)2/1/23

Panitia Penguji Tesis :

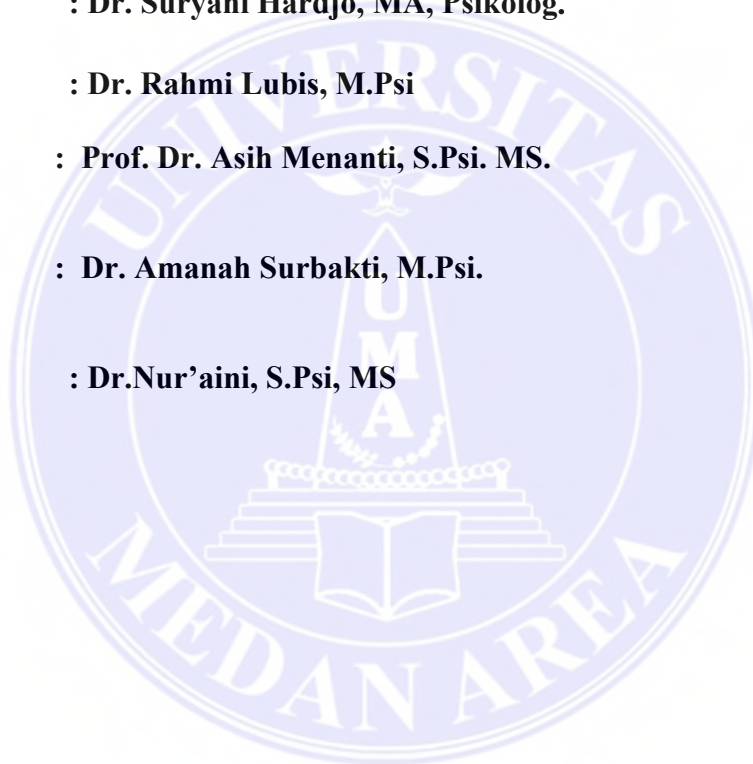
Ketua : Dr. Suryani Hardjo, MA, Psikolog.

Sekretaris : Dr. Rahmi Lubis, M.Psi

Pembimbing I : Prof. Dr. Asih Menanti, S.Psi. MS.

Pembimbing II : Dr. Amanah Surbakti, M.Psi.

Penguji Tamu : Dr.Nur'aini, S.Psi, MS



PERNYATAAN

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

Medan, 17 September 2022

Yang menyatakan,



Agustina Phipeliny Saragih

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 : Sri Ningsih T
NPM : 181804096
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 KARTU ANGKA DAN ENKLEK TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL BILANGAN PADA ANAK USIA 5 TAHUN DI TK SION TANJUNG MORAWA

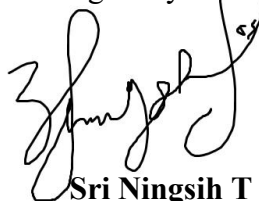
beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Medan

Pada tanggal : 09 September 2022

Yang menyatakan



Sri Ningsih T

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian ini tepat pada waktunya. Adapun judul dari proposal penelitian ini adalah “Pengaruh Reward Dan Punishment Guru Terhadap Resiliensi Anak Usia Dini Kelompok B di TK Negeri Pembina Kabanjahe”. Penelitian ini merupakan suatu syarat untuk dapat memperoleh gelar Magister Psikologi (M.Psi) pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan, banyak sekali hambatan dan kesulitan yang dialami oleh peneliti dalam menyiapkan penelitian ini. Keberhasilan dalam menyelesaikan karya ilmiah ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari pembaca yang bersifat membangun demi kesempurnaan penelitian ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih dan semoga laporan penelitian ini bermanfaat bagi para pembaca terutama dalam dunia pendidikan pada umumnya dan khususnya dalam bidang Program Studi Ilmu Psikologi Konsentrasi Psikologi Pendidikan apabila dalam penulisan ini terdapat kata-kata yang kurang berkenan maka penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya, semoga kebaikan yang diberikan mendapat imbalan dari Tuhan Yang Maha Esa, Amin.

Medan, Juli 2022
Penulis

AGUSTINA PHIPELINY SARAGIH
NPM. 191804064

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kepada kehadiran Tuhan Yang Maha yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul "Pengaruh Reward Dan Punishment Guru Terhadap Resiliensi Anak Usia Dini Kelompok B TK Negeri Pembina Kabanjahe". Dalam penyusunan tesis ini, peneliti telah banyak mendapatkan bantuan saran-saran serta dukungan dari berbagai pihak terkhusus dari Dosen pembimbing dan Dosen penguji. Untuk itu penghargaan dan ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Rektor Universitas Medan Area Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc.
2. Direktur Pascasarjana Universitas Medan Area Ibu Prof. Dr. Ir. Retna Astuti, K, MS.
3. Ketua Program Studi Magister Psikologi Ibu Dr. Rahmi Lubis, M.Psi.
4. Ibu Prof. Dr. Asih Menanti, S.Psi. MS selaku pembimbing I yang banyak memberikan bimbingan, arahan dan sumbangan pengetahuan untuk kesempurnaan tesis ini.
5. Ibu Dr. Amanah Surbakti, M.Psi, selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan motivasi, semangat dan pengetahuan untuk kesempurnaan tesis ini.

6. Ibu Dr. Nuraini, S.Psi, MS yang telah memberikan saran saran perbaikan untuk kesempurnaan tesis ini.
7. Kepada isteri dan anak-anak tecinta yang telah mendukung, memberi semangat dan mendoakan peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
8. Seluruh Dosen Magister Psikologi Universitas Medan Area yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama proses perkuliahan.
9. Seluruh staf/pegawai Pascasarjana Universitas Medan Area yang telah membantu dalam penyiapan administrasi penyelesaian tesis ini.
10. Kepala Sekolah, Dewan Guru dan Staf TK Negeri Pembina Kabanjahe serta siswa yang menjadi responden dalam penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa isi dari tesis ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karenanya, saran dan masukan yang positif dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Semoga tesis ini bermanfaat bagi siapa saja yang membaca serta berguna dalam pengembangan ilmu psikologi.

Medan, Juli 2022
Peneliti

Agustina Phipeliny Saragih

THE EFFECT OF TEACHER'S REWARD AND PUNISHMENT ON EARLY CHILDREN'S RESILIENCE TO GROUP B IN STATE KINDERGARTEN PEMBINA KABANJAHE

Agustina Phipeliny Saragih
Magister Psikologi Universitas Medan Area
phipeliny.s72@gmail.com

Prof. Dr. Asih Menanti, S.Psi. MS.
Dr. Amanah Surbakti, M.Psi.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of giving rewards and punishments to the resilience of the children of the TK Negeri Pembina Kabanjahe TA. 2020/2021. The research method is a quantitative descriptive correlational type by placing the research variables in two groups, namely the independent variable and the dependent variable. The research population is the children of the Kabanjahe State Kindergarten. The sampling technique used was the purposive sampling technique with a selected sample size of 30 children, the data collection method used an observation sheet for giving rewards and observation sheets for giving punishment, and an observation sheet for children's resilience. Analysis of research data shows that (1) there is a significant effect between reward giving and children's resilience as indicated by the coefficient $R = 0.521$ and $p = 0.000$, namely $p < 0.05$; (2) there is a significant effect of giving punishment to children's resilience, which is indicated by the coefficient $R = 0.655$ and $p = 0.008$, namely $p < 0.05$ and (3) there is a significant effect of giving rewards and giving punishment to children's resilience which is indicated by the coefficient $F = 21.596$ and R (regression coefficient) = 0.657 while $R^2 = 0.431$ with $p < 0.05$ and Std. Error of the Estimate $6,1055$, The accuracy rate is $100\% - 6,1055 = 93,8945\%$. The third hypothesis in this study is to determine the effect of giving rewards and punishments with children's resilience, the analysis used is Multiple Regression Analysis and Wilcoxon analysis.

Keyword: reward, punishment and resilience

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 2/1/23

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)2/1/23

**PENGARUH REWARD DAN PUNISHMENT GURU
TERHADAP RESILIENSI ANAK USIA DINI
KELOMPOK B DI TK NEGERI
PEMBINA KABANJAHE**

Agustina Phipeliny Saragih
Magister Psikologi Universitas Medan Area
phipeliny.s72@gmail.com

**Prof. Dr. Asih Menanti, S.Psi. MS.
Dr. Amanah Surbakti, M.Psi.**

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian reward dan pemberian punishment terhadap resiliensi anak TK Negeri Pembina Kabanjahe TA. 2020/2021. Metode penelitian adalah kuantitatif jenis deskriptif korelasional dengan menempatkan variabel penelitian dalam dua kelompok yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Populasi penelitian adalah anak TK Negeri Pembina Kabanjahe. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling* dengan jumlah sampel terpilih sebanyak 30 orang anak, metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi pemberian reward dan lembar observasi pemberian punishment, dan lembar observasi resiliensi anak. Analisis data penelitian menunjukkan bahwa (1) ada pengaruh yang signifikan antara pemberian reward dengan resiliensi anak yang ditunjukkan oleh koefisien $R = 0,521$ dan $p = 0,000$ yaitu $p < 0,05$; (2) ada pengaruh yang signifikan pemberian punishment dengan resiliensi anak, yang ditunjukkan oleh koefisien $R = 0,655$ dan $p = 0,008$ yaitu $p < 0,05$ dan (3) ada pengaruh yang signifikan pemberian reward dan pemberian punishment dengan resiliensi anak yang ditunjukkan oleh koefisien $F = 21,596$ dan R (koefisien regresi) = $0,657$ sedangkan $R^2 = 0,431$ dengan $p < 0,05$ dan Std. Error of the Estimate $6,1055$, Angka akurasinya adalah $100\% - 6,1055 = 93,8945\%$. Hipotesis ketiga dalam penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian reward dan pemberian punishment dengan resiliensi anak, analisis yang digunakan adalah Analisis Regresi Berganda dan analisis Wilcoxon.

Kata kunci : reward, punishment dan resiliensi anak

DAFTAR ISI

Halaman Persetujuan.....	ii
Kata Pengantar	iv
Ucapan Terimakasih.....	v
Abstrak.....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Lampiran.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	11
1.3. Batasan Masalah.....	11
1.4. Rumusan Masalah.....	12
1.5. Tujuan Penelitian.....	12
1.6. Manfaat Penelitian.....	12
BAB II. KAJIAN TEORI.....	14
2.1. Kerangka Teori.....	14
2.1.1. Resiliensi.....	14
2.1.1.1. Pengertian Resiliensi.....	14
2.1.1.2. Aspek-aspek Resiliensi.....	16
2.1.1.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Resiliensi.....	19
2.1.1.4. Dimensi Resiliensi.....	22
2.1.1.5. Karakteristik Individu yang Resiliensi.....	25
2.1.1.6. Tahapan-tahapan Resiliensi.....	27
2.1.2. <i>Reward</i>	29
2.1.2.1. Pengertian <i>Reward</i>	29
2.1.2.2. Tujuan <i>Reward</i> dalam Pembelajaran.....	33
2.1.2.3. Bentuk-Bentuk <i>Reward</i> dalam Pembelajaran.....	34
2.1.2.4. Fungsi <i>Reward</i>	36
2.1.3. <i>Punishment</i>	37
2.1.3.1. Pengertian <i>Punishment</i>	37
2.1.3.2. Tujuan <i>Punishment</i> dalam Pembelajaran.....	38
2.1.3.3. Fungsi <i>Punishment</i>	39
2.1.3.4. Tujuan <i>Punishment</i>	39
2.1.3.5. Jenis-jenis <i>Punishment</i>	40
2.1.3.6. Teori <i>Punishment</i>	40
2.1.3.7. Bentuk-bentuk <i>Punishment</i> Kegiatan Pembelajaran	44
2.1.4. Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> dengan Resiliensi Anak.....	48
2.1.5. Pengaruh Pemberian <i>Punishment</i> dengan Resiliensi Anak.....	48
2.2. Penelitian Relevan.....	50
2.3. Rancangan Penelitian.....	51

2.3. Hipotesis.....	52
BAB III. METODE PENELITIAN.....	53
3.1. Desain Penelitian.....	53
3.2. Waktu dan Tempat Penelitian	53
3.3. Identifikasi Variabel Penelitian.....	55
3.4. Definisi Operasional Variabel Penelitian	56
3.5. Populasi dan Sampel.....	59
3.6. Metode Pengumpulan Data.....	60
3.7. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	68
3.8. Metode Analisis Data.....	69
BAB IV. HASIL PENELITIAN.....	76
4.1. Orientasi Kancah.....	76
4.2. Persiapan Penelitian	77
4.3. Pelaksanaan Penelitian.....	86
4.4. Analisis Data Hasil Penelitian	90
4.5. Pembahasan Hasil Penelitian.....	96
4.5.1. Pengaruh Pemberian Reward terhadap Resiliensi Anak.....	96
4.5.2. Pengaruh Pemberian Punishment terhadap Resiliensi Anak.....	98
4.5.3. Pengaruh Pemberian Reward dan Pemberian Punishment terhadap Resiliensi Anak.....	101
BAB V PENUTUP.....	105
5.1. Kesimpulan.....	105
5.2. Waktu dan Tempat Penelitian	106
DAFTAR PUSTAKA.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Rancangan Penelitian.....	51
-------------------------------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-kisi Lembar Observasi Pemberian Reward Oleh Guru.....	64
Tabel 3.2. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktifitas Pemberian Punishment.....	65
Tabel 3.3. Blue Print Instrumen Resiliensi Anak.....	67
Tabel 3.4. Kriteria Tingkat Kemampuan Berdasarkan Persentase Skor.....	71
Tabel 3.5. Kriteria Tingkat Kemampuan Berdasarkan Persentase Skor.....	71
Tabel 3.6. Desain nonequivalent control group design (Resiliensi Anak).....	73
Tabel 4.1. Distribusi Instrumen Reward (Sebelum Ujicoba).....	78
Tabel 4.2. Distribusi Instrumen Punishment (Sebelum uji coba).....	79
Tabel 4.3. Blue Print Instrumen Resiliensi Anak.....	80
Tabel 4.4. Distribusi Pernyataan Instrumen Reward Setelah Uji Coba.....	82
Tabel 4.5. Distribusi Pernyataan Instrumen Punishment Setelah Uji Coba.....	83
Tabel 4.6. <i>Blue Print</i> Instrumen Resiliensi Anak.....	85
Tabel 4.7. Hasil Uji Normalitas Shapiro – Wilk Z.....	87
Tabel 4.8. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov.....	88
Tabel 4.9. Hasil Uji Linieritas Hubungan.....	89
Tabel 4.10. Ringkasan Hasil Analisis Data.....	91
Tabel 4.11. Hasil Analisis Data Mean Empirik.....	94
Tabel 4.12. Perhitungan Rata-rata Hipotetik dan rata-rata Empirik.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian.....	111
Lampiran 2. Tabulasi Instrumen Penelitian Pemberian Reward.....	115
Lampiran 3. Tabulasi Instrumen Penelitian Pemberian Punishment.....	116
Lampiran 4. Tabulasi Instrumen Penelitian Resiliensi Anak.....	117
Lampiran 5. Perhitungan Validitas Instrumen Pemberian Reward.....	118
Lampiran 6. Reliabilitas Instrumen Pemberian Reward.....	120
Lampiran 7. Perhitungan Validitas Instrumen Pemberian Punishment.....	121
Lampiran 8. Reliabilitas Instrumen Pemberian Punishment.....	123
Lampiran 9. Perhitungan Validitas Instrumen Resiliensi Anak.....	124
Lampiran 10. Reliabilitas Instrumen Observasi Resiliensi Anak.....	126
Lampiran 11. Hasil Data (Pemberian Reward pada Anak).....	127
Lampiran 12. Hasil Data (Pemberian Punishment pada Anak).....	128
Lampiran 13. Hasil Data (Sikap Resiliensi Anak).....	129
Lampiran 14. Instrumen Penelitian Setelah Ujicoba.....	130
Lampiran 15. Tabulasi Data Skoring Hasil Penelitian.....	134
Lampiran 16. Deskripsi Data Penelitian.....	135
Lampiran 17. Uji Asumsi Klasik Normalitas.....	136
Lampiran 18. Uji Linearitas.....	137
Lampiran 19. Uji Multikolinearitas.....	138
Lampiran 20. Uji Hipotesis.....	139
Lampiran 21. Tabel Konsultasi.....	143
Lampiran 22. Dokumentasi Penelitian	147

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar pada setiap individu atau kelompok untuk merubah sikap dari tidak tahu menjadi tahu sepanjang hidupnya. Sedangkan proses belajar mengajar merupakan kegiatan pokok sekolah yang didalamnya terjadi proses anak belajar dan guru mengajar dalam konteks interaktif dan terjadi interaksi edukatif antara guru dan anak, sehingga terdapat perubahan dalam diri anak baik perubahan pada tingkat pengetahuan, pemahaman dan keterampilan ataupun sikap. Melalui proses mengajar tersebut akan dicapai tujuan pendidikan tidak hanya dalam hal membentuk perubahan tingkah laku dalam diri anak, akan tetapi juga meningkatkan pengetahuan yang ada dalam diri anak.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi warga negara. Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Hal ini tentunya harus dimulai dari usia dini. Anak usia dini (AUD) adalah kelompok usia yang berada dalam proses perkembangan unik, karena proses perkembangannya terjadi bersama dengan *golden age* (masa peka).

Anak yang dilahirkan dari orang tua yang baik maka berpotensi untuk menumbuhkan sifat-sifat baik dalam diri anak. Apabila anak hidup di lingkungan yang rusak, dan berakhlak rendah maka anak tersebut bisa menjadi orang yang suka merusak. Sebaliknya anak yang dilahirkan dari orang tua kurang berakhlak berpotensi menumbuhkan sifat-sifat tercela dalam perilakunya. Seandainya hidup dalam lingkungan yang penuh dengan kebaikan dan diserahkan kepada pendidik yang baik, ada kemungkinan sifat-sifat buruk mereka akan tertutupi dan tumbuh menjadi orang yang memiliki keutamaan dan keimanan.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya. Dalam menjalankan tugas pendidik juga terkadang akan menghadapi situasi yang tidak sesuai dengan harapan dan hal-hal tidak terduga. Maka dari itu, pendidik PAUD perlu memiliki kesiapan untuk menyelesaikan sesuai dengan kapasitas yang dimiliki. Selain memiliki kompetensi dan kualifikasi yang memadai, seorang pendidik PAUD juga perlu memiliki fondasi yang kuat dari dalam diri agar memiliki dorongan untuk menjalankan tanggung jawabnya dengan optimal. Fondasi yang ada dalam diri tidak muncul dengan sendirinya, melainkan melalui pengalaman-pengalaman dan ilmu yang telah dimiliki. Adapun fondasi dalam diri tersebut disebut dengan resiliensi dalam diri seseorang.

Resiliensi merupakan kemampuan seseorang untuk bertahan dalam menghadapi perubahan dan bangkit kembali dari kesulitan. Kunci dari resiliensi adalah persepsi, apakah seseorang memandang suatu masalah sebagai kejadian yang menyakitkan, atau sebagai kesempatan untuk belajar dan berkembang. Resiliensi penting dimiliki setiap individu, khususnya pada pendidik. Resiliensi penting bagi pendidik karena resiliensi dapat mempengaruhi efektifitas pendidik dalam mengajar. Efektifitas tersebut berdampak secara langsung dalam proses pendidikan dan peserta didik. Selain itu resiliensi juga.

Anak pada usia dibawah 6 tahun biasa disebut dengan anak prasekolah. Anak prasekolah mengalami perkembangan yang pesat dalam kosakata, tata bahasa, dan sintaksis. Menurut ahli kognitif Jean Piaget, pada anak normal bahasa muncul kira-kira bersamaan dengan bentuk penalaran semiotik. Dalam mempelajari perkembangan bahasa anak perlu memperhatikan tiga komponen penting dalam bahasa, yaitu fonologi, sintaksis, dan semantik.

Anak banyak memperoleh pengetahuan dan masukan tentang perkembangan dirinya termasuk bahasa dari lingkungan, baik lingkungan keluarga, masyarakat, lingkungan pergaulan teman sebayanya yang berkembang didalam keluarga atau bahasa ibu. Berbagai jenis emosi seperti sedih, bersalah, mudah menangis, serta tidak berdaya dapat dirasakan oleh orang tua akibat dari perubahan yang signifikan pada fisik dan psikologis anaknya. Berbagai kondisi tersebut mengharuskan orang tua beradaptasi terhadap hidup mereka baik untuk mereka sendiri, anak-anak, dan keluarga

mereka. Orang tua harus berjuang untuk mengatasi tekanan dan masalah sulit yang dihadapi. Kondisi inilah diperlukan penguatan demi terciptanya keadaan anak yang siap sedia dalam menghadapi setiap aspek kehidupannya. Penguatan dengan reinforcement sangat diperlukan anak dari orang tuanya sebagai bentuk penghargaan yang mampu memberikan kontribusi pada penciptaan harga diri positif pada anak.

Menurut (Desmita, 2009), “anak yang hidup pada era modern sekarang ini semakin membutuhkan kemampuan resiliensi untuk menghadapi kondisi-kondisi kehidupan yang penuh dengan perubahan-perubahan yang sangat cepat”. Perubahan-perubahan yang sangat cepat tersebut tidak jarang menimbulkan dampak yang tidak menyenangkan bagi individu. Untuk menghadapi tekanan-tekanan yang dihadapi anak ada tujuh kemampuan yang membentuk resiliensi Reivich dan Shatte (dalam Nasution, 2011).

Kemampuan pembentukan resiliensi tersebut adalah regulasi emosi, *impulse control*, *optimisme*, dan *causal analysis*. Regulasi emosi merupakan kemampuan untuk tenang bila menghadapi tekanan, dan fokus pada permasalahan yang ada. *Impulse control* berhubungan erat dengan regulasi emosi, kuatnya kemampuan seseorang dalam mengontrol dorongan menunjukkan kecenderungan seseorang untuk memiliki kemampuan tinggi dalam regulasi emosi. Optimisme yaitu anak yang yakin bahwa kondisi dapat berubah menjadi lebih baik, sedangkan *causal analysis* menunjukkan bahwa seseorang memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi penyebab secara akurat.

Membangun *resiliensi* anak berhubungan dengan intervensi dari lingkungan sekitar yang membentuk keamanan dasar anak. Pendidik memastikan anak mengerti bahwa mereka memiliki hubungan dengan pendidik, teman, orang tua, dan orang dewasa lain yang memberikan rasa aman. Intervensi dari pendidik mencerminkan fungsi hubungan yang lekat yang aman untuk mengurangi kecemasan dan memberi pelajaran pada setiap tahap perkembangan anak, terutama pada masa usia dini. Setiap unsur yang ada di lingkungan anak, seperti PAUD dapat meyakinkan anak bahwa mereka berada di lingkungan yang aman. Anak merasa memiliki pendidik yang selalu menjaga mereka, sehingga mereka merasa aman karena merasa memiliki tempat bermain yang aman. Keamanan dasar ada hubungannya dengan *resiliensi* anak dan kelekatan dalam menghadapi kesulitan. Pentingnya hubungan kelekatan telah diakui dalam praktik perawatan anak selama bertahun-tahun dan biasanya menjadi dasar perencanaan. Kelekatan anak menjadi salah satu pola tersendiri. Anak yang masuk PAUD merasa gembira ketika mendapatkan pelayanan yang nyaman.

Mereka akan terlihat khawatir atau marah atas kehadiran orang asing karena merasa keamanan dasar mereka terancam. Pendidik dapat memperkenalkan kepada anak, cara untuk meningkatkan hubungan kelekatan yang ada atau membantu membangun kelekatan anak dengan pendidik dan orang lain yang belum pernah mereka temui. Peningkatan kelekatan hubungan dapat menunjukkan kemajuan perkembangan dan pemulihan dampak stress atau tekanan. Untuk meningkatkan rasa aman pada anak, ada potensi

lingkungan PAUD, keluarga, para profesional atau sumber daya lain yang dapat dimanfaatkan.

Fenomena di lapangan tidak terjadi seperti idealnya perkembangan resiliensi anak pada umumnya. Anak PAUD yang objek penelitian dalam ranah pengujian resilien memiliki ruang lingkup perilaku yang berlawanan dengan sikap resiliensi anak yang seharusnya seperti memiliki kecenderungan dalam kecemasan yang tinggi, memiliki perasaan selalu tidak aman, menolak bersekolah dan berkumpul dengan orang banyak. Proses pembelajaran disekolah diharapkan terjadi perubahan terhadap sikap dan perilaku anak didik. Pada tahun ajaran baru merupakan langkah awal bagi anak didik khususnya anak usia dini yang akan memasuki dunia baru dan harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Proses pembelajaran juga menjadi tantangan bagi pendidik dalam menghadapi hal tersebut, apalagi anak usia dini merupakan anak yang masih balita serta masa – masa tumbuh kembang anak harus diperhatikan sejak dini.

Waktu observasi di TK Negeri Pembina Kabanjahe, terdapat salah satu anak Kelompok B yang masih pasif mengikuti pembelajaran dikelas. Didalam kelas terdapat 2 guru yang memiliki sifat berbeda. Suatu ketika salah satu guru menegur anak dengan bahasa yang agak keras karena tidak mau mengerjakan tugasnya. Namun anak itupun masih belum mau melakukan aktivasi dikelas. Lalu guru yang satunya mencoba untuk menegurnya dengan bahasa halus dan memberi penghargaan dengan kata- kata yang baik sambil mengacungkan jempol akhirnya anak tersebut bersemangat dan mau mengerjakan tugasnya.

Disinilah terdapat peran guru yang hadir mendampingi dan membantu mengembangkan resiliensi anak dengan cara memberikan penghargaan terhadap apa yang anak lakukan yang bersifat positif, dan meningkatkan kapasitas resiliensi ada pada setiap anak dengan kemampuan untuk dapat bertahan dari penderitaan, kekecewaan atau tantangan. Dukungan dan perhatian dari rekan-rekannya juga perlu diberikan kepada anak yang mengalami kesulitan secara sosial, dan perilaku emosional. Pendidik dapat mempraktikkan dan bertindak sebagai panutan dalam menerima, menghormati dan membantu satu sama lain.

Guru kelas di TK/PAUD dituntut mampu menjadi sahabat bagi anak dan responsif terhadap berbagai permasalahan yang ada, termasuk dengan melakukan kegiatan yang bersifat preventif sehingga dapat membantu anak yang memiliki konsep diri dan resiliensi yang rendah untuk bisa lebih meningkatkan konsep diri dan resiliensinya yaitu dengan menjalin komunikasi yang baik dan intens terhadap anak; mencoba untuk lebih mengenal keluarga anak dan lingkungannya; menciptakan sikap saling menghargai di sekolah tanpa memandang status sosial ekonomi, suku, ras, agama maupun golongan tertentu; mengoptimalkan potensi anak baik di bidang akademik maupun non akademik; memfasilitasi anak yang memiliki permasalahan dengan memanfaatkan layanan baik secara perorangan maupun kelompok.

Dalam konteks ini, terdapat sejumlah metode ditawarkan untuk mengoptimalkan *resiliensi* anak, baik untuk diterapkan di lingkungan keluarga maupun di lingkungan lembaga pendidikan formal (sekolah). Harapannya,

anak akan mampu menjadi sosok generasi yang cerdas, kuat kepribadiannya dengan ditunjukkannya perilaku-perilaku positif pada anak dengan karakteristik resiliensi yang matang. Menurut John Dewey, salah satu metode yang ditawarkan untuk meningkatkan *resiliensi* anak adalah metode pemberian reward (ganjaran) dan punishment (hukuman). Anak dinilai akan termotivasi dengan kuat jika suatu keadaan dalam diri memenuhi karakteristik resiliensinya tinggi akan memperoleh reward sedangkan jika menampilkan kondisi perilaku meminimalisir perilaku yang kurang baik dikarenakan adanya *punishment*. Terkadang juga, dengan memberikan tepuk tangan kepada anak yang berhasil menjawab atau mengumpulkan point terbanyak, dapat meningkatkan resiliensi anak yang lain untuk berjuang mendapatkan hasil yang sama. Bagi anak yang tidak mengikuti pelajaran, guru hanya menegur saja terkadang di diamkan saja.

Namun demikian, selain diberikan hadiah anak juga diberikan punishment atau hukuman bagi anak yang menjawab salah atau anak yang mendapat nilai kecil. Hukuman yang diberikan bersifat mendidik seperti mengambil sampah dan membuangnya di kotak sampah, atau bernyanyi lagu-lagu daerah dan sebagainya. Dengan demikian anak menjadi lebih tertantang dalam pembelajaran, sehingga dapat menarik kecerdasan emosional anak secara langsung.

Membangun *resiliensi* anak berhubungan dengan intervensi dari lingkungan sekitar yang membentuk keamanan dasar anak. Pendidik memastikan anak mengerti bahwa mereka memiliki hubungan dengan pendidik, teman, orang tua, dan orang dewasa lain yang memberikan rasa aman.

Intervensi dari pendidik mencerminkan fungsi hubungan yang lekat yang aman untuk mengurangi kecemasan dan memberi pelajaran pada setiap tahap perkembangan anak, terutama pada masa usia dini.

Setiap unsur yang ada di lingkungan anak, seperti PAUD dapat meyakinkan anak bahwa mereka berada di lingkungan yang aman. Anak merasa memiliki pendidik yang selalu menjaga mereka, sehingga mereka merasa aman karena merasa memiliki tempat bermain yang aman terutama dari dan ke PAUD. Keamanan dasar ada hubungannya dengan *resiliensi* anak dan kelekatanannya dalam menghadapi kesulitan. Pentingnya hubungan kelekatan telah diakui dalam praktik perawatan anak selama bertahun-tahun dan biasanya menjadi dasar perencanaan. Kelekatan anak menjadi salah satu pola tersendiri. Anak yang masuk PAUD merasa gembira ketika mendapatkan pelayanan yang nyaman. Mereka akan terlihat khawatir atau marah atas kehadiran orang asing karena merasa keamanan dasar mereka terancam. Pendidik dapat memperkenalkan kepada anak, cara untuk meningkatkan hubungan kelekatan yang ada atau membantu membangun kelekatan anak dengan pendidik dan orang lain yang belum pernah mereka temui. Peningkatan kelekatan hubungan dapat menunjukkan kemajuan perkembangan dan pemulihan dampak stress atau tekanan.

Setiap anak menginginkan kenyamanan, ia tidak mau diganggu atau mengalami suatu keadaan yang membuatnya kurang nyaman. Ada beberapa anak merasa kurang nyaman pada saat ia merasa sakit, namun orang dewasa bahkan membentak, memarahi dan mengecam dirinya. Anak juga merasa

kurang nyaman bila orang tua memintanya untuk tidur siang atau makan, karena ia masih fokus bermain bersama teman. Banyak faktor yang membuat anak merasa tertekan, seperti tidak mendapatkan perhatian dari ibu dan ayahnya. Anak yang merasa tertekan terlihat dari raut wajahnya dan kurang berkonsentrasi.

Membangun *resiliensi* anak dan menghubungkannya dengan intervensi dari lingkungan sekitar akan membuat keamanan dasar anak. Ketika membangun keamanan dasar anak, pendidik memastikan anak mengerti bahwa mereka memiliki hubungan dengan pendidik, teman, orang tua, dan orang dewasa lain yang memberikan rasa aman baginya. Data yang didapat dilapangan dapat terlihat bahwa anak memiliki resiliensi yang rendah hal ini terlihat dari; cara pandangan yang tidak baik terhadap dirinya sendiri, tidak dapat menerima keadaannya sendiri, takut akan kegagalan dan mempunyai motivasi yang kurang untuk belajar. Hasil observasi juga di dapatkan bahwa tingkat resiliensi anak yang rendah; terlihat anak memiliki nilai negatif dan penilaian yang kurang baik terhadap kehidupan saat ini, kurang memiliki harapan dan kurang mampu bertanggung jawab terhadap kehidupannya sendiri, kurang tepat dalam memecahkan masalah. Dari uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “Pengaruh Reward Dan Punishment Guru Terhadap Resiliensi Anak Usia Dini Kelompok B di TK Negeri Pembina Kabanjahe”.

1.2. Identifikasi Masalah

Resiliensi adalah kapasitas individu untuk menghadapi, mengatasi, memperkuat diri dan tetap melakukan perubahan sehubungan dengan masalah atau ujian yang dialami, setiap individu memiliki kapasitas untuk menjadi resilien. Pengembangan resiliensi merupakan salah satu cara membantu anak terhindar dari resiko-resiko ekstrim yang dialaminya dalam kehidupan. Dalam penelitiannya, Reivich dan Shatte (2002) menyebutkan pentingnya resiliensi untuk mengatasi hambatan-hambatan pada masa kecil seperti keluarga yang berantakan, kehilangan orang tua, kemiskinan, diabaikan secara emosional ataupun siksaan fisik. Maka dari itu, berdasarkan latar belakang di atas, perlu adanya keterfokusan kajian penelitian pada topik pengembangan resiliensi anak usia dini melalui pemberian reward dan punishment dari guru yang masuk di sekolah.

Dari berbagai faktor yang mempengaruhi resiliensi, peneliti menduga faktor reward dan punishment adalah faktor yang dominan dalam mempengaruhi resiliensi anak usia dini. Sehingga identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Rendahnya resiliensi anak usia dini kelompok B TK Negeri Pembina Kabanjahe
2. Keterkaitan reward dengan resiliensi anak usia dini kelompok B TK Negeri Pembina Kabanjahe.
3. Keterkaitan punishment dengan resiliensi anak usia dini kelompok B TK Negeri Pembina Kabanjahe.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, secara komplitnya permasalahan yang diakibatkan oleh keadaan pandemik covid-19 diseluruh penjuru dunia berupa; materi, fisik, sosial dan psikologis, peneliti mencoba untuk membatasi masalah termasuk pembelajaran yang dilaksanakan di PAUD perlu adanya strategi maupun kajian bau terkait pengembangan resiliensi anak usia dini melalui pemberian reward dan punishment dari guru yang masuk di sekolah sehingga judul penelitian ini adalah “Pengaruh Reward dan Punishment Guru terhadap Resiliensi Anak Usia Dini Kelompok B di TK Negeri Pembina Kabanjahe”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Apakah ada pengaruh reward dari guru terhadap resiliensi anak usia dini kelompok B di TK Negeri Pembina Kabanjahe?
- b. Apakah ada pengaruh punishment dari guru terhadap resiliensi anak usia dini kelompok B di TK Negeri Pembina Kabanjahe?
- c. Apakah ada pengaruh reward dan punishment guru terhadap resiliensi anak usia dini kelompok B di TK Negeri Pembina Kabanjahe?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui;

- a. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh reward dari guru terhadap resiliensi anak usia dini kelompok B di TK Negeri Pembina Kabanjahe?

- b. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh punishment dari guru terhadap resiliensi anak usia dini kelompok B di TK Negeri Pembina Kabanjahe?
- c. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh reward dan punishment guru terhadap resiliensi anak usia dini kelompok B di TK Negeri Pembina Kabanjahe?

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah untuk menghasilkan manfaat:

a. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis yang dihasilkan dari penelitian ini adalah:

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang psikologi khusus dalam bidang psikologi pendidikan dan perkembangan.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi khazanah ilmu pengetahuan untuk dapat digunakan sebagai penunjang penelitian lebih lanjut serta memperkaya wawasan, khususnya dalam bidang pengetahuan ilmu psikologi pendidikan yang mengkaji tentang resiliensi anak yang dikembangkan melalui pemberian reward maupun punishment dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang dihasilkan dari penelitian ini adalah

- 1) Bagi kepala sekolah adalah memperoleh informasi tentang resiliensi siswa sehingga mampu melakukan evaluasi demi pengembangan kualitas program pembelajaran siswa.
- 2) Bagi anak, guru dan orang tua agar dapat menyadari bahwa interaksi pembelajaran yang diberikan dan dilaksanakan oleh guru dengan reward dan punishment memberikan kontribusi dan bermanfaat dalam meningkatkan resiliensi anak.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teori

2.1.1. Resiliensi

2.1.1.1. Pengertian Resiliensi

Menurut Desmita (2017) resiliensi adalah daya lentur, ketahanan kemampuan atau kapasitas insani yang dimiliki seseorang, kelompok, atau masyarakat yang memungkinkannya untuk menghadapi, mencegah, meminimalkan, dan bahkan menghilangkan dampak-dampak yang merugikan dari kondisi yang tidak menyenangkan, atau mengubah kondisi kehidupan yang menyengsarakan menjadi suatu hal yang wajar untuk diatasi. Menurut Fernanda Rojas (2015) menyatakan resiliensi sebagai kemampuan menghadapi tantangan, resiliensi akan tampak ketika seseorang menghadapi pengalaman yang sulit dan tahu bagaimana menghadapi atau beradaptasi dengannya.

Adapun menurut kamus Oxford, resiliensi memiliki dua makna di antaranya; (a) *able to recoil or spring back into shape after bending, stretching, or being compressed (said of material object)*; (b) *able to withstand or recover quickly from difficult conditions*. Maksud dari pernyataan tersebut adalah (a) dapat melompat atau muncul kembali ke bentuk semula setelah dibengkokkan, diregangkan, ditekan (merujuk pada benda material), (b) mampu bertahan atau pulih kembali dengan cepat dari kondisi yang sulit.

Menurut Charney (2014) mendefinisikan resiliensi sebagai proses adaptasi dengan baik dalam situasi trauma, tragedi, atau peristiwa yang dapat menyebabkan stres lainnya. Lebih lanjut dikatakan bahwa resiliensi bukanlah ciri kepribadian melainkan melibatkan perilaku, pikiran, atau tindakan yang dapat dipelajari oleh siapa saja. Menurut Keye & Pidgeon (2013) resiliensi didefinisikan sebagai kemampuan individu memilih untuk pulih dari peristiwa kehidupan yang menyedihkan dan penuh tantangan, dengan cara meningkatkan pengetahuan untuk adaptif dan mengatasi situasi serupa yang merugikan di masa mendatang.

Menurut Meicherbaum (2008) resiliensi adalah proses interaktif yang melibatkan berbagai karakteristik individu, keluarga, maupun lingkungan masyarakat yang lebih luas. Menurut Reivich dan Shatte resiliensi adalah kapasitas untuk merespon secara sehat dan produktif ketika menghadapi kesulitan atau trauma, dimana hal itu penting untuk mengelola tekanan hidup sehari-hari.

Resiliensi dapat diartikan sebagai adaptasi yang baik dibawah keadaan khusus (Snyder & Lopez, 2002). Menurut Sills dan Steins (2007) resiliensi merupakan adaptasi yang positif dalam menghadapi stres dan trauma. Resiliensi adalah pola pikir yang memungkinkan individu untuk mencari pengalaman baru dan untuk melihat kehidupannya sebagai suatu pekerjaan yang mengalami kemajuan. Resilensi juga merupakan kapasitas seseorang untuk tetap ber kondisi baik dan memiliki solusi yang produktif ketika

berhadapan dengan kesulitan ataupun trauma, yang memungkinkan adanya stress di kehidupannya (Reivich & Shatte, 2002).

Resilensi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk bangkit kembali atau pulih dari stres, mampu beradaptasi dengan keadaan stres ataupun kesulitan (Smith dkk,2008). Resilensi juga dipandang sebagai ukuran keberhasilan kemampuan *coping stress* (Connor & Davidson, 2003). Berdasarkan pemaparan beberapa tokoh mengenai resiliensi, maka dapat disimpulkan bahwa resiliensi merupakan suatu usaha dari individu sehingga mampu beradaptasi dengan baik terhadap keadaan yang menekan, sehingga mampu untuk pulih dan berfungsi optimal dan mampu melalui kesulitan.

Dari beberapa defeni resiliensi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa resiliensi merupakan keadaan diri individu yang memiliki kecenderungan untuk mampu kembali pulih dari suatu keadaan yang menekan dan mampu beradaptasi dan bertahan dari kondisi itu jika itu berulang atau muncul kembali dalam kehidupannya.

2.1.1.2. Aspek-aspek Resiliensi

Menurut Connor dan Davidson (2003), aspek resiliensi adalah: Lima sisi, inilah sisi-sisinya:

- a. Kemampuan individu, standar tinggi, dan keabadian. Ini adalah faktor yang membantu orang bergerak menuju tujuan mereka ketika mereka mengalami tekanan dan kesulitan.

- b. Percaya diri pada naluri Anda, toleransi terhadap emosi negatif, dan pemberdayaan Efek stres. Aspek ini menitikberatkan pada ketenangan, kebulatan tekad dan ketepatan dalam menghadapi stres.
- c. Secara aktif merangkul perubahan dan mengamankan hubungan. Ini mengacu pada penyesuaian yang dimiliki seseorang.
- d. Kontrol. Aspek ini berfokus pada manajemen untuk mencapai tujuan dan kemampuan untuk mendapatkan bantuan dari orang lain dan dukungan sosial.
- e. Efek psikologis. Melambangkan iman kepada Tuhan atau takdir.

Aspek-aspek resiliensi menurut Connor dan Davidson (2003) dan telah dimodifikasi oleh Yu dan Zhang (2007) terdiri dari tiga aspek utama, yaitu:

- a. Tenacity (Kegigihan). Menggambarkan ketenangan hati, ketetapan waktu, ketekunan, dan kemampuan mengontrol diri individu dalam menghadapi situasi yang sulit dan menantang
- b. Strength (Kekuatan). Menggambarkan kapasitas individu untuk memperoleh kembali dan menjadi lebih kuat setelah mengalami kemunduran dan pengalaman di masa lalu.
- c. Optimism (Optimisme). Merefleksikan kecenderungan individu untuk melihat sisi positif dari setiap permasalahan dan percaya terhadap diri sendiri dan lingkungan sosial. Aspek ini menekankan pada kepercayaan diri individu dalam melawan situasi yang sulit.

Menurut Reivich dan Shatte (2002) resiliensi terdiri dari tujuh aspek, berikut adalah aspek-aspek tersebut :

- a. Regulasi emosi. Kemampuan untuk mengelola sisi internal diri agar tetap efektif dibawah tekanan individu yang resilien mengembangkan keterampilan dirinya untuk membantunya mengandalikan emosi, perhatian, maupun perilakunya dengan baik.
- b. Pengendalian dorongan. Kemampuan untuk mengelola bentuk perilaku dari impuls emosional pikiran, termasuk kemampuan untuk menunda mendapatkan hal yang dapat memuaskan bagi individu. Kemampuan mengendalikan dorongan juga terkait dengan regulasi emosi.
- c. Analisis kausal. Kemampuan untuk mengidentifikasi penyebab dari masalah secara akurat. Individu yang resilien memiliki gaya berfikir yang terbiasa untuk mengidentifikasi penyebab yang memungkinkan dan mendapatkan sesuatu yang berpotensi menjadi solusi.
- d. Efikasi diri. Efikasi diri merupakan keyakinan individu dapat memecahkan masalah dan berhasil individu tersebut yakin bahwa dirinya telah efektif dalam hidupnya. Individu yang resilien yakin dan percaya diri sehingga dapat membangun kepercayaan dengan orang lain, juga menempatkan dirinya untuk berada di tempat yang lebih baik dan lebih banyak memiliki kesempatan.
- e. Realistis dan optimis. Kemampuan yang dimiliki individu untuk tetap positif tentang masa depan yang belum menjadi terealisasi dalam perencanaan. Hal tersebut terkait dengan self esteem, tetapi juga memiliki hubungan kausalitas dengan efikasi diri juga melibatkan akurasi dan realisme.

f. Empati. Kemampuan untuk membaca isyarat perilaku orang lain untuk memahami keadaan psikologis dan emosional mereka, sehingga dapat membangun hubungan yang lebih baik. Individu yang resilien mampu membaca isyarat-isyarat non verbal orang lain untuk membangun hubungan yang lebih dalam dan cenderung untuk menyesuaikan keadaan emosi mereka.

g. Keterjangkauan. Kemampuan untuk meningkatkan aspek positif dari kehidupan dan mengambil suatu kesempatan yang baru sebagai tantangan. Mejangkau sesuatu yang terhambat oleh rasa malu, perfeksionis, dan self *handicapping*. Berdasarkan uraian mengenai aspek-aspek resiliensi diatas, penelitian ini sesuai dengan teori Connor dan Davidson (2003) yang telah dimodifikasi oleh Yu dan Zhang (2007) melihat dari kondisi atau kriteria subjek yang digunakan yaitu pasien penderita penyakit kronis, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan tiga aspek utama resiliensi yang terdiri dari tenacity, strength, dan optimism.

2.1.1.3. Faktor yang Mempengaruhi Resiliensi

Setiap individu memiliki resiliensi yang berbeda-beda. Hal ini dikarenakan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luar individu tersebut. Salah satu faktor yang paling banyak disebutkan oleh para ahli mengenai faktor yang mempengaruhi resiliensi adalah faktor protektif (*protective factor*) yang dikemukakan oleh Rutter. Menurut Rutter (1985), *protective factors refer to influences that modify,*

ameliorate, or alter a person's response to some environmental hazard that predisposes to a maladaptive outcome. Maksud dari pendapat tersebut adalah faktor protektif mengacu pada pengaruh yang mengubah, memperbaiki, atau mengubah respons seseorang terhadap beberapa lingkungan berbahaya yang dapat mempengaruhi hasil yang tidak sesuai atau tepat dengan lingkungan atau situasi. Pendapat lain mengenai faktor protektif dikemukakan oleh Kaplan, bahwa protektif faktor adalah jaringan pengaman pribadi, sosial, keluarga, dan kelembagaan atau komunitas yang memungkinkan individu untuk melawan stres kehidupan.

Grotberg (2003) menjelaskan faktor faktor resiliensi yang dapat membantu individu mengatasi berbagai *adversities*, dengan mengelompokkannya menjadi tiga faktor, antara lain:

- a. Eksternal support merupakan faktor diluar individu yang dapat meningkatkan kemampuan resilien. Grotberg (2003) menjelaskan bahwa sebagai (*I have*), yaitu satu atau lebih anggota keluarga yang dapat dipercaya dan mencintai individu tersebut, satu atau lebih individu di luar keluarga yang dapat dipercaya, memiliki batasan bertingkah laku. *Good role models* punya andil besar, Role models yaitu orang-orang yang dapat menunjukkan apa yang individu harus lakukan seperti informasi terhadap sesuatu dan memberi semangat agar individu mengikutinya. Akses untuk mendapatkan fasilitas kesehatan, pendidikan dan sosial yang dibutuhkan juga penting, selain itu keluarga komunitas yang stabil. Selain dukungan dari orang-orang terdekat seperti suami, istri, orang tua, dan anak,

kadangkala seorang individu juga membutuhkan dukungan dan cinta dari orang lain yang dianggap mampu memberikan kasih sayang yang mungkin tidak dapat diperoleh dari orang-orang terdekat.

- b. Faktor *Inner Strength (I am)*, merupakan sesuatu yang dimiliki oleh individu yang akan berkembang, sebagaimana Grotberg menjelaskan bahwa kualitas yang dimiliki individu dapat dijelaskan sebagai (*I am*), diantaranya adalah kepercayaan diri atas kemampuan pribadi, optimis, disukai banyak orang, memiliki keinginan untuk meraih prestasi dimasa depan, empati dan kualitas diri lainnya. Faktor *I am* ini merupakan kekuatan yang berasal dari diri individu itu sendiri. Seperti tingkah laku, perasaan, dan kepercayaan yang terdapat didalam diri seseorang.
- c. *Problem Solving (I can)*, termasuk kemampuan memunculkan ide ide baru, mampu menyelesaikan tugas, menggunakan humor untuk meredakan ketegangan, mampu menyampaikan pemikiran dan perasaan ketika berkomunikasi dengan orang lain, mampu menyelesaikan berbagai masalah (akademik, pekerjaan, personal dan sosial), mampu mengendalikan tingkah laku, serta mampu meminta bantuan ketika dibutuhkan, mengukur temperamen diri sendiri dan orang lain. Karena itu, seseorang yang beresiliensi harus memiliki tiga faktor tersebut, yaitu *I am, I have dan I can*, dan seseorang yang hanya memiliki salah satu faktor saja tidak termasuk orang yang beresiliensi.

Berdasarkan beberapa yang dijelaskan diatas tentang faktor-faktor yang membentuk resiliensi dalam diri seseorang dapat dipahami dan disimpulkan

bahwa faktor eksternal (*I Have*), faktor inner strength (*I am*), dan problem solving ialah faktor-faktor yang membentuk resiliensi dalam diri individu.

2.1.1.4. Dimensi Resiliensi

Resiliensi merupakan komponen yang penting dalam hidup setiap orang maka dari itu penting untuk memahaminya agar dapat diterapkan ke dalam kehidupan. Resiliensi merupakan sifat yang bersifat internal pada setiap diri seseorang. Adanya dimensi tentang konsep resiliensi adalah untuk menilai bagaimana resiliensi seseorang dari berbagai sudut pandang atau dimensi sehingga gambaran yang akan diperoleh dapat menggambarkan resiliensi individu tersebut secara menyeluruh.

Dimensi resiliensi yang akan dipaparkan diambil dari dua pendapat ahli yaitu dari Taormina dan Stoltz (2011). Menurut Taormina, *adult personal resilience is a multifaceted construct that includes a person's determination and ability to endure, adapt, and recover from adversity*. Maksud dari pernyataan tersebut adalah bahwa resiliensi pribadi orang dewasa merupakan berbagai macam konstruk yang terdiri dari kebulatan tekad seseorang, kemampuan untuk bertahan dan beradaptasi serta kemampuan pulih dari masa-masa sulit. Berdasarkan pernyataan tersebut, Taormina (2011) membagi resiliensi ke dalam empat dimensi yang pertama ialah tekad, ketahanan, adaptabilitas, dan pemulihan. Dimensi-dimensi tersebut memiliki hubungan yang satu sama lain. Dimensi-dimensi ini juga dapat dikatakan sebagai tingkatan dari resiliensi seseorang, dengan kata lain jika salah satu dimensi tidak dimiliki

seseorang maka tidak dapat disebut sebagai seseorang yang memiliki resiliensi yang baik.

- a. Tekad (*determination*). Tekad merupakan salah satu dimensi resiliensi yang dikemukakan oleh Taormina (2011). Tekad yang dimaksudkan adalah kemauan dan ketegasan tujuan yang dimiliki seseorang dan keputusan untuk bertahan atau berhasil. Tekad yang dimaksudkan dapat juga dikatakan sebagai motivasi kuat yang mendorong seseorang agar mau bertahan dan berjuang. Dengan adanya tekad dan motivasi seseorang akan lebih semangat untuk bergerak dan menjadi fondasi utama dalam menguatkan langkah untuk mencari jalan keluar.
- b. Ketahanan (*endurance*). Ketahanan merupakan salah satu dimensi yang cukup penting dalam resiliensi. Menurut Taormina, ketahanan didefinisikan sebagai kekuatan dan ketabahan pribadi yang dimiliki seseorang untuk menahan situasi yang tidak menyenangkan atau sulit tanpa menyerah, hal ini bisa menjadi kognitif maupun fisik. Ketahanan tersebut dapat dilihat dari bagaimana individu tersebut menyadari masalah atau tantangan yang dimiliki, bagaimana ia menghadapi masalah tersebut agar dapat bertahan, berjuang di dalam keadaan tersulit.
- c. Adaptabilitas (*adaptability*). Secara sederhana adaptabilitas dapat diartikan sebagai kemampuan beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi disekitar. Menurut Taormina (2011), adaptabilitas merupakan kapasitas untuk menjadi fleksibel dan banyak akal untuk mengatasi

lingkungan yang merugikan dan menyesuaikan diri agar sesuai dengan kondisi yang berubah. Aspek ini lebih kognitif daripada fisik karena seseorang dapat membuatnya upaya sadar untuk mengubah pemikiran dan / atau perilaku seseorang, tetapi seseorang tidak dapat dengan mudah mengubah fisiologis seseorang struktur agar sesuai dengan situasi baru. Contoh umumnya adalah ketika seseorang pergi bekerja untuk pertama kalinya dengan orang-orang yang dulu tidak diketahui sebelumnya, atau ketika seseorang berganti pekerjaan, sehingga orang tersebut mulai bekerja dengan orang yang berbeda dengan orang yang berbeda kepribadian; atau ketika seseorang pergi bekerja di perusahaan yang berbeda, dengan budaya organisasi yang unik, dan aturan khusus mengenai cara hal-hal harus dilakukan. Beberapa individu dengan mudah bertransisi melintasi perbedaan pekerjaan dan organisasi dan dapat beradaptasi dengan baik untuk bekerja dengan orang yang berbeda.

- d. Pemulihan (recovery). Pemulihan didefinisikan sebagai kemampuan untuk pulih, secara fisik maupun kognitif, dari berbagai jenis bahaya, kemunduran, atau kesulitan untuk kembali dan membangun kembali kondisi seseorang menjadi baik. Pemulihan dari aspek kognitif lebih sedikit terlihat dibandingkan aspek fisik yang dapat dilihat secara langsung. Meski demikian, pemulihan dari aspek kognitif sangatlah penting bagi resiliensi seseorang. Menurut Taormina, *cognitive recuperability refers to having positive thoughts about one's condition.*

Pernyataan tersebut menyatakan bahwa pemulihan dari segi kognitif mengarah pada memiliki pemikiran positif terhadap suatu kondisi. Dengan demikian seseorang yang memiliki resiliensi ialah orang yang menggunakan kemampuan berpikirnya tidak hanya untuk mencari jalan keluar dari suatu masalah tetapi juga bagaimana ia membentuk suatu pandangan positif terhadap masalah tersebut.

2.1.1.5. Karakteristik Individu Yang Resiliensi

Menurut Murphey (2013) karakteristik manusia yang memiliki resiliensi tinggi adalah cenderung *easygoing* dan mudah bersosialisasi, memiliki keterampilan berpikir yang baik (secara tradisional disebut inteligensi, yang juga meliputi keterampilan sosial dan kemampuan menilai sesuatu), memiliki orang di sekitar yang mendukung, memiliki satu atau lebih bakat atau kelebihan, yakin pada diri sendiri dan percaya pada kemampuannya dalam mengambil keputusan serta memiliki spiritualitas atau religiusitas.

Menurut Wolin (1999) terbagi menjadi tujuh karakteristik, yang selanjutnya dijelaskan sebagai berikut:

- a. Insight merupakan kemampuan individu untuk dapat memahami diri sendiri dan orang lain atau lingkungannya yang dapat digunakan untuk menyesuaikan diri dengan berbagai situasi. Secara sederhana insight adalah kemampuan mental seorang individu untuk dapat bertanya dan menjawab dengan jujur.

- b. Kemandirian adalah kemampuan untuk mengambil jarak secara emosional maupun fisik dari sumber masalah dalam hidup seseorang. Selain itu, kemandirian dapat diartikan sebagai perilaku seseorang untuk hidup secara mandiri tanpa bergantung kepada orang lain.
- c. Hubungan, seorang yang resilien tentunya dapat mengembangkan hubungan yang jujur, saling mendukung, dan berkualitas bagi kehidupan, atau memiliki role model yang sehat.
- d. Inisiatif, Individu yang memiliki kemampuan resilien bersikap proaktif dan bertanggung jawab atas kehidupan dan masalah yang dihadapi. Dalam hal ini individu yang resilien selalu berusaha untuk memperbaiki diri ataupun meningkatkan kemampuan dirinya.
- e. Kreativitas, dalam hal ini melibatkan kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pilihan, serta konsekuensi alternatif dalam menghadapi tantangan hidup. Individu yang memiliki resilien dapat mempertimbangkan konsekuensi dari setiap perilaku yang dipilihnya serta membuat keputusan secara benar.
- f. Humor, yakni kemampuan untuk menemukan kebahagiaan dalam situasi apapun. Dengan rasa humor, individu yang resilien dapat memandang tantangan hidup dengan cara yang baru dan lebih ringan.
- g. Moralitas, ditandai dengan keinginan individu untuk dapat hidup secara baik dan produktif. Individu yang resilien dapat mengevaluasi berbagai hal dan membuat keputusan.

Berdasarkan beberapa karakteristik individu yang resiliensi yang sudah dijelaskan dan diuraikan diatas menurut beberapa ahli dapat dipahami dan disimpulkan bahwa individu yang resilient adalah keterampilan berpikir seseorang yang baik dalam artian ia kreatif dan produktif, memiliki humor dan moralitas, dan memiliki inisiatif, dan menjalin hubungan sosial yang baik dengan lingkungannya.

2.1.1.6. Tahapan – Tahapan Resiliensi

Menurut pendapat Coulson (2006) empat proses yang dapat terjadi ketika seseorang mengalami situasi cukup menekan yaitu:

a. *Succumbing* (mengalah)

Merupakan istilah untuk menggambarkan kondisi yang menurun dimana individu mengalah atau menyerah setelah menghadapi suatu ancaman atau kondisi yang menekan. Level ini merupakan kondisi ketika individu menemukan atau mengalami kemalangan yang terlalu berat bagi mereka. Penampakan (outcomes) dari individu yang berada pada kondisi ini berpotensi mengalami depresi dan biasanya penggunaan narkoba sebagai pelarian, dan pada tataran ekstrim dapat menyebabkan individu bunuh diri.

b. *Survival* (bertahan)

Pada level ini individu tidak mampu meraih atau mengembalikan fungsi psikologis dan emosi yang positif setelah saat menghadapi tekanan. Efek dari pengalaman yang menekan membuat individu gagal untuk kembali berfungsi secara wajar (*recovery*), dan berkurang

pada beberapa aspek. Individu pada kondisi ini dapat mengalami perasaan, perilaku, dan kognitif negatif berkepanjangan seperti, menarik diri, berkurangnya kepuasan kerja, dan depresi.

c. *Recovery* (pemulihan)

Merupakan kondisi ketika individu mampu pulih kembali (*bounce back*) pada fungsi psikologis dan emosi secara wajar, dan dapat beradaptasi terhadap kondisi yang menekan, meskipun masih menyisahkan efek dari perasaan yang negatif. Individu dapat kembali beraktivitas dalam kehidupan sehari-harinya, menunjukkan diri mereka sebagai individu yang resilien.

d. *Thriving* (berkembang dengan pesat)

Pada kondisi ini individu tidak hanya mampu kembali pada level fungsi sebelumnya setelah mengalami kondisi yang menekan, namun mereka mampu minimal melampaui level ini pada beberapa aspek. Proses pengalaman menghadapi dan mengatasi kondisi yang menekan dan menantang hidup mendatangkan kemampuan baru yang membuat individu menjadi lebih baik. Hal ini termanifestasi pada perilaku, emosi, dan kognitif seperti, *sense of purpose of in life*, kejelasan visi, lebih menghargai hidup, dan keinginan akan melakukan interaksi atau hubungan sosial yang positif.

Menurut Reivich & Shatte (2002) mengatakan resiliensi melewati empat tahapan yaitu antara lain : a) *Overcoming* (proses mengatasi); b)

Streering tought (melalui sistem pengendalian; c) *Boucing back*; d) *Reaching out* (tahap penjangkauan).

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas mengenai tahap-tahap resiliensi dapat dipahami dan dapat dipahami empat proses yang dapat terjadi dan dilewati ketika seseorang mengalami situasi yang cukup menekan, orang yang melakukan resiliensi itu akan melewati fase atau tahapan mengalah, bertahan, pemulihan, dan kemudian terjadi perkembangan dengan pesat, *overcoming* (proses mengatasi), *streering tought* (melalui sistem pengendalian), *boucing back*, *reaching out* (tahap penjangkauan).

2.1.2. Reward

2.1.2.1. Pengertian Reward

Reward secara etimologi adalah ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan. Secara terminologi *reward* adalah sebagai alat pendidikan yang diberikan ketika anak melakukan yang baik atau telah mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu atau target sehingga anak termotivasi untuk menjadi lebih baik.

Di dalam pengertian lain, terkadang *reward* (hadiah) sering disamakan dengan istilah *reinforcement* positif. Tidak ada perbedaan yang signifikan antara keduanya, sehingga apa yang disebut dengan *reward* (hadiah) bisa dikatakan dengan *reinforcement* begitu juga sebaliknya. Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan istilah antara *reward* (hadiah)

dengan *reinforcement* dalam kegiatan pendidikan bukanlah suatu masalah yang krusial. Keduanya dapat diartikan sebagai sebagai perangsang, situasi, atau pernyataan lisan yang bisa menghasilkan kepuasan atau menambahkan kemungkinan satu perbuatan yang telah dipelajari.

Skinner menganggap *reward* atau *reinforcement* sebagai factor terpenting dalam proses belajar, serta tujuan psikologi adalah meramal dan mengontrol tingkah laku. Dua hal yang sangat penting dalam proses belajar dari Hull, yaitu adanya motif atau motivation (motivasi intensif) dan *drive stimulus reduction* (pengurangan stimulus pendorongan). Kecepatan merespons berubah bila besarnya hadiah (*reward*) berubah.

Menurut teori Skinner, tingkah laku terbentuk dari konsekuensi yang ditimbulkan oleh tingkah laku itu sendiri, sedangkan tingkah laku merupakan hubungan antara stimulus dan respons. Ada dua macam respons, yaitu responden response dan *operant response* (timbul dan berkembang yang diikuti perangsang tertentu dan fokus Skinner pada perilaku ini). Dalam proses belajar reward atau *reinforcement* menjadi factor terpenting dalam teori ini, karena perangsang itu memperkuat respons yang telah dilakukan. Misalnya, system hadiah pada anak yang telah melakukan hasil yang baik, sehingga anak menjadi lebih giat belajar. Namun di sisi lain, kebiasaan mendapat hadiah akan mengubah perilaku anak, ia selalu menunggu hadiah, kalau tidak ada hadiah tidak mau belajar. Hal ini akan menjadi kebiasaan sampai dewasa, sedangkan keberhasilan belajar merupakan kepentingannya sendiri guna masa depan yang lebih baik.

Reward menggunakan seluruh situasi yang memotivasi, mulai dari dorongan biologis yang merupakan kebutuhan utama seseorang sampai pada hasil-hasil yang memberikan ganjaran bagi seseorang misalnya uang, afeksi, dan aspirasi sosial tingkat tinggi. *Reward* adalah salah satu alat pendidikan, yaitu untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. Umumnya anak mengetahui bahwa pekerjaan atau perbuatannya yang menyebabkan ia mendapat hadiah atau ganjaran itu baik. Selanjutnya, pendidik bermaksud juga supaya dengan ganjaran itu anak menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dapat dicapainya. Dengan kata lain, anak menjadi lebih keras kemauannya untuk bekerja atau berbuat yang lebih baik lagi.

Jadi, maksud ganjaran itu yang terpenting bukanlah hasilnya yang dicapai seorang anak, melainkan dengan hasil yang telah dicapai anak itu pendidik bertujuan membentuk kata hati dan kemauan yang lebih baik dan lebih keras pada anak itu. *Reward* merupakan perangsang yang dapat memperkuat respons yang telah dilakukan oleh seseorang. Jadi, respons yang demikian itu mengikuti sesuatu tingkah laku tertentu yang telah dilakukan. Misalnya, seorang anak yang belajar melakukan perbuatan lalu mendapat hadiah, maka ia menjadi lebih giat belajar (responsnya menjadi lebih intensif/kuat).

Peranan *reward*, dalam proses pengajaran cukup penting terutama sebagai faktor eksternal dalam mempengaruhi dan mengarahkan perilaku

peserta didik. Hal ini berdasarkan atas berbagai pertimbangan logis, diantaranya *reward* dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik dan dapat mempengaruhi perilaku positif dalam kehidupan peserta didik. Dengan cara pemberian penghargaan dan penilaian yang bersifat positif inilah anak dapat mengembangkan *self-actualization* dan *self-consept* yang positif.

Dengan memberikan *reinsforcement* dalam bentuk *reward* peserta didik akan merasa dihargai sehingga peserta didik akan merasakan kepuasan yang akan mendorongnya untuk kembali melakukan hal yang sama, tetapi dalam memberikannya juga harus memenuhi syarat-syaratnya. Contohnya seorang guru memberikan penghargaan atau pujian kepada peserta didik setelah menjawab pertanyaan dengan baik, sehingga peserta didik lebih semangat lagi dalam mengerjakan tugas tersebut.

Menurut Slameto (2010), *reward* merupakan suatu penghargaan yang diberikan guru kepada anak sebagai hadiah karena anak tersebut telah berperilaku baik dan sudah berhasil melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan baik. Sementara itu Purwanto (2011) mengemukakan *reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. Sejalan dengan itu Hamalik (2009) mengatakan bahwa *reward* memiliki tujuan untuk membangkitkan atau mengemban minat, *reward* ini hanya berupa alat untuk membangkitkan minat saja bukanlah sebagai tujuan. Tujuan pemberian penghargaan dalam belajar adalah bahwa seseorang akan menerima

penghargaan setelah melakukan pembelajaran dengan baik dan akan melakukan pembelajaran sendiri di luar kelas. Reward juga bisa dikatakan sebagai motivasi yang diberikan oleh guru kepada anaknya (Sardiman, 2007).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa reward adalah segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada anak karena telah berperilaku baik, mendapat hasil atau telah berhasil melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan baik sehingga anak senantiasa termotivasi untuk mengulang perbuatannya kembali. *Reward* menggunakan seluruh situasi yang memotivasi, mulai dari dorongan biologis yang merupakan kebutuhan utama seseorang sampai pada hasil-hasil yang memberikan ganjaran bagi seseorang. Diharapkan dari pemberian reward tersebut muncul keinginan dari di anak untuk lebih semangat belajar yang tumbuh dari dalam diri anak sendiri.

2.1.2.2. Fungsi dan Tujuan *Reward* dalam Kegiatan Pembelajaran

Tujuan yang harus dicapai dalam pemberian *reward* adalah untuk lebih meningkatkan motivasi intrinsic dari motivasi ekstrinsik, dalam artian anak harus melakukan suatu perbuatan, maka perbuatan itu timbul dari kesadaran anak itu sendiri. Adanya pemberian reward itu, juga diharapkandapat membangun suatu hubungan yang positif antara guru dan anak, karena rewarditu adalah bagian dari pada rasa penjelmaan dari rasa sayang seorang guru kepada anaknya.

Menurut Arif (2002) pemberian hadiah atau reward sangat berarti bagi anak yaitu paling tidak dengan adanya hadiah anak akan menjadi percaya diri meskipun pemberian hadiah oleh pendidik tidak selamanya bersifat baik. Pemberian hadiah yang bersifat negatif dan positif sebagaimana yang diungkapkan arif adalah sebagai berikut:

1. Menganggap kemampuannya lebih tinggi dari teman-temannya atau temanya dianggap lebih rendah.
2. Dengan pemberian hadiah membutuhkan alat tertentu serta membutuhkan biaya.
3. Dapat menjadi pendorong bagi anak didik lainnya untuk mengikuti anak yang memperoleh hadiah dari gurunya, baik dalam tingkah laku, sopan santun, semangat dan motivasinya dalam berbuat yang lebih baik (Arif, 2002).

Pemberian hadiah adalah bentuk reinforcement atau penguatan yang positif dan sekaligus merupakan motivasi berprestasi maka pemberiannya harus tepat dan disesuaikan dengan kondisi anak.

2.1.2.3. Bentuk-Bentuk Reward dalam Kegiatan Pembelajaran

Reward yang diberikan kepada anak bentuknya bermacam-macam, secara garis besar reward dapat dibedakan menjadi empat macam, (Djamarah, 2008) yaitu:

1. Pujian. Pujian merupakan salah satu bentuk reward yang paling mudah dilakukan. Pujian dapat berupa kata-kata, seperti: bagus, baik, bagus sekali, dan sebagainya. Selain pujian berupa kata-kata, pujian dapat juga

berupa isyarat atau pertanda, misalnya dengan menunjukkan ibu jari (jempol), dengan menepuk bahu anak, dengan tepuk tangan, dan sebagainya.

2. Penghormatan. Reward berupa penghormatan ada dua macam, yang pertama berbentuk semacam penobatan, yaitu anak yang mendapat penghormatan diumumkan dan ditampilkan dihadapan teman sekelas, termasuk satu sekolah atau mungkin dihadapan orang tua murid. Penghormatan kedua berbentuk pemberian kekuasaan untuk melakukan sesuatu, misalnya anak yang mendapat nilai tertinggi saat mengerjakan soal latihan dipilih sebagai ketua kelompok diskusi.
3. Hadiah. Hadiah yang dimaksud disini adalah reward yang berbentuk barang. Hadiah yang diberikan dapat berupa alat-alat keperluan sekolah, seperti pensil, penggaris, buku, penghapus, dan sebagainya. Reward berupa hadiah disebut juga reward materil.
4. Tanda Penghargaan. Reward yang berupa tanda penghargaan disebut juga dengan reward simbolis. Tanda penghargaan tidak dinilai dari segi harga dan kegunaan barang-barangtersebut, melainkan tanda penghargaan yang dinilai dari segi kesan atau nilai kegunaannya.

Dari keempat macam reward tersebut di atas, dalam penerapannya seorang guru dapat memilih bentuk macam-macam reward yang cocok dengan anak, dan disesuaikan dengan kondisi dan situasi, baik situasi dan kondisi anak atau situasi dan kondisi keuangan, jika hal itu menyangkut masalah keuangan. Dalam memberikan reward seorang guru hendaknya

dapat mengetahui siapa yang berhak mendapatkan reward, seorang guru harus selalu ingat akan maksud reward dari pemberian reward itu. Seorang anak yang pada suatu ketika menunjukkan hasil dari biasanya, sangat baik diberi reward. Dalam hal ini seorang guru hendaklah bijaksana jangan sampai reward menimbulkan iri hati pada anak yang lain yang merasa dirinya lebih pandai, tetapi tidak mendapatkan reward.

2.1.2.4. Fungsi Reward

Fungsi *reward* ialah untuk memperkuat perilaku yang disetujui secara sosial dan tiadanya penghargaan melemahkan keinginan untuk mengulangi perilaku tersebut. Dengan kata lain, anak akan mengasosiasikan reward dengan perilaku yang disetujui masyarakat (Arifin,1994). Dalam hal ini dapat kita kaitkan dengan fenomena yang telah kita rasakan saat ini bahwasannya Indonesia sedang mengalami krisis karakter bangsa. Dari hal itu sosok seorang pendidik yang baik sangat di butuhkan dalam pembentukan karakter yang berkualitas. Dengan menggunakan strategi reward seorang pendidik dapat merangsang kemauan anak atau membantu anak untuk meningkatkan kemauan atau memotivasi kemauan anak untuk belajar lebih giat lagi. Kompetensi dasar (*basic competence*) bagi pendidik ditentukan oleh tingkat kepekaannya dari bobot potensi dasar dan kecendrungan yang dimilikinya. Hal tersebut karena potensimerupakan tempat dan bahan untuk memproses semua pandangan sebagai bahan untuk menjawab semua rangsangan yang datang darinya.

Menggunakan reward sebagai alat bantu dalam proses belajar atau media yang dapat di jadikan penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Bahwa media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat di pungkiri (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2010). Karena memang gurulah yang menghendaknya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang di berikan oleh guru kepada anak didik. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran sukar untuk di cerna dan di pahami oleh setiap anak didik, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks.

2.1.3. *Punishment*

2.1.3.1. Pengertian *Punishment*

Punishment adalah penderitaan yang diberikan atau ditimbulkan dengan sengaja oleh pendidik setelah anak melakukan pelanggaran atau kesalahan (Hamruni, 2008). *Punishment* biasanya dilakukan ketika apa yang menjadi target tertentu tidak tercapai, atau ada perilaku anak yang tidak sesuai dengan norma-norma yang diyakini oleh sekolah tersebut.

Jika reward merupakan bentuk *reinforcement* yang positif; maka *punishment* sebagai bentuk reinforcement yang negatif, tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Tujuan dari metode ini adalah menimbulkan rasa tidak senang pada seseorang supaya mereka jangan membuat sesuatu yang jahat. Jadi, hukuman yang dilakukan mesti bersifat pedagogies, yaitu untuk memperbaiki dan mendidik

ke arah yang lebih baik. Seorang guru atau orang tua diperbolehkan memukul dengan pukulan yang tidak keras.

Punishment berasal dari Bahasa Inggris yang artinya hukuman. Menurut Baharuddin (2010), hukuman adalah menghadirkan atau memberikan sebuah situasi yang ingin dihindari untuk menurunkan tingkah laku. Mengenai hukuman itu, ada beberapa pandangan filsafat atau kepercayaan yang menganggap bahwa hidup ini termasuk sebagai suatu hukuman, karena kehidupan ini identik dengan penderitaan. Pandangan hidup yang demikian menganjurkan agar manusia menghindari diri dari hukuman atau penderitaan yang ada di dalam kehidupan ini.

Jadi kesimpulannya adalah hukuman merupakan suatu tindakan yang kurang menyenangkan, yaitu berupa penderitaan yang diberikan kepada anak atau anak secara sadar dan sengaja, sehingga anak atau anak tidak mengulangi kesalahannya lagi. Hukuman diberikan sebagai akibat dari pelanggaran, kejahatan, atau kesalahan yang dilakukan anak. Tidak seperti reward, hukuman atau punishment mengakibatkan penderitaan atau keduakaan bagi anak didik yang menerimanya.

2.1.3.2. Tujuan *Punishment* dalam Kegiatan Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, tujuan pemberian hukuman dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu tujuan jangka pendek dan jangka panjang. Pengertian dari tujuan jangka pendek pemberian hukuman adalah untuk menghentikan tingkah laku yang salah, sedangkan tujuan jangka panjang hukuman yaitu untuk mengajar dan mendorong anak agar dapat

menghentikan sendiri tingkah laku yang salah (Yanuar A, 2012). Tujuan dari pemberian sanksi atau hukuman kepada anak dari guru atau orang tua itu ada tujuan yang bermacam-macam.

2.1.3.3. Fungsi *Punishment*

Ada tiga fungsi penting dari *Punishment* yang berperan besar bagi pembentukan tingkah laku yang diharapkan :

- 1.Membatasi perilaku *punishment* menghalangi terjadinya pengulangan tingkah laku yang tidak diharapkan.
- 2.Bersifat mendidik.
- 3.Memperkuat motivasi untuk menghindarkan diri dari tingkah laku yang tidakdiharapkan.

2.1.3.4. Tujuan *Punishment*

Tujuan hukuman menurut Gunning sebagaimana dikutip Ngalm Purwanto, tidak lain adalah pengasuhan kata hati atau membangkitkan kata hati (Purwanto,1955). Artinya, hukuman yang diterapkan harus bertujuan untuk membangkitkan kesadaran yang timbul dari dalam diri anak terhadap kesalahan yang telah diperbuatnya, sehingga berusaha bertobat dan menyadari tentang kesalahan yang telah diperbuatnya. Tujuan tersebut dipandang paling tepat sesuai dengan tujuan pendidikan, karena mengarahkan anak untuk menyadari kesalahan yang diperbuatnya sehingga ia menyesal dan dengan penuh kesadaran berusaha untuk memperbaiki atau menghindarinya bahkan tidak akan mengulangi perbuatan itu lagi.

Dalam pemberian hukuman ini, pendidik harus mengetahui kondisi psikologis anak sehingga tidak terjadi traumatis atau gangguan mental pada masa mendatang setelah hukuman diberikan.

2.1.3.5. Jenis-Jenis *Punishment*

Ada beberapa hukuman dalam kaitannya dengan pembelajaran menurut Suharsimi Arikunto (2010) jenis-jenis hukuman antara lain:

1. Pengukuran skor atau penurunan peringkat. Hukuman jenis ini merupakan hukuman yang paling banyak diterapkan disekolah. Terutama diterapkan ketika anak terlambat datang, tidak atau terlambat mengumpulkan tugas.
2. Hukuman berupa benda. Dalam hukuman ini bukan hukuman yang berupa uang namun hukuman ini lebih banyak memberikan makna “Pembayaran”.
3. Pemberian celaan. Dalam hukuman ini digabungkan dengan hukuman yang lainnya. Anak yang melanggar peraturan penting yang diperuntungkan bagi anak akan mendapat celaan. Hukuman ini guru menuliskan kesalahan anak dalam buku catatan khusus atau keanehan.

2.1.3.6. Teori *Punishment*

Punishment adalah suatu perbuatan dimana orang sadar dan sengaja menjatuhkan nestapa pada orang lain dengan tujuan untuk memperbaiki atau melindungi dirinya sendiri dari kelemahan jasmani dan rohani sehingga terhindar dari segala macam pelanggaran (Mursal, 2004). Hukuman adalah mencegah timbulnya tingkah laku yang tidak baik dan mengingatkan anak

untuk tidak melakukan apa yang tidak boleh (Djiwandono, 2008). Hukuman adalah suatu perbuatan di mana kita secara sadar dan sengaja menjatuhkan nestapa kepada orang lain, baik dari segi kejasmanian maupun dari segi kerohanian (Uhbiyanti, 2003). Dari beberapa pengetahuan di atas dapat diperoleh suatu pemahaman bahwa yang di maksud dengan hukuman (*punishment*) adalah tindakan yang diberikan oleh pendidik terhadap anak didik yang telah melakukan kesalahan, dengan tujuan agar anak didik tidak akan mengulangnya lagi dan akan memperbaiki kesalahan yang telah diperbuat.

Hukuman (*punishment*) sebagai alat pendidikan (preventif dan kuratif) yang tidak menyenangkan bagi anak. Namun, hukuman diberlakukan untuk meninggalkan perbuatan atau hal-hal yang kurang menguntungkan bagi dirinya dan mengarahkan agar senantiasa selalu bertingkah laku yang baik dan bermanfaat bagi hasil belajarnya, perkembangannya, serta kemajuannya. Dengan pengalaman hukuman (*punishment*) di harapkan anak menjadi jera dan sadar akan kesalahannya yang telah diperbuat, sehingga dia akan berhati-hati dalam bertindak.

Guru memberikan hukuman pada anak sejatinya hanya untuk memberikan efek jera pada anak agar tidak mengulangi kesalahan yang telah dilakukakannya. Hal tersebut dapat dikaitkan dengan teori hukuman yang telah banyak dikemukakan oleh beberapa pakar pendidikan. Tujuan hukuman berdasarkan teori-teori hukuman tersebut dapat dijabarkan dalam

klasifikasi teori *punishment* (hukuman) Ngalim Purwanto (1985) mengklasifikasikan hukuman yaitu :

1. Teori perbaikan

Berdasarkan teori ini, jika dikaitkan dengan dunia pendidikan. Hukuman diberikan untuk memperbaiki anak yang berbuat salah dengan harapan agar selanjutnya tidak mengulangi kesalahannya lagi dan sadar atas kesalahannya (Yanuar A, 2012). Teori ini bagus untuk membentuk sikap disiplin anak, karena berlandaskan pada perbaikan perbuatan yang salah dan menyadarkannya, sehingga guru dapat memberikan hukuman dengan jenis hukuman yang berlandaskan teori ini. Teori perbaikan ini tidak merugikan anak atau membuat anak menjadi trauma, sehingga sangat cocok untuk diterapkan.

Menurut teori ini, hukuman di adakan untuk membasmi kejahatan, jadi maksud hukuman itu adalah untuk memperbaiki si pelanggar agar jangan berbuat kesalahan semacam itu lagi. Teori inilah yang lebih pedagogis karena bermaksud memperbaiki si pelanggar, baik lahiriah maupun batiniah.

Dari beberapa artikel yang telah penulis baca terdapat beberapa pengertian tentang pengertian punishment dalam pendidikan. beberapa pengertian sebagai berikut: hukuman (*punishment*) ialah penderitaan yang diberikan atau ditimbulkan dengan sengaja oleh seseorang (orang tua, guru, dan sejawatnya) sesudah terjadi suatu pelanggaran, kejahatan, atau kesalahan (Purwanto, 2005).

2. Teori perlindungan

Teori perlindungan ini, hukuman diadakan untuk melindungi masyarakat dari perbuatan-perbuatan tidak wajar yang dilakukan oleh seseorang. Dengan adanya hukuman yang berlandaskan pada teori ini, maka masyarakat dapat dilindungi dari kejahatan-kejahatan yang telah dilakukan oleh pelanggar atau terhukum (Yanuar A, 2012). Jika dilihat dari teori tersebut, pelanggar seharusnya akan lebih dilindungi. Teori tersebut agar membuat si pelanggar tidak melakukan kesalahannya lagi, tetapi penerapan teori ini guru harus benar-benar bijaksana dan arif dalam memilihkan jenis hukum yang sesuai dengan kesalahan yang dilakukan oleh pelanggar tata tertib.

3. Teori ganti kerugian

Menurut teori ini, hukuman dilakukan untuk mengganti kerugian-kerugian yang telah diakibatkan oleh kejahatan-kejahatan yang telah dilakukan pelanggar atau terhukum. Hukuman ini lebih banyak diterapkan dalam pemerintahan atau masyarakat (Yanuar A, 2012), sedangkan dalam dunia pendidikan teori ini dapat diterapkan sebagai salah satu teori menghukum akan tetapi skala yang diberikan dalam skala yang kecil.

4. Teori menakut-nakuti

Berdasarkan teori ini, hukuman ini diberikan untuk menimbulkan perasaan takut kepada anak yang melakukan pelanggaran akan akibat pelanggaran yang telah diperbuatnya, sehingga menimbulkan perasaan

takut untuk mengulanginya kembali dan mau meninggalkan perbuatan yang salah (Yanuar A, 2012). Teori ini dapat diterapkan dalam pelaksanaan hukuman pada anak, karena menakuti sebagai alat yang ampuh agar anak tidak mau mengulangi perbuatan yang salah.

2.1.3.7. Bentuk-Bentuk Punishment dalam Kegiatan Pembelajaran

Menurut Yanuar (2012), Hukuman sebagai alat pendidikan diklasifikasikan menjadi beberapa bentuk. Klasifikasi ini didasarkan pada beberapa hal, antara lain:

1. Berdasarkan Alasan Diterapkannya Hukuman

Berdasarkan pada alasan di balik diterapkannya hukuman kepada anak, maka hukum dibagi menjadi dua bentuk, yaitu:

- a. Hukuman Preventif. Hukuman preventif adalah hukuman yang dilakukan dengan maksud agar tidak atau jangan terjadi pelanggaran. Hukuman ini bertujuan untuk mencegah jangan sampai terjadi pelanggaran sehingga hal itu dilakukan sebelum pelanggaran itu dilakukan. Menurut Indrakusuma (dalam Yanuar, 2012), yang termasuk dalam hukuman preventif adalah tata tertib, anjuran dan perintah, larangan, paksaan dan disiplin.
- b. Hukuman Represif. Sifat dari hukuman represif adalah menekan atau menghambat, sehingga seorang yang sudah terlanjur melakukan suatu pelanggaran atau kesalahan akan merasa jera. Yang termasuk hukuman represif dalam konteks pendidikan, menurut Indrakusuma dalam Yanuar (2012) adalah pemberitahuan, teguran, peringatan, hukuman.

2. Berdasarkan Tingkat Perkembangan Anak

William Stren (dalam Yanuar, 2012) membedakan hukuman menjadi tiga bentuk yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak yang menerima hukuman, yaitu:

- a. Hukuman Asosiatif. Umumnya orang mengasosiasikan antara hukuman dan kejahatan atau pelanggaran, antara penderitaan yang diakibatkan oleh hukuman dengan perbuatan pelanggaran yang dilakukan. Untuk menyingkirkan perasaan tidak enak akibat hukuman, biasanya orang atau anak menjauhi perbuatan yang tidak baik atau yang dilarang. Hukuman asosiasif dipergunakan bagi anak kecil.
- b. Hukuman Logis. Hukuman logis diterapkan terhadap anak yang sudah besar, dengan tujuan agar anak mengerti bahwa hukuman adalah akibat yang logis dari pekerjaan atau perbuatan mereka yang tidak baik. Pemberian hukuman harus seimbang dengan kesalahan yang anak lakukan, hukuman yang diterima anak haruslah yang masuk akal sehingga tidak menjadi beban anak.
- c. Hukuman Normatif. Hukuman normatif adalah hukuman yang bermaksud memperbaiki moral anak-anak. Hukuman ini dilakukan terhadap pelanggaran-pelanggaran mengenai norma-norma etika, seperti berdusta, menipu, mencuri, dan sebagainya. Hukuman normatif sangat erat hubungannya dengan pembentukan watak anak-anak. Hukuman yang diberikan atas kesalahan yang diperbuat anak, guru berusaha mempengaruhi kata hati anak, menginsafkan anak terhadap

perbuatannya yang salah, dan memperkuat kemauannya untuk selalu berbuat baik dan menghindari kejahatan.

2.1.4. Pengaruh antara Pemberian Reward dengan Resiliensi Anak

Reward adalah bentuk ganjaran atau imbalan terhadap tindakan atau perilaku seseorang karena melakukan sesuatu kebaikan atau berhasil dalam suatu pekerjaan. Purwanto (2011) mengemukakan reward adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. Sejalan dengan itu Hamalik (2009) mengatakan bahwa reward memiliki tujuan untuk membangkitkan atau mengemban minat, reward ini hanya berupa alat untuk membangkitkan minat saja bukanlah sebagai tujuan. Tujuan pemberian penghargaan dalam belajar adalah bahwa seseorang akan menerima penghargaan setelah melakukan pembelajaran dengan baik dan akan melakukan pembelajaran sendiri di luar kelas. Reward juga bisa dikatakan sebagai motivasi yang diberikan oleh guru kepada anaknya (Sardiman, 2007).

Kekuatan dan kelemahan kemauan belajar seseorang juga berpengaruh terhadap kesuksesan anak dalam belajar. Oleh karena itu, perlu adanya usaha besar untuk menumbuhkan motivasi untuk belajar melalui kemauan yang kuat terutama yang datang dari dalam (motivasi esensial) dengan cara senantiasa memikirkan masa depan yang penuh tantangan dan harus dihadapi untuk mencapai cita-cita. Namun mengingat motivasi merupakan motor penggerak dalam perbuatan, maka bila anak didik yang kurang

memiliki motivasi intrinsik, maka diperlukan dorongan dari luar, yaitu motivasi ekstrinsik agar anak didik termotivasi untuk belajar. Salah satunya yaitu dengan memberikan suatu stimulus berupa hadiah (*reward*).

Menurut Rutter (Desmita, 2009) strategi yang termasuk kedalam upaya membantu perkembangan resiliensi anak di sekolah adalah memberikan tanggung jawab dan kesempatan untuk berpartisipasi aktif, seperti kesempatan untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, membuat perencanaan, bekerja sama dan menolong orang lain. Anak diperlakukan sebagai individu yang bertanggung jawab, mengizinkan mereka untuk berpartisipasi dalam semua aspek fungsi sekolah. Keterampilan dan prestasi yang ditampilkan anak perlu mendapatkan penguatan sehingga ia akan merasa perilakunya diterima dan menjadikan itu suatu kebiasaan yang dilakukan secara berulang-ulang.

Cara kita memuji sangat berpengaruh pada konsep diri dan pola pikir anak. Pujilah anak dengan berfokus atas usaha atau kerja keras yang telah mereka lakukan. Misalnya saja ketika anak berhasil meraih nilai baik di sekolah, alih-alih memuji bakat atau kemampuannya, kita dapat mengatakan “Selamat ya kak, ini adalah hasil kerja keras Kakak”, dan tidak semata-mata berkata “Wah, kakak pintar ya”. Dengan memberikan penekanan pada usaha, kita mengajarkan pada anak bahwa hasil yang ia peroleh adalah buah dari usahanya belajar, bukan semata-mata bakat atau kemampuannya. Dan bahwa potensi yang ia miliki masih harus dikembangkan (melalui usaha dan belajar) sehingga akhirnya dapat memperoleh hasil yang baik.

Dengan diberikan penguatan dan penghargaan secara terus menerus, dan memberikan *reinsforcement* dalam bentuk *reward* peserta didik akan merasa dihargai sehingga peserta didik akan merasakan kepuasan yang akan mendorongnya untuk kembali melakukan hal yang sama, tetapi dalam memberikannya juga harus memenuhi syarat-syaratnya. Individu yang memiliki perasaan dihargai akan menjadikan individu itu mampu untuk menampilkan usaha untuk mampu beradaptasi dengan baik terhadap keadaan yang menekan dan keadaan sulit, sehingga mampu untuk pulih dan berfungsi optimal dan mampu melalui kesulitan.

2.1.5. Pengaruh antara Pemberian Punishment dengan Resiliensi Anak

Pemberian *punishment* bertujuan menimbulkan rasa tidak senang pada seseorang supaya mereka jangan membuat sesuatu yang tidak baik. Jadi, hukuman yang dilakukan juga harus bersifat pedagogies, yaitu untuk memperbaiki dan mendidik ke arah yang lebih baik. Secara langsung maupun tidak langsung motivasi juga berpengaruh terhadap prestasi belajar anak namun juga mempengaruhi ketangguhan anak menghadapi situasi dan kondisi kehidupan yang bermacam-macam.

Hukuman (*punishment*) sebagai alat pendidikan (preventif dan kuratif) yang tidak menyenangkan bagi anak. Namun, hukuman diberlakukan untuk meninggalkan perbuatan atau hal-hal yang kurang menguntungkan bagi dirinya dan mengarahkan agar senantiasa selalu bertingkah laku yang baik dan bermanfaat bagi hasil belajarnya, perkembangannya, serta kemajuannya. Dengan pengalaman hukuman (*punishment*) di harapkan anak menjadi jera

dan sadar akan kesalahannya yang telah diperbuat, sehingga dia akan berhati-hati dalam bertindak.

Pemberian hukuman di sekolah merupakan pembentukan sikap dan perilaku anak di sekolah agar patuh dan taat terhadap semua aturan atau kaidah atau norma hukum yang ada. Hukuman atau sanksi yang diberikan oleh guru disekolah adalah sebagai alat untuk mendidik dan membina para anak, agar insyaf dan jera terhadap perlakuan dan perbuatan yang dilanggarnya. Dengan diberikan hukuman, perlu diluruskan pemahaman bahwa hukuman yang diberikan guru manapun orang tua kepada anak, semata-mata untuk memperlancar bentuk dukungan kepada anak tentang ketidaksetujuan akan kesalahan yang dilakukan anak atau anak sehingga ada proses memberi peringatan dan pengarahan untuk merubah kesalahan dan pelanggaran untuk dirubah menjadi kondisi yang sesuai dengan aturan dan kondisi yang disetujui. Jika anak mendapatkan pengarahan yang baik dalam kehidupan, ini akan membentuk kebiasaan yang baik terhadap pengembangan karakter. Hukuman merupakan alat pendidikan yang berfungsi untuk menghentikan pola tingkah laku yang tidak sesuai dengan nilai atau norma, selain itu dapat membantu peserta didik menjadi dewasa dan bertanggung jawab salah satunya adalah berperilaku disiplin sesuai aturan yang berlaku. *Punishment* berperan memperlemah atau mengurangi perilaku yang bisa terjadi pada masa mendatang.

Punishment diartikan sebagai hukuman atau sanksi, punishment biasanya dilakukan ketika apa yang menjadi target tertentu tidak tercapai, atau ada

perilaku anak yang tidak sesuai dengan norma-norma yang di yakini oleh sekolah tersebut. Jika reward merupakan bentuk reinforcement positif maka punishment sebagai bentuk reinforcement negatif. Punishment didasari dengan prinsip bahwa frekuensi dari suatu respon akan meningkat karena diikuti dengan suatu stimulus yang tidak menyenangkan yang ingin dihilangkan. Jadi perilaku yang diharapkan akan meningkat karena diikuti stimulus yang tidak menyenangkan.

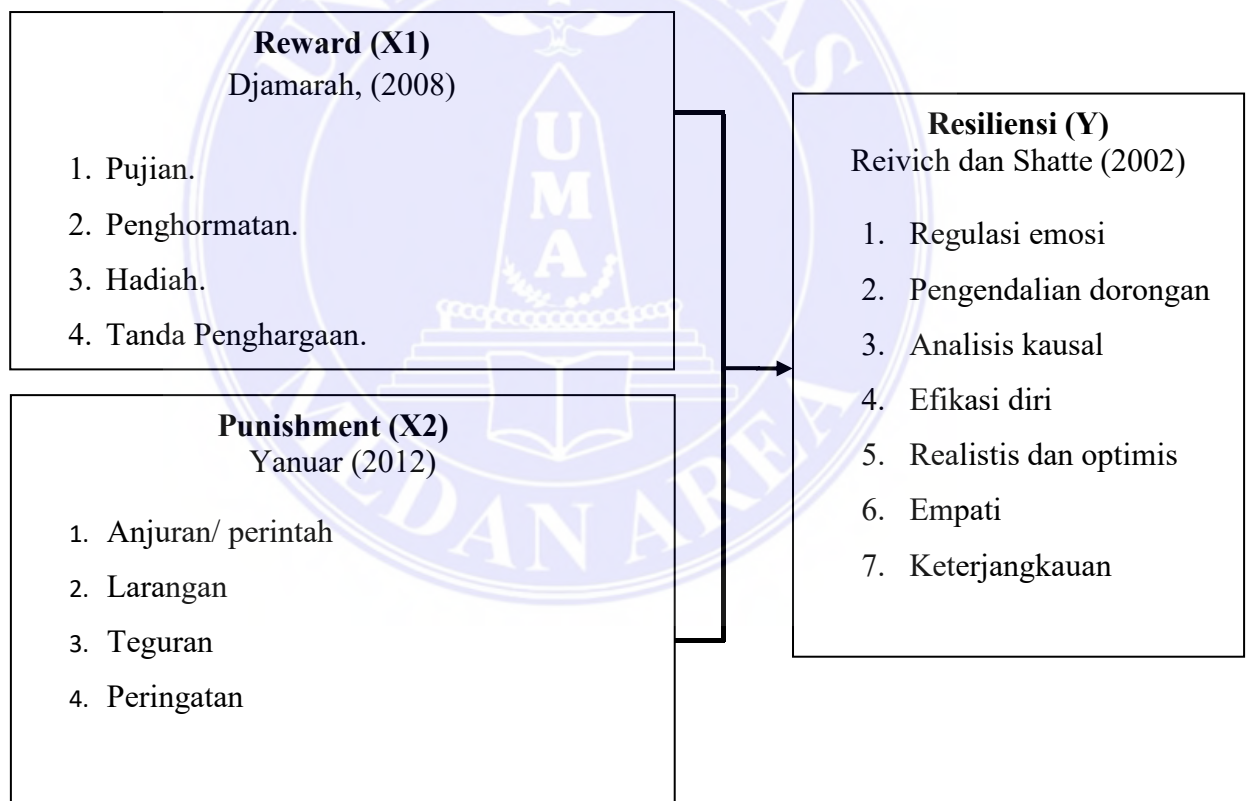
2.2. Penelitian Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang memiliki relevansi terhadap penelitian yang akan dilakukan penulis adalah sebagai berikut; 1) Hubungan Antara Dukungan Sosial Terhadap Resiliensi Pada Mahasiswa Bidikmisi Dengan Mediasi Efikasi Diri. “**Alaiya Choiril Mufidah**”. Jurnal Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat dukungan sosial pada mahasiswa bidikmisi, untuk mengetahui tingkat efikasi pada mahasiswa bidik misi, untuk mengetahui hubungan antara dukungan social terhadap resiliensi melalui mediasi efikasi diri. Metode penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif, dengan instrumen skala resiliensi, skala dukungan sosial dan skala efikasi diri, dengan menggunakan tehnik *random sampling* dengan karakteristik yang ditentukan oleh peneliti. Peneliti menggunakan analisa data korelasi *product moment*. Dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 50 subjek. Berdasarkan analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara hubungan dukungan social dengan resiliensi yang dimediasi dengan

resiliensi. Dari keterangan tersebut menunjukkan bahwa dukungan social melalui mediasi efikasi diri maka akan menghasilkan resiliensi yang lebih tinggi dibandingkan dengan hubungan dukungan sosial dengan resiliensi tanpa mediasi efikasi diri. Hal ini menunjukkan bahwa variabel mediasi mampu memediasi dengan baik kedua variable tersebut.

2.3. Rancangan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka penelitian dapat dirumuskan dalam bentuk skema sebagai berikut:



Gambar 1. Rancangan Penelitian

Keterangan Gambar:

Dari gambar di atas terlihat pengaruh pemberian reward dari guru terhadap resiliensi anak usia dini; kemudian pengaruh pemberian punishment dari guru terhadap resiliensi anak usia dini; dan selanjutnya pengaruh pemberian reward dan punishment dari guru terhadap resiliensi anak usia dini.

2.4. Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Ada pengaruh positif pemberian reward dari guru terhadap resiliensi anak usia dini.
2. Ada pengaruh positif pemberian punishment dari guru terhadap resiliensi anak usia dini.
3. Ada pengaruh positif pemberian reward dan punishment dari guru terhadap resiliensi anak usia dini.

BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam suatu penelitian salah satu unsur yang penting adalah metode yang digunakan, penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Dan dalam bab ini akan diuraikan pokok-pokok bahasan sebagai berikut: A) Desain Penelitian, B) Waktu dan Tempat Penelitian, C) Identifikasi Variabel Penelitian, D) Definisi Operasional Variabel Penelitian, E) Populasi dan Sampel, F) Teknik Pengambilan Sampel, G) Metode Pengumpulan Data, H) Prosedur Penelitian, dan I) Teknik Analisis Data

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena gejala-gejala hasil pengamatan dikonversikan ke dalam angka-angka yang dianalisis menggunakan statistik. Menurut Creswell (2012), penelitian kuantitatif mengharuskan peneliti untuk menjelaskan bagaimana variabel mempengaruhi variabel yang lain. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, karena di dalam penelitian ini berisi aktifitas pemberian tindakan kepada suatu keadaan individu. Tujuannya untuk menemukan ada tidaknya hubungan variabel bebas dalam hal ini variabel pemberian reward dan pemberian punishment terhadap variabel terikat yaitu resiliensi anak PAUD. Arikunto (2006) adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh antara dua variabel atau lebih. Terdapat dua jenis korelasi yaitu korelasi sejajar dan korelasi sebab-akibat. Dimana korelasi sejajar ini keadaan variabel pertama

dengan yang kedua tidak terdapat hubungan sebab-akibat, tetapi dicari alasan mengapa diperkirakan ada hubungan. Sedang yang korelasi sebab-akibat dimana variabel pertama berhubungan terhadap variabel kedua, korelasi ini dapat juga disebut penelitian korelasi. Penelitian ini menggunakan penelitian korelasi sebab akibat dengan menggunakan rumus Regresi Linear Sederhana.

3.2. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kabanjahe di Jalan Kartini No. 4, Gung Leto, Kelurahan Gung Leto, Desa Leto, Kecamatan Kabanjahe, Kabupaten Karo Prov. Sumatera Utara, Indonesia.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang akan digunakan peneliti untuk penelitian ini dilaksanakan mulai bulan April sampai bulan Juni sekaligus pengumpulan data dan dilanjutkan dengan pengolahan data dan penyusunan laporan penelitian yang difokuskan pada data dari anak PAUD pada TK Negeri Pembina Kabanjahe. Tahapan penelitian ini dilakukan dimulai dari uji coba alat ukur, analisis hasil ujicoba, pengumpulan data, menganalisis hasil data penelitian, membuat kesimpulan hasil penelitian, membuat laporan penelitian dalam bentuk Bab 4 dan Bab 5 sehingga menjadi sebuah Tesis yang utuh lengkap dengan lampiran yang melengkapinya.

3.3. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Kidder (1981) dalam Sugiyono (2011) menyatakan bahwa variabel adalah suatu kualitas (*qualities*) dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya. Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2011). Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

1. Variabel Terikat. Variabel ini adalah variabel yang dijelaskan atau dipengaruhi oleh variabel *independent* (Husein, 2003). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah reiliensi anak (Y) dengan indikator dari Reivich dan Shatte (2002) yaitu regulasi emosi, pengendalian dorongan, analisis kausal, efikasi diri, realistis dan optimis, empati dan juga keterjangkauan.
2. Variabel Bebas. Variabel ini adalah variabel yang mempengaruhi atau menjelaskan variabel yang lain (Husein, 2003). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pemberian *reward* (X1) dengan indikator menurut Djamarah, (2008) yaitu : pujian, penghormatan, hadiah dan tanda penghargaan. Kemudian variabel pemberian *punishment* (X2) dengan indikator konsep diri yang positif adalah menurut Yanuar (2012) yaitu : hukuman preventif, hukuman represif, hukuman asosiatif, hukuman logis dan hukuman normatif.

3.4. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional merupakan batasan atau spesifikasi dari variabel-variabel penelitian yang secara kongkret berhubungan dengan realitas yang akan diukur dan merupakan manifestasi dari hal-hal yang akan diamati dalam penelitian (Azwar,2002). Dalam penelitian ini definisi operasional dari variabel penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pemberian *Reward*

Reward adalah segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada anak karena telah berperilaku baik, mendapat hasil atau telah berhasil melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan baik sehingga anak senantiasa termotivasi untuk mengulang perbuatannya kembali. Namun di sisi lain, kebiasaan mendapat hadiah akan mengubah perilaku anak, ia selalu menunggu hadiah, kalau tidak ada hadiah tidak mau belajar.

Adapun indikator-indikator dari Pemberian *Reward* dalam penelitian ini berdasarkan pendapat Reivich dan Shatte (2002) adalah sebagai berikut.

- a. Pujian. Pujian merupakan salah satu bentuk reward yang paling mudah dilakukan.
- b. Penghormatan. Reward berupa penghormatan ada dua macam, yang pertama berbentuk semacam penobatan. Penghormatan kedua berbentuk pemberian kekuasaan untuk melakukan sesuatu.
- c. Hadiah. Hadiah disini adalah reward yang berbentuk barang.

- d. Tanda Penghargaan. Reward yang berupa tanda penghargaan disebut juga dengan reward simbolis.

2. Pemberian *Punishment*

Hukuman merupakan suatu tindakan yang kurang menyenangkan, yaitu berupa penderitaan yang diberikan kepada anak atau anak secara sadar dan sengaja, sehingga anak atau anak tidak mengulangi kesalahannya lagi. Hukuman diberikan sebagai akibat dari pelanggaran, kejahatan, atau kesalahan yang dilakukan anak. Tidak seperti reward, hukuman atau punishment mengakibatkan penderitaan atau keduakaan bagi anak didik yang menerimanya.

Adapun indikator-indikator dari konsep diri dalam penelitian ini terbagi dua yaitu konsep diri positif berdasarkan pendapat dari Yanuar (2012) adalah sebagai berikut.

- a. Hukuman Preventif. Hukuman preventif adalah hukuman yang dilakukan dengan maksud agar tidak atau jangan terjadi pelanggaran seperti tata tertib, anjuran dan perintah, larangan, paksaan dan disiplin.
- b. Hukuman Represif. Sifat dari hukuman represif adalah menekan atau menghambat seperti pemberitahuan, teguran, peringatan, hukuman.
- c. Hukuman Asosiatif. Umumnya orang mengasosiasikan antara hukuman dan kejahatan atau pelanggaran.
- d. Hukuman Logis. Hukuman logis diterapkan terhadap anak yang sudah besar, dengan tujuan agar anak mengerti bahwa hukuman adalah akibat yang logis dari pekerjaan atau perbuatan mereka yang tidak baik.

- e. Hukuman Normatif. Hukuman normatif adalah hukuman yang bermaksud memperbaiki moral anak-anak. Hukuman ini dilakukan terhadap pelanggran-pelanggran mengenai norma-norma etika, seperti berdusta, menipu, mencuri, dan sebagainya.

3. Resiliensi Anak PAUD

Resiliensi merupakan keadaan diri individu yang memiliki kecenderungan untuk mampu kembali pulih dari suatu keadaan yang menekan dan mampu beradaptasi dan bertahan dari kondisi itu jika itu berulang atau muncul kembali dalam kehidupannya.

Adapun indikator-indikator dari resiliensi anak dalam penelitian ini berdasarkan pendapat Reivich dan Shatte (2002) adalah sebagai berikut :

- a. Regulasi emosi. Individu yang resilien mengembangkan keterampilan dirinya untuk membantunya mengandalikan emosi, perhatian, maupun perilakunya dengan baik.
- b. Pengendalian dorongan. Kemampuan untuk mengelola bentuk perilaku dari impuls emosional pikiran.
- c. Analisis kausal. Kemampuan untuk mengidentifikasi penyebab dari masalah secara akurat.
- d. Efikasi diri. Individu yang resilien yakin dan percaya diri sehingga dapat membangun kepercayaan dengan orang lain.
- e. Realistis dan optimis. Kemampuan yang dimiliki individu untuk tetap positif tentang masa depan.

f. Empati. Kemampuan untuk membaca isyarat perilaku orang lain untuk memahami keadaan psikologis dan emosional mereka

g. Keterjangkauan. Kemampuan untuk meningkatkan aspek positif dari kehidupan.

Sedangkan resiliensi pada anak dapat diartikan sebagai kemampuan anak dalam menghadapi tantangan dan kesulitan yang ditemuinya sehari-hari dan beradaptasi secara positif sesuai dengan tahap perkembangan yang ia miliki.

3.5. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan individu-individu yang merupakan objek pengambilan data (Sugiyono, 2017). Dan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pada TK Negeri Pembina Kabanjahe TA 2021/2022 yang berjumlah 56 orang anak pada Tahun Ajaran 2021/2022.

Dalam penelitian ini metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Menurut Sugiyono, (2017) *purposive sampling* atau sampel secara sengaja adalah metode penarikan sampel dari populasi dengan tidak mempertimbangkan peluang (*non probability sampling*), dimana sampel secara sengaja dilakukan dengan memilih sampel yang sesuai dengan kriteria tertentu yang mewakili pada setiap anak di TK Negeri Pembina Kabanjahe dan mengabaikan yang tidak sesuai dengan kriteria tersebut. Adapun kriteria sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Subjek adalah siswa TK Negeri Pembina Kabanjahe.
- b. Subjek telah ditentukan wali kelas berdasarkan hasil analisis tingkah laku resiliensi diri anak yang rendah.

2. Pengambilan Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil untuk mendapatkan gambaran dari seluruh populasi. Untuk menentukan besar kecilnya ukuran sampel harus mempertimbangkan berbagai faktor termasuk besarnya tenaga, waktu dan dana. Dalam pengambilan sampel, peneliti menggunakan teknik sampling jenuh. Sugiyono, (2019) menjelaskan sampel jenuh apabila dalam pengambilan sampel dengan jumlah populasi yang relatif kecil. Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel yang menjadikan semua anggota populasi sebagai sampel. Maka dari itu pada penelitian ini subjek yang terlibat adalah keseluruhan populasi yaitu sebanyak 30 anak.

3.6. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengambil data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah metode kuesioner. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis eksperimen kuasi. Penelitian akan mendeskripsikan gambaran pemberian *reward* dan pemberian *punishment* kemudian dicari pengaruhnya dengan variabel keadaan resiliensi anak PAUD yang akan terungkap dari pengolahan data berdasarkan instrumen yang telah digabungkan dan diadministrasikan pada subjek atau sasaran penelitian.

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara yang digunakan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penelitian. Teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi (pengamatan) dan dokumentasi dilengkapi dengan wawancara. Dalam menyebutkan teknik pengumpulan data yang dilakukan penelitian ini adalah pengamatan (observasi), studi dokumentasi (Suharsimi Arikunto, 2008).

1. Pengamatan (observasi). Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk memantau guru dan anak selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan oleh peneliti bersamaan dengan berlangsungnya tindakan, yaitu reaksi anak dalam memenuhi indikator resiliensi untuk melalui pemberian *reward* dan pemberian *punishment*. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang diisi dengan tanda centang atau check list.
2. Dokumentasi. Suharsimi Arikunto (2008) menjelaskan bahwa metode dokumentasi merupakan metode mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, lengger, agenda dan sebagainya. Dalam kegiatan penelitian ini metode dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk memberi gambaran tentang peran reward dan punishment untuk anak sebagai bentuk peningkatan keadaan resiliensi anak.

Selain berupaya mendeskripsikan variabel-variabel yang ada dalam penelitian, juga dilakukan studi korelasional. Studi korelasional dilakukan untuk menguji hubungan antara beberapa variabel yang mencari jawaban besaran pengaruhnya antar variabel yang diteliti tersebut. Dalam penelitian ini

variabel yang diteliti meliputi variabel bebas (X) yaitu pemberian reward dan pemberian punishment pada anak untuk kemudian dicari pengaruhnya pada variabel terikat (Y) yaitu keadaan resiliensi anak pada anak usia 5 tahun.

Untuk menjaring data dilakukan dengan memberikan lembar observasi yang disusun menurut dengan aturan skala Likert. Menurut Riduan (2009) skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pandangan dan persepsi dan penilaian seseorang atau sekelompok tentang suatu kejadian. Lembar observasi yang didistribusikan kepada observer untuk mengamati responden untuk masing-masing variabel dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: (1) pembuatan kisi-kisi berdasarkan indikator variabel; (2) penyusunan butir-butir pertanyaan sesuai dengan indikator variabel; dan (3) melakukan analisis rasional dan ketepatan menyusun item dari segi bahasa.

Instrumen lembar observasi yang dibuat menggunakan skala Likert ini dibuat untuk menilai tingkah laku responden yang diisi oleh observer sebagai pengamat keadaan responden dalam melakukan dan mengerjakan indikator penelitian yang dimaksudkan dalam penelitian ini karena responden masih berusia anak-anak yang belum mampu mengisi instrumen penelitian berdasarkan keadaan dirinya. Observer diarahkan menjawab dengan memberikan tanda (√) pada jawaban sesuai dengan yang ditampilkan oleh para responden melalui aktifitas gerakan dalam aktifitas pembelajaran. Proses pelaksanaan penelitian ini diawali dari penyusunan lembar observasi yang dilakukan guru untuk mengamati siswa sebagai alat pengumpulan data variabel persepsi dan penilaian individu tentang suatu variabel yang berhubungan

dengan kualitas diri dalam kehidupan yaitu variabel pemberian reward dan pemberian punishment dalam memberikan pengaruh pada variabel keadaan resiliensi anak.

1. Lembar Observasi Pemberian Reward

Tindakan pemberian reward dalam penelitian ini disusun berdasarkan aspek-aspeknya yaitu semua aspek yang berhubungan dengan pemberian penguatan positif kepada anak dalam aktifitas pembelajarannya. Pengukuran skor keadaan pemberian reward dalam penelitian ini menggunakan teori Reivich dan Shatte (2002) adalah sebagai berikut. 1) pujian. 2) penghormatan. 3) hadiah. dan 4) tanda penghargaan.

Lembar observasi aktifitas anak dengan diberikan reward yang digunakan dalam penelitian ini adalah *checklist*. *Checklist* atau daftar cek menurut Riduwan (2012) adalah “suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang akan diamati.” *Checklist* dalam penelitian ini terdapat dua macam, *checklist* berupa pedoman penilaian yang berisi aspek-aspek penilaian dokumen tentang pemberian reward oleh guru dengan menggunakan skala pengukuran Skala *checklist* yang berfungsi untuk mengukur keadaan individu terkait satu kondisi variabel yang dilakukannya. *Checklist* kedua berisi *feed back* atau umpan balik setelah penampilan pemberian reward oleh guru dalam pembelajaran berupa pernyataan dengan menggunakan skala pengukuran Skala *Guttman*. Penyusunan lembar observasi kondisi anak saat dilakukan pemberian reward oleh guru dikemukakan dalam *blue print*, berikut :

Tabel 3.1.
Kisi-kisi Lembar Observasi Pemberian Reward Oleh Guru

No	Aspek	Indikator	Nomor Aitem		Jlh
			(+)	(-)	
1.	Pujian	Pujian berupa kata-kata	3, 4,	1,	3
		Pujian berupa isyarat atau pertanda	13	2,	2
2.	Penghormatan	Reward semacam penobatan	7, 12	5, 6,	4
		Reward pemberian kekuasaan untuk melakukan sesuatu	10, 11	8, 9,	4
3.	Hadiah	Reward berupa penghargaan yang berbentuk barang	15, 16,	14,	3
4.	Tanda Penghargaan	penghargaan yang dinilai dari segi kesan atau nilai kegunaannya	18, 19, 20	17	4
TOTAL			12	8	20

2. Lembar Observasi Pemberian Punishment

Hukuman juga dapat dikatakan sebagai penguat yang negatif, tetapi jika hukuman diberikan secara tepat dan bijak dapat menjadi motivasi yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Karena pada dasarnya sebuah hukuman akan menjadikan efek berupa perubahan perilaku. Pengukuran skor pembelajaran dengan pemberian punishment dalam penelitian ini menggunakan Yulianti (2010) yaitu : 1 Anjuran/ perintah; 2) Larangan; 3) Teguran; dan 4) Peringatan; Penyusunan lembar observasi aktifitas

pemberian punishment *blue print*, berikut:

Tabel 3.2.
Kisi-kisi Lembar Observasi Aktifitas Pemberian Punishment

No	Aspek	Indikator	Nomor Aitem		Jlh
			(+)	(-)	
1.	Anjuran/ perintah	Hukuman ini bertujuan untuk mencegah agar tidak sampai terjadi pelanggaran	1, 2, 8	3, 4,	5
2.	Larangan	Hukuman ini seperti pemberitahuan, teguran, peringatan, hukuman	7, 9, 17	5, 6,	5
3.	Teguran	Agar anak mengerti bahwa hukuman adalah akibat yang logis dari suatu pelanggaran yang dilakukan	13, 18, 19	11, 12,	5
4.	Peringatan	Hukuman karena ada pelanggaran norma sehingga ada proses pembentukan kebiasaan	10, 16, 20	14, 15,	5
TOTAL			12	8	20

Instrumen lembar observasi aktifitas pemberian punishment yang digunakan dalam penelitian ini adalah *checklist*. *Checklist* atau daftar cek menurut Riduwan (2012) adalah “suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang akan diamati.” *Checklist* dalam penelitian ini terdapat dua macam, *checklist* berupa pedoman penilaian yang berisi aspek-aspek penilaian dokumen tentang pemberian punishment dengan menggunakan skala pengukuran Skala *Likert*. *Checklist* kedua berisi *feed back* atau umpan balik setelah penampilan penggunaan pemberian punishment dalam

pembelajaran berupa pernyataan dengan menggunakan skala pengukuran Skala *Guttman*.

3. Instrumen 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.

Resiliensi merupakan kemampuan individu untuk melakukan respon dengan cara yang sehat dan produktif ketika berhadapan dengan trauma, dimana hal tersebut mengendalikan tekanan hidup sehari-hari. Individu dengan resiliensi yang baik memahami bahwa kesalahan bukanlah akhir dari segalanya. Individu mengambil makna dari kesalahan dan menggunakan pengetahuan untuk meraih sesuatu yang lebih tinggi. Instrumen resiliensi anak ini disusun berdasarkan aspek-aspek berdasarkan teori Reivich dan Shatte (2002) yaitu : 1) Regulasi emosi, 2) Pengendalian dorongan, 3) Analisis kausal, 4) Efikasi diri, 5) Realistis dan optimis, 6) Empati dan 7)

Keterjangkauan. Penyusunan skala resiliensi anak ini dikemukakan dalam *blue print*, berikut:

Tabel 3.3.
Blue Print Instrumen Resiliensi Anak

No	Aspek	Indikator	Nomor Aitem		Jlh
			(+)	(-)	
1.	Regulasi emosi	Individu yang mampu mengendalikan emosi, perhatian, maupun perilakunya dengan baik.	1, 2,	3, 9,	4
2.	Pengendalian dorongan	Kemampuan untuk mengelola bentuk perilaku dari impuls emosional pikiran	6, 7,	8, 10	4
3.	Analisis kausal	Kemampuan untuk mengidentifikasi penyebab dari masalah secara akurat	11, 12,	13,	3
4.	Efikasi diri	Individu yang resilien yakin dan percaya diri sehingga dapat membangun kepercayaan dengan orang lain	14, 15,	16,	3
5.	Realistis dan optimis	Kemampuan yang dimiliki individu untuk tetap positif tentang masa depan	17, 18,	19,	3
6.	Empati	Kemampuan untuk membaca isyarat perilaku orang lain untuk memahami keadaan psikologis dan emosional	4, 5,	20	3
7.	Keterjangkauan	Kemampuan untuk meningkatkan aspek positif dari kehidupan	21, 22	23, 24	4
TOTAL			14	9	24

3.7. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

Alat ukur kemampuan anak mengenal angka perlu dianalisis prsyaratannya demi kualitas data yang dihasilkan nantinya saat dilakukan penelitian. Pengujiannya yaitu:

1. Validitas

Menurut Azwar (1986) validitas dapat diartikan sebagai sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrument pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Alat ukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat ukur tersebut dapat menunjukkan derajat ketepatan yang tinggi yang diartikan sebagai data yang tidak berbeda jauh antara apa keadaan yang sesungguhnya dengan apa yang diperoleh (Lubis, 2010).

Adapun 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 (Pemberian Reward dan Pemberian Punishment)

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat skor Y (Resiliensi Anak)

N : Jumlah subjek

2. Reliabilitas

Selain validitasnya, data yang baik juga memiliki kriteria 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 relatif 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)
σ_1^2	=	varians total
$\sum x^2$	=	jumlah kuadrat x
$\sum x$	=	jumlah x
N	=	jumlah responden

3.8. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik. Adapun pertimbangan menggunakan metode analisis statistik karena analisis statistik dapat menguatkan suatu kesimpulan penelitian. Menurut Lubis

(2010), statistik merupakan salah satu alat dalam penelitian khususnya dalam hal :

1. Mengumpulkan dan menyederhanakan data
2. Merancang percobaan
3. Mengukur besarnya variasi data
4. Melakukan pendugaan parameter dan menentukan ukuran ketepatan penduga
5. Menguji hipotesis
6. Mempelajari hubungan antar dua peubah atau lebih.

Data yang diolah ialah data yang diperoleh melalui penilaian hasil observasi dari aktifitas Pemberian Reward dan Pemberian Punishment yang telah dijawab oleh keterwakilan responden melalui observer secara langsung mengamati perilaku anak dalam terkait keadaan resiliensi anak. Tahapan pengolahan data ialah sebagai berikut.

1. Scoring dan Persentase Perencanaan dan Pemberian Reward dan Pemberian Punishment

Scoring atau pemberian skor pada pemberian reward dan pemberian punishment dilakukan berdasarkan pedoman penilaian yang telah disusun oleh penulis sebelumnya. Setelah dilakukan penilaian, skor mentah tersebut dikonversikan ke persentase dan kriteria penampilan dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai per individu} = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Persentase nilai perencanaan dan penampilan tersebut lalu dikonversikan kembali pada kriteria penampilan dengan mengelompokkan data dalam interval-interval kelas dengan menghitung rentang dan panjang kelas data terlebih dahulu dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Rentang} = \frac{\text{Skor Max} - \text{Skor Min}}{\text{Banyak kelas}}$$

Setelah diperoleh rentang skor dan banyak kelas, dapat dilakukan pengkriteriaan pada skor. Kriteria untuk menggambarkan data dalam penelitian ini berpedoman pada Kriteria Penilaian Rapor – Dinas Pendidikan dan Kebudayaan 2013 sebagai berikut.

Tabel 3.4.
Kriteria Tingkat Kemampuan Berdasarkan Persentase Skor

Tingkat Kemampuan	Skor Standar	Kriteria
90% - 100%	A	Baik Sekali
80% - 89%	B	Baik
65% - 79%	C	Cukup
55% - 64%	D	Kurang
0% - 54%	E	Kurang Sekali

Sumber : *Kriteria Penilaian Rapor – Dinas Pendidikan dan Kebudayaan , 2013*

Kriteria interpretasi tingkat kemampuan tersebut selanjutnya disesuaikan dan diadaptasikan dengan kebutuhan penelitian pelaksanaan tindakan dalam proses belajar, ditafsirkan sebagai berikut.

Tabel 3.5.
Kriteria Tingkat Kemampuan Berdasarkan Persentase Skor

Tingkat Kemampuan	Kriteria
90% - 100%	Sangat Terampil
80% - 89%	Terampil
65% - 79%	Kurang Terampil
55% - 64%	Tidak Terampil
0% - 54%	Sangat Tidak Terampil

Sumber : *Kriteria Penilaian Rapor – Dinas Pendidikan dan Kebudayaan , 2013*

2. Scoring dan Persentase Data Checklist

Persentase data dilakukan terhadap skor yang diperoleh dari penilaian yang diberikan dari jawaban *checklist*. Persentase digunakan untuk menafsirkan penerimaan *feed back* responden. Persentase dihitung menggunakan rumus

untuk menghitung persentase yang dikemukakan oleh Sudjana (2011) adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P	=	Persentase (jumlah persentase yang dicari)
<i>f</i>	=	Frekuensi jawaban responden
N	=	Jumlah responden
100%	=	Bilangan tetap

3. Penafsiran Data Pedoman Penilaian dan *Checklist*

Penafsiran data dilakukan terhadap nilai persentase dari data. Penafsiran data dilakukan untuk mendapatkan informasi deskriptif dari jawaban responden melalui instrumen yang telah diberikan. Kriteria untuk menggambarkan data dalam penelitian ini mengadopsi pendapat yang dikemukakan oleh Efendi dan Tukiran (2012) :

....Pembahasan tidak semua angka atau data yang ada pada tabel dibahas secara rinci satu persatu. Cukup menggunakan rangkaian kata sebagian besar (80%), hampir semua (95%), sekitar seperempat (25%), sebagian kecil (15%) dan seterusnya.

4. Kesimpulan Hasil Penelitian

a. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen (*Quasi Experiment Methode*). Menurut Sugiyono (2016) metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh pada sesuatu yang diberi perlakuan terhadap yang lain

dalam kondisi yang dapat dikendalikan. Kuasi eksperimen menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) untuk diberi perlakuan (*treatment*) pemberian reward dan pemberian punishment, bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan perlakuan model pembelajaran dengan Pemberian Reward dan Pemberian Punishment untuk mencari pengaruhnya terhadap keadaan resiliensi anak pada TK Negeri Pembina Kabanjahe.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu quasi experimental desain bentuk *nonequivalent control group design*. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. **Pengujian Hipotesis**

Jika data normal dan homogen maka dilakukan uji parametric berupa uji t, Sebelum menghitung uji-t harus terlebih dahulu menghitung simpangan baku gabungan (Arifin, 2014) yaitu:

$$P = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \times 100\%$$

selanjutnya, menguji dengan rumus uji-t (Arifin,2014) sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

keterangan:

- t = Perbedaan dua rata-rata
- X1 = Rata-rata n-Gain anak kelas eksperimen
- X2 = Rata-rata n-Gain anak kelas control
- s = varians
- n1 = Jumlah anak kelas eksperimen
- n2 = Jumlah anak kelas control
- S12 = varians kelas eksperimen
- S22 = varians kelas control

Kriteria uji hipotesis:

1. Jika nilai signifikan (2-tail) > 0,05 maka HO diterima.
2. Jika nilai signifikan (2-tail) < 0,05 maka HO ditolak.

Jika sebaliknya data tidak homogen atau normal maka dilakukan uji non parametrik dengan uji Mann Withney menurut Yusuf (2014) dengan rumus sebagai berikut:

$$U = N_1 N_2 + \frac{N_1 (N_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U = N_1 N_2 + \frac{N_2 (N_2 + 1)}{2} - R_2$$

Keterangan:

- U = Nilai Uji Mann Whitney
 N1 = Sample 1
 N2 = Sample 2
 R1 = Rangkaian ukuran sampel 1
 R2 = Rangkaian ukuran sampel 2

Kriteria uji hipotesis:

1. Jika U hitung < U tabel maka, HO diterima.
2. Jika U hitung > U tabel maka, HO ditolak.

Dengan kriteria uji:

3. Jika nilai signifikan (2-tail) > 0,05 maka HO diterima.
4. Jika nilai signifikan (2-tail) < 0,05 maka HO ditolak.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis statistik yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat ditemukan beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Jawaban hipotesis ada pengaruh yang signifikan pemberian reward dari guru terhadap resiliensi anak usia dini. Hasil penelitian dari perhitungan regresi linear berganda menunjukkan nilai linearity $F = 27,018$ dan F Regresi, $F = 21,584$ dan $p = 0.000 (<0.05)$ yang berarti hubungannya dinyatakan linier, maka terdapat pengaruh positif signifikan yang signifikan antara pemberian reward dengan resiliensi anak, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama diterima bahwa ada pengaruh positif signifikan yang signifikan antara pemberian reward dengan resiliensi anak, yang ditunjukkan oleh koefisien $R = 0,521$ dan $p < 0,00$ hal tersebut menunjukkan bahwa pengaruh kedua variable positif
2. Jawaban hipotesis ada pengaruh yang signifikan pemberian punishment dari guru terhadap resiliensi anak usia dini. Hasil Penelitian dari perhitungan regresi linear berganda menunjukkan pada hubungan variabel pemberian punishment dan resiliensi anak diperoleh nilai linearity $F = 38,118$ dan F Regresi $F = 43,534$ dan $p = 0,000 (< 0.05)$. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh kedua variabel tersebut linier. Ada pengaruh positif signifikan

yang signifikan antara pemberian punishment dengan resiliensi anak yang ditunjukkan oleh koefisien $R = 0,655$ dan $p < 0,00$

3. Jawaban hipotesis ada pengaruh yang signifikan pemberian reward dan punishment dari guru terhadap resiliensi anak usia dini. Hasil Penelitian dari perhitungan regresi linear berganda menunjukkan dan menyimpulkan ada positif dan signifikan antara pemberian reward, pemberian punishment dengan resiliensi anak yang ditunjukkan oleh koefisien $F = 21,596$ dan R (**koefisien regresi**) = $0,657$ sedangkan $R^2 = 0,431$ dengan $p < 0,05$ dan Std. Error of the Estimate $6,1055$ sehingga tingkat pengaruhnya antara pemberian reward, pemberian punishment dengan resiliensi anak memiliki besaran pengaruhnya yaitu $100\% - 6,1055 = 93,8945\%$. Hipotesis ke tiga dalam penelitian adalah untuk mengetahui daya prediksi antara pemberian reward, pemberian punishment dengan resiliensi anak. Pemberian reward memiliki daya prediksi terhadap tingkat resiliensi anak yang ditunjukkan oleh koefisien r^2 sebesar $0,271$ yang artinya besaran hubungannya ada $27,1\%$ daya pengaruhnya. Namun jika dilihat dari hasil Std. Error of the Estimate $6,8506$, daya pengaruh pemberian reward kepada resiliensi anak sebesar $93,1494\%$.

5.2. Saran

Sesuai dengan kesimpulan yang telah dibuat, maka dapat diberikan beberapa saran:

1. Kepada Pihak Pimpinan TK Negeri Pembina Kabanjahe

Melihat adanya pengaruh reward dan punishment kepada resiliensi anak, maka diharapkan adanya perhatian dari pimpinan sekolah dalam memberikan meningkatkan program yang mendukung dari terciptanya pelayanan kepada anak/siswa secara maksimal dalam meningkatkan resiliensinya melalui aktifitas pembelajaran. Jika seorang pimpinan, membiarkan pola kerja anggotanya, kemungkinan besar akan mempengaruhi kualitas pelayanan guru yang akan mengalami penurunan yang berpengaruh pada kualitas pengajaran kepada anak. Selain itu, perlu adanya evaluasi rutin terkait kualitas pelayanan yang dilakukan anggota guru dari hasil yang dirasakan dari perubahan karakter siswa baik secara *hardskill* dalam pembelajaran dan pengembangan *softkill* dari pembentukan karakter siswa dan resiliensi anak.

2. Kepada guru anak di TK Negeri Pembina Kabanjahe

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh reward dan punishment kepada resiliensi anak yang memiliki positif signifikan, maka disarankan kepada pihak guru TK Negeri Pembina Kabanjahe melakukan evaluasi berkala berkaitan dengan kualitas pelayanan kepada siswa yang dilakukan selama ini untuk disesuaikan dengan capaian dan pengembangan kompetensi dasar dari karakter siswa termasuk pengembangan resiliensi siswa.

3. Orangtua

Orang tua hendaknya lebih memperhatikan kualitas perkembangan anaknya secara umum dan secara khusus memberikan penilaian terkait kualitas

perkembangan resiliensinya dalam menjalani kehidupan. Hubungan dengan penelitian ini adalah orang tua hendaknya mampu menyesuaikan rewar dan punishment seperti apa yang paling cocok untuk diberikan kepada anak agar akan mendapatkan kualitas perkembangan kehidupan secara maksimal dan bermanfaat bagi kehidupan anak di masa depan.

4. Peneliti Selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti lain yang tertarik melakukan penelitian tentang hubungan reward dan punishment kepada resiliensi anak disarankan untuk memperhatikan variabel lain, yang ada hubungannya dengan variabel yang telah diteliti oleh peneliti saat ini sebelumnya berkaitan dengan hubungan reward dan punishment kepada resiliensi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Al, Siebert, P. (2005). The Resiliency Advantage. In *The Resiliency Advantage: Master Change, Thrive Under Pressure, and Bounce Back From Setbacks Book*.
- Cassidy, S. (2016). The Academic Resilience Scale (ARS-30): A new multidimensional construct measure. *Frontiers in Psychology*, 7(NOV), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01787>.
- Campbell-Sills, L., & Stein, M. B. (2007). Psychometric analysis and refinement of the Connor-Davidson Resilience Scale (CD-RISC): Validation of 1-item measure of resilience. *Journal of Traumatic Stress*, 20 (6), 1019-1028. <https://doi.org/10.1002/jts.20271>.
- Desmita. 2009. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Desmita. 2017. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fernanda Rojas, L. (2015). Factors affecting academic resilience in middle school students : A case study. *Gist Education And Learningresearch Journal*. ISSN 1692-5777.
- Fonny, dkk,. (2006). Resiliensi dan prestasi akademik pada anak tuna rungu. *Jurnal Provitae*, 2 (1), hlm. 34-40.
- Foster, K., Mitchell, R., Young, A., Van, C., & Curtis, K. (2018). Resilience promoting factors for parents of severely injured children during the acute hospitalisation period: A qualitative inquiry. *Elseiver*, 50 (5), 1075-1081. <https://doi.org/10.1016/j.injury.2018.12.011>.
- Muh. Rodhi Zamzami (2015). Penerapan Reward dan Punishment Dalam Teori Belajar Behaviorisme. *Ta'limuna*, 4 (1).
- Kevin Seifert (2012). *Pedoman Pembelajaran dan Instruksi Pendidikan*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Keye, M. D., & Pidgeon, A. M. (2013). Investigation of the relationship between resilience, mindfulness, and academic self-efficacy. *Open Journal of Social Sciences*, 1(06), 1-4.

- Meichenbaum, D. (2008). Bolstering resilience: Benefiting from lesson learned. www.melissainstitute.org.
- Nasution. 2011. Metode Research Penelitian Ilmiah. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Reivich dan Shatte. (2002). Psychosocial Resilience. American Journal of Orthopsychiatry, 57, 316. doi:10.1111/j. 1939-0025.1987.tb03541.x.
- Snyder, C.R & Shane J. Lopez. 2002. Handbook of Positive Psychology. New York: Oxford University Press Inc.
- Southwick, S.M. & Charney, D.S. (2013). Resilience: The Science or Mastering Life's Greatest Challenges. Cambridge: University Press.
- Sugiono (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.
- Yopi Nisa Febianti (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pemberian Reward and Punishment Yang Positif. *Jurnal Edunomic*, 6 (2).

Lampiran 1. Instrumen Penelitian

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

I. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket ini adalah untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan proposal
2. Diharapkan kepada anda, jawablah pertanyaan dengan jujur dan sesuai dengan keadaan anda sebenarnya.
3. Pilih SS jika Sangat Setuju, S jika Setuju, KS jika Kurang Setuju, TS jika Tidak Setuju
4. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang disediakan yang sesuai dengan keadaan diri anda
5. Kepada anda selamat mengerjakan, sebelum dan sesudahnya saya ucapkan terima kasih

II. Identitas

Nama :
 L / P :
 Kelas :
 Umur :
 Instansi :

III. Daftar Pertanyaan Angket

Bagian I. Instrumen tentang Pemberian Reward

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Anak mendapat anggukan dan senyuman guru bagi anak sebagai respon penghargaan				
2.	Anak menerima kata rajin bagi anak yang serius mengikuti pelajaran				
3.	Anak tidak mendapat sentuhan guru dan mengabaikan kebaikan anak.				
4.	Anak tidak mendapat pujian ketika membantu temannya dalam kesulitan belajar				
5.	Anak menerimasikap biasa saja jika anak yang berhasil menjawab pertanyaan				
6.	Anak tidak pernah mendapatkan hadiah kecil dari anak walaupun ada keberhasilan				
7.	Anak mendapat pujian bagi yang mampu unggul dari yang lain				
8.	Anak tidak mendapat senyuman saat bisa mengerjakan soal dengan cepat				
9.	Anak tidak mendapat tepuk tangan walau kurang tepat menjawab pertanyaan				

10.	Anak tidak mendapat penghargaan apapun bagi yang memperoleh juara kelas.				
11.	Anak tidak mendapat pujian ketika anak menjelaskan materi dengan baik				
12.	Anak mendapat nilai keaktifan saat anak salah mengerjakan soal didepan kelas				
13.	Anak mendapat izin pulang lebih dulu ketika menjawab pertanyaan dengan tepat				
14.	Anak tidak menerima perhatian bagi anak yang berprestasi				
15.	Anak tidak mendapat sertifikat karena memiliki nilai tertinggi dikelas				
16.	Anak mendapat tambahan nilai bagi anak yang rajin mengerjakan tugas				
17.	Anak tidak mendapat predikat apapun bagi anak yang mendapat nilai paling tinggi				
18.	Anak diperhatikan guru yang sering menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas				
19.	Anak yang paling pandai untuk menjadi ketua kelas				
20.	Anak menerima hadiah bagi anak yang rajin mengerjakan tugas sekolah				

Bagian II. Instrumen tentang Pemberian Punishment

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Anak yang malas untuk mengerjakan soal diabaikan guru				
2.	Anak menerima hukuman fisik				
3.	Anak yang melakukan kesalahan dalam belajar diabaikan guru				
4.	Anak pemalas diabaikan guru				
5.	Anak mendapat teguran bagi yang salah				
6.	Anak mendapat hukuman fisik berupa pukulan walaupun anak tidak melakukan kesalahan apapun				
7.	Anak mendapat peringatan bertahap pada anak yang tidak baik dalam belajar				
8.	Anak mendapat pujian bagi anak walaupun berperilaku buruk di kelas				
9.	Anak yang melanggar peraturan dari sekolah				

	diabaikan				
10.	Anak siap menerima hukuman bagi anak yang nakal dan berbuat kesalahan				
11.	Anak mendapat hukuman dengan alasan untuk membuat anak kapok berbuat salah				
12.	Anak mendapat teguran dengan tegas jika anak mengulangi kesalahan yang sama				
13.	Penampilan gurul sebagai hal yang ditakuti anak karena banyaknya hukuman yang diberikannya				
14.	Anak diacuhkan dengan aturan karena hukuman jarang diberikan kepada anak yang salah				
15.	Anak mendapat hukuman yang biasa saja bagi anak yang selalu melanggar aturan				
16.	Anak mendapat hukuman yang sesuai untuk mendidik anak				
17.	Anak diberikan hukuman sebagai pengingat anak				
18.	Anak yang nakal dan berbuat kesalahan didukung guru				
19.	Hukuman kepada anak untuk membuat anak lebih merasa berharga				
20.	Didikan dengan pemberian hukuman supaya diingat anak lebih lama.				

Bagian III. Instrumen tentang Resiliensi

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Anak mendapatkan kemampuan menahan amarah jika ada teman yang jahil padanya				
2.	Anak tidak mudah menangis jika terjatuh di kelas				
3.	Anak lemah dalam proses memusatkan perhatian pada pelajaran yang ada				
4.	Anak mampu mengelola tingkah lakunya untuk baik pada orang lain				
5.	Anak mampu memahami keadaan emosi temannya yang memiliki masalah				
6.	Anak mampu memilih perilaku sesuai dengan keadaan emosinya				
7.	Anak mengikuti keadaan emosinya dalam berperilaku dalam pembelajaran				
8.	Anak tidak mampu menyesuaikan				

	perilakunya sesuai dengan temannya saat itu				
9.	Anak tidak mampu mengelola perhatian pada sesuatu yang menjadi prioritas dirinya				
10.	Anak tidak mampu mengelola tindakannya sesuai dengan stimulus yang muncul padanya.				
11.	Anak mampu mengenal sebab terjadinya perilaku dan keadaan dari suatu keadaan dirinya				
12.	Anak mampu memberikan respon yang tepat pada stimulus yang datang pada dirinya				
13.	Anak selalu mengikuti perilaku dari temannya yang salah sehinggaterjadi responnya selalu salah				
14.	Anak memiliki kepercayaan diri yang tepat dalam proses belajar				
15.	Anak mampu berinteraksi dengan siapapun dengan percaya diri tanpa memilih-milih teman				
16.	Anak tidak mampu membuat temannya percaya diri untuk bergaul dan bertingkah laku				
17.	Anak selau berperilaku positif walaupun keadaan merugikannya				
18.	Anak memberikan tingkah laku dan respon yang selalu positif terhadap pergaulannya				
19.	Anak selalu menampilkan perilaku yang merugikan orang lain dalam kehidupannya				
20.	Anak mampu mengabaikan kepentingan orang lain sehingga interaksi yang terjadi selalu buruk				
21.	Anak selalu belajar dari kesalahan yang terjadi dalam kehidupannya				
22.	Kesalahan dan kekhilafan yang dilakukan anak membuatnya semakin bijaksana dalam menyikapi kehidupan				
23.	Anak akan merasa sangat putus asa jika mendapatkan permasalahan hidup				
24.	Anak lebih memilih diam dan murung jika mendapatkan masalah dalam hidupnya				

Lampiran 2. Tabulasi Instrumen Penelitian Pemberian Reward

R	Nomor item																				Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	2	3	4	3	4	4	4	2	3	4	3	4	4	1	4	4	2	4	4	4	67
2	3	3	4	3	2	2	3	1	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	1	61
3	3	3	4	3	2	2	3	1	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	1	61
4	3	4	3	2	3	4	4	0	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	62
5	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	72
6	3	2	3	2	4	2	4	1	2	3	4	3	4	3	4	4	2	4	4	4	62
7	3	2	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	3	2	63
8	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	76
9	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	58
10	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	75
11	3	4	4	3	2	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	71
12	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75
13	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	55
14	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	62
15	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	69
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	3	4	3	2	3	70
17	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	69
18	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62
19	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	71
20	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	4	4	4	67
21	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	67
22	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	66
23	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	1	3	3	67
24	3	4	4	3	2	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	66
25	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	62
26	3	3	3	3	4	3	1	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	62
27	4	2	2	4	3	2	3	4	2	3	2	4	3	2	3	3	4	3	2	2	57
28	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	62
29	3	3	4	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	69
30	3	2	3	4	2	5	2	4	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	56
ΣX	93	89	102	98	97	100	96	93	97	99	101	102	103	94	106	103	99	101	93	96	

Lampiran 3. Tabulasi Instrumen Penelitian Pemberian Punishment

R	Nomor item																				Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	64
2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	75
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	56
5	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	63
6	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	63
7	3	2	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	3	2	3	3	4	2	3	62
8	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	77
9	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
10	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	74
11	3	4	4	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	73
12	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	73
13	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	52
14	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61
15	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	68
16	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	4	69
17	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	68
18	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
19	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	70
20	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	2	3	65
21	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	4	4	67
22	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	66
23	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	4	66
24	3	4	4	2	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	2	3	4	4	4	69
25	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	63
26	3	3	3	4	3	1	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	63
27	4	2	2	3	2	3	2	3	2	4	3	4	3	3	3	2	2	3	2	2	54
28	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	59
29	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	72
30	2	2	3	5	5	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	56
ΣX	97	90	99	102	101	95	99	97	99	104	103	102	102	98	94	93	100	103	91	98	

Lampiran 4. Tabulasi Instrumen Penelitian Resiliensi Anak

R	Nomor item																								Y	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
1	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	80	
2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	90	
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96	
4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	69	
5	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	79	
6	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	78	
7	3	2	3	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	4	2	3	4	77	
8	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	91	
9	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	70	
10	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	90	
11	3	4	4	3	2	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	86	
12	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	89
13	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	65	
14	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	74	
15	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	83	
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	3	4	3	2	3	3	4	4	4	85	
17	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	82	
18	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	75	
19	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	85	
20	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	4	4	4	4	2	3	4	80	
21	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	4	4	3	80	
22	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	79	
23	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	4	4	81	
24	3	4	4	3	2	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	81	
25	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	75	
26	3	3	3	3	4	3	1	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	75	
27	4	2	2	4	3	2	3	4	2	3	2	4	3	4	3	3	4	3	2	2	3	2	2	4	70	
28	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	74	
29	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	84	
30	2	2	3	2	5	5	2	4	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	66	
ΣX	97	90	99	105	102	101	95	108	99	97	99	104	103	102	102	98	104	94	93	100	103	91	98	105		

Lampiran 5. Perhitungan Validitas Instrumen Pemberian Reward

Correlations		VAR00021	KETERANGAN
VAR00001	Pearson Correlation	.402*	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,028	
	N	30	
VAR00002	Pearson Correlation	.507**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,004	
	N	30	
VAR00003	Pearson Correlation	.563**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,001	
	N	30	
VAR00004	Pearson Correlation	0,211	TIDAK VALID
	Sig. (2-tailed)	0,264	
	N	30	
VAR00005	Pearson Correlation	.365*	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,047	
	N	30	
VAR00006	Pearson Correlation	.427*	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,019	
	N	30	
VAR00007	Pearson Correlation	0,331	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,074	
	N	30	
VAR00008	Pearson Correlation	0,312	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,093	
	N	30	
VAR00009	Pearson Correlation	.686**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	30	
VAR00010	Pearson Correlation	.496**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,005	
	N	30	
VAR00011	Pearson Correlation	.404*	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,027	
	N	30	
VAR00012	Pearson Correlation	0,361	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,050	
	N	30	
VAR00013	Pearson Correlation	.487**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,006	
	N	30	

	N	30	
VAR00014	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,342 0,064 30	VALID
VAR00015	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.434* 0,017 30	VALID
VAR00016	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,337 0,068 30	VALID
VAR00017	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,352 0,056 30	VALID
VAR00018	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,216 0,252 30	TIDAK VALID
VAR00019	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,351 0,057 30	VALID
VAR00020	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.604** 0,000 30	VALID
VAR00021	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1 30	VALID

Setelah hasil r-hitung dibandingkan dengan r-tabel pada taraf signifikansi 5% dan N = 30, maka dari 20 butir angket yang di uji cobakan dinyatakan 18 butir angket yang valid dan 2 butir dinyatakan gugur, sehingga 18 butir yang valid digunakan untuk menjangking data penelitian tentang pemberian reward dari guru kepada anak.

Lampiran 6. Reliabilitas Instrumen Pemberian Reward

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,723	20

Dari hasil uji reabilitas dengan metode alpha cronbach diketahui bahwa skala mengungkap keadaan anak saat diberikan reward memiliki koefisien reabilitas sebesar $r^{11} = 0,723$ dengan $p < 0,01$, dapat dikatakan bahwa instrumen pemberian reward mampu mengungkap keadaan anak saat diberikan reward dan masuk pada kategori handal untuk mengungkap keadaan anak saat diberikan reward.

Lampiran 7. Perhitungan Validitas Instrumen Pemberian Punishment

Correlations		VAR00021	KETERANGAN
VAR00001	Pearson Correlation	.367*	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,046	
	N	30	
VAR00002	Pearson Correlation	.674**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	30	
VAR00003	Pearson Correlation	.785**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	30	
VAR00004	Pearson Correlation	0,215	TIDAK VALID
	Sig. (2-tailed)	0,254	
	N	30	
VAR00005	Pearson Correlation	.557**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,001	
	N	30	
VAR00006	Pearson Correlation	.493**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,006	
	N	30	
VAR00007	Pearson Correlation	.785**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	30	
VAR00008	Pearson Correlation	.456*	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,011	
	N	30	
VAR00009	Pearson Correlation	.609**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	30	
VAR00010	Pearson Correlation	0,306	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,100	
	N	30	
VAR00011	Pearson Correlation	.614**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	30	
VAR00012	Pearson Correlation	.393*	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,032	
	N	30	
VAR00013	Pearson Correlation	.622**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	30	

VAR00014	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.670** 0,000 30	VALID
VAR00015	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.394* 0,031 30	VALID
VAR00016	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.379* 0,039 30	VALID
VAR00017	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.759** 0,000 30	VALID
VAR00018	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.594** 0,001 30	VALID
VAR00019	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.627** 0,000 30	VALID
VAR00020	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.806** 0,000 30	VALID
VAR00021	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1 30	VALID

Setelah hasil r-hitung dibandingkan dengan r-tabel pada taraf signifikansi 5% dan N = 30, maka dari 20 butir angket yang di uji cobakan dinyatakan 19 butir angket yang valid dan 1 butir dinyatakan gugur, sehingga 19 butir yang valid digunakan untuk menjaring data penelitian tentang pemberian punishment dari guru kepada anak.

Lampiran 8. Reliabilitas Instrumen Pemberian Punishment

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,874	20

Dari hasil uji reabilitas dengan metode alpha cronbach diketahui bahwa skala mengungkap keadaan anak saat diberikan punishment memiliki koefisien reabilitas sebesar $r^{11} = 0,874$ dengan $p < 0,01$, dapat dikatakan bahwa instrumen pemberian punishment mampu mengungkap keadaan anak saat diberikan punishment dan masuk pada kategori handal untuk mengungkap keadaan anak saat diberikan punishment.

Lampiran 9. Perhitungan Validitas Instrumen Resiliensi Anak

Correlations		VAR00025	KETERANGAN
VAR00001	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.490** 0,006 30	VALID
VAR00002	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.614** 0,000 30	VALID
VAR00003	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.726** 0,000 30	VALID
VAR00004	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.408* 0,025 30	TIDAK VALID
VAR00005	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,203 0,283 30	VALID
VAR00006	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.462* 0,010 30	VALID
VAR00007	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.551** 0,002 30	VALID
VAR00008	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,270 0,150 30	VALID
VAR00009	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.726** 0,000 30	VALID
VAR00010	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.412* 0,024 30	VALID
VAR00011	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.550** 0,002 30	VALID
VAR00012	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.430* 0,018 30	VALID
VAR00013	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.600** 0,000 30	VALID
VAR00014	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.494** 0,006	VALID

	N	30	
VAR00015	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.601** 0,000 30	VALID
VAR00016	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.655** 0,000 30	VALID
VAR00017	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.376* 0,040 30	VALID
VAR00018	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.371* 0,043 30	VALID
VAR00019	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,350 0,058 30	VALID
VAR00020	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.711** 0,000 30	VALID
VAR00021	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.549** 0,002 30	VALID
VAR00022	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.541** 0,002 30	VALID
VAR00023	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.773** 0,000 30	VALID
VAR00024	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.408* 0,025 30	VALID
VAR00025	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1 25	VALID

Setelah hasil r-hitung dibandingkan dengan r-tabel pada taraf signifikansi 5% dan N = 30, maka dari 24 butir angket yang di uji cobakan dinyatakan 22 butir angket yang valid dan 2 butir dinyatakan gugur, sehingga 22 butir yang valid digunakan untuk menjaring data penelitian tentang sikap resiliensi anak.

Lampiran 10. Reliabilitas Instrumen Observasi Resiliensi Anak**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0,873	24

Dari hasil uji reabilitas dengan metode alpha cronbach diketahui bahwa skala mengungkap keadaan sikap resiliensi anak memiliki koefisien reabilitas sebesar $r^{11} = 0,873$ dengan $p < 0,01$, dapat dikatakan bahwa instrumen sikap resiliensi anak mampu mengungkap keadaan anak terkait sikap resiliensi anak.

Lampiran 11. Hasil Data (Pemberian Reward pada Anak)

R	Nomor item																		Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	2	3	4	4	4	4	2	3	4	3	4	4	1	4	4	2	4	4	60
2	3	3	4	2	2	3	1	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	1	54
3	3	3	4	2	2	3	1	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	1	54
4	3	4	3	3	4	4	0	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	56
5	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	64
6	3	2	3	4	2	4	1	2	3	4	3	4	3	4	4	2	4	4	56
7	3	2	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	2	57
8	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	69
9	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	52
10	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	68
11	3	4	4	2	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	64
12	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	67
13	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	49
14	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	56
15	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	62
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	3	4	2	63
17	3	3	3	2	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	62
18	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	55
19	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	63
20	3	2	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	4	4	59
21	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	61
22	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	60
23	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	62
24	3	4	4	2	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	2	3	60
25	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	56
26	3	3	3	4	3	1	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	56
27	4	2	2	3	2	3	4	2	3	2	4	3	2	3	3	4	2	2	50
28	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	55
29	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	64
30	3	2	3	2	5	2	4	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	49
ΣX	93	89	102	97	100	96	93	97	99	101	102	103	94	106	103	99	93	96	

Lampiran 12. Hasil Data (Pemberian Punishment pada Anak)

R	Nomor item																			Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	61
2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	71
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	54
5	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	60
6	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	60
7	3	2	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	3	2	3	3	4	2	3	58
8	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	73
9	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	56
10	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	70
11	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	71
12	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	69
13	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	49
14	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58
15	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	64
16	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	4	65
17	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	66
18	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57
19	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	67
20	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	2	3	61
21	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	4	4	63
22	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	63
23	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	4	62
24	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	2	3	4	4	4	67
25	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	59
26	3	3	3	3	1	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	59
27	4	2	2	2	3	2	3	2	4	3	4	3	3	3	2	2	3	2	2	51
28	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	56
29	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	68
30	2	2	3	5	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	51
ΣX	97	90	99	101	95	99	97	99	104	103	102	102	98	94	93	100	103	91	98	

Lampiran 13. Hasil Data (Sikap Resiliensi Anak)

R	Nomor item																						Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
1	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	73
2	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	82
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	63
5	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	72
6	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	72
7	3	2	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	4	2	3	4	69
8	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	83
9	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	64
10	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	82
11	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	81
12	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	81
13	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	59
14	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	68
15	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	75
16	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	3	4	3	2	3	3	4	4	4	77
17	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	76
18	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	68
19	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	79
20	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	2	4	3	3	4	4	4	4	2	3	4	72
21	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	4	4	3	72
22	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	73
23	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	4	4	73
24	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	76
25	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	68
26	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	68
27	4	2	2	4	2	3	2	3	2	4	3	4	3	3	4	3	2	2	3	2	2	4	63
28	2	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	68
29	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	77
30	2	2	3	2	5	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	57
ΣX	97	90	99	105	101	95	99	97	99	104	103	102	102	98	104	94	93	100	103	91	98	105	

Lampiran 14. Instrumen Penelitian Setelah Ujicoba

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

I. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket ini adalah untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tesis
2. Diharapkan kepada anda, jawablah pertanyaan dengan jujur dan sesuai dengan keadaan anda sebenarnya.
3. Pilihlah SS jika Sangat Setuju, S jika Setuju, KS jika Kurang Setuju, TS jika Tidak Setuju
4. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang disediakan yang sesuai dengan keadaan diri anda
5. Kepada anda selamat mengerjakan, sebelum dan sesudahnya saya ucapkan terima kasih

II. Identitas

Nama :
 L / P :
 Kelas :
 Umur :
 Instansi :

III. Daftar Pertanyaan Angket

Bagian I. Instrumen tentang Pemberian Reward

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Anak mendapat anggukan dan senyuman guru bagi anak sebagai respon penghargaan				
2.	Anak menerima kata rajin bagi anak yang serius mengikuti pelajaran				
3.	Anak tidak mendapat sentuhan guru dan mangabaikan kebaikan anak.				
4.	Anak tidak mendapat pujian ketika membantu temannya dalam kesulitan belajar				
5.	Anak menerimasikap biasa saja jika anak yang berhasil menjawab pertanyaan				
6.	Anak tidak pernah mendapatkan hadiah kecil dari anak walaupun ada keberhasilan				
7.	Anak mendapat pujian bagi yang mampu unggul dari yang lain				
8.	Anak tidak mendapat senyuman saat bisa mengerjakan soal dengan cepat				
9.	Anak tidak mendapat tepuk tangan walau kurang tepat menjawab pertanyaan				
10.	Anak tidak mendapat penghargaan apapun				

	bagi yang memperoleh juara kelas.				
11.	Anak tidak mendapat pujian ketika anak menjelaskan materi dengan baik				
12.	Anak mendapat nilai keaktifan saat anak salah mengerjakan soal didepan kelas				
13.	Anak mendapat izin pulang lebih dulu ketika menjawab pertanyaan dengan tepat				
14.	Anak tidak menerima perhatian bagi anak yang berprestasi				
15.	Anak tidak mendapat sertifikat karena memiliki nilai tertinggi dikelas				
16.	Anak mendapat tambahan nilai bagi anak yang rajin mengerjakan tugas				
17.	Anak tidak mendapat predikat apapun bagi anak yang mendapat nilai paling tinggi				
18.	Anak diperhatikan guru yang sering menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas				
19.	Anak yang paling pandai untuk menjadi ketua kelas				
20.	Anak menerima hadiah bagi anak yang rajin mengerjakan tugas sekolah				

Bagian II. Instrumen tentang Pemberian Punishment

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Anak yang malas untuk mengerjakan soal diabaikan guru				
2.	Anak menerima hukuman fisik				
3.	Anak yang melakukan kesalahan dalam belajar diabaikan guru				
4.	Anak pemalas diabaikan guru				
5.	Anak mendapat teguran bagi yang salah				
6.	Anak mendapat hukuman fisik berupa pukulan walaupun anak tidak melakukan kesalahan apapun				
7.	Anak mendapat peringatan bertahap pada anak yang tidak baik dalam belajar				
8.	Anak mendapat pujian bagi anak walaupun berperilaku buruk di kelas				
9.	Anak yang melanggar peraturan dari sekolah diabaikan				

10.	Anak siap menerima hukuman bagi anak yang nakal dan berbuat kesalahan				
11.	Anak mendapat hukuman dengan alasan untuk membuat anak kapok berbuat salah				
12.	Anak mendapat teguran dengan tegas jika anak mengulangi kesalahan yang sama				
13.	Penampilan gurul sebagai hal yang ditakuti anak karena banyaknya hukuman yang diberikannya				
14.	Anak diacuhkan dengan aturan karena hukuman jarang diberikan kepada anak yang salah				
15.	Anak mendapat hukuman yang biasa saja bagi anak yang selalu melanggar aturan				
16.	Anak mendapat hukuman yang sesuai untuk mendidik anak				
17.	Anak diberikan hukuman sebagai pengingat anak				
18.	Anak yang nakal dan berbuat kesalahan didukung guru				
19.	Hukuman kepada anak untuk membuat anak lebih merasa berharga				
20.	Didikan dengan pemberian hukuman supaya diingat anak lebih lama.				

Bagian III. Instrumen tentang Resiliensi

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Anak mendapatkan kemampuan menahan amarah jika ada teman yang jahil padanya				
2.	Anak tidak mudah menangis jika terjatuh di kelas				
3.	Anak lemah dalam proses memusatkan perhatian pada pelajaran yang ada				
4.	Anak mampu mengelola tingkah lakunya untuk baik pada orang lain				
5.	Anak mampu memahami keadaan emosi temannya yang memiliki masalah				
6.	Anak mampu memilih perilaku sesuai dengan keadaan emosinya				
7.	Anak mengikuti keadaan emosinya dalam berperilaku dalam pembelajaran				
8.	Anak tidak mampu menyesuaikan perilakunya sesuai dengan temannya saat itu				

9.	Anak tidak mampu mengelola perhatian pada sesuatu yang menjadi prioritas dirinya				
10.	Anak tidak mampu mengelola tindakannya sesuai dengan stimulus yang muncul padanya.				
11.	Anak mampu mengenal sebab terjadinya perilaku dan keadaan dari suatu keadaan dirinya				
12.	Anak mampu memberikan respon yang tepat pada stimulus yang datang pada dirinya				
13.	Anak selalu mengikuti perilaku dari temannya yang salah sehinggaterjadi responnya selalu salah				
14.	Anak memiliki kepercayaan diri yang tepat dalam proses belajar				
15.	Anak mampu berinteraksi dengan siapapun dengan percaya diri tanpa memilih-milih teman				
16.	Anak tidak mampu membuat temannya percaya diri untuk bergaul dan bertingkah laku				
17.	Anak selau berperilaku positif walaupun keadaan merugikannya				
18.	Anak memberikan tingkah laku dan respon yang selalu positif terhadap pergaulannya				
19.	Anak selalu menampilkan perilaku yang merugikan orang lain dalam kehidupannya				
20.	Anak mampu mengabaikan kepentingan orang lain sehingga interaksi yang terjadi selalu buruk				
21.	Anak selalu belajar dari kesalahan yang terjadi dalam kehidupannya				
22.	Kesalahan dan kekhilafan yang dilakukan anak membuatnya semakin bijaksana dalam menyikapi kehidupan				
23.	Anak akan merasa sangat putus asa jika mendapatkan permasalahan hidup				
24.	Anak lebih memilih diam dan murung jika mendapatkan masalah dalam hidupnya				

Lampiran 15. Tabulasi Data Skoring Hasil Penelitian

No.	X1	X2	Y
1.	60	61	73
2.	54	71	82
3.	54	76	88
4.	56	54	63
5.	64	60	72
6.	56	60	72
7.	57	58	69
8.	69	73	83
9.	52	56	64
10.	68	70	82
11.	64	71	81
12.	67	69	81
13.	49	49	59
14.	56	58	68
15.	62	64	75
16.	63	65	77
17.	62	66	76
18.	55	57	68
19.	63	67	79
20.	59	61	72
21.	61	63	72
22.	60	63	73
23.	62	62	73
24.	60	67	76
25.	56	59	68
26.	56	59	68
27.	50	51	63
28.	55	56	68
29.	64	68	77
30.	49	51	57

No	X1	X2	Y
31.	53	57	71
32.	63	65	76
33.	46	47	88
34.	52	57	64
35.	63	65	72
36.	61	66	71
37.	57	61	68
38.	69	72	85
39.	51	56	63
40.	69	71	80
41.	56	61	72
42.	63	65	75
43.	46	47	54
44.	63	67	64
45.	53	56	75
46.	57	58	63
47.	51	56	82
48.	58	62	57
49.	58	63	68
50.	57	61	67
51.	56	60	68
52.	55	55	64
53.	57	60	69
54.	68	74	84
55.	67	70	83
56.	56	61	70
57.	63	66	79
58.	54	58	64
59.	55	58	69
60.	54	57	84

Lampiran 16. Deskripsi Data Penelitian

		Statistics		
		Pemberian Reward	Pemberian Punishment	Resiliensi Anak Usia Dini
N	Valid	60	60	60
	Missing	0	0	0
Mean		58,2333	61,6167	72,1333
Median		57,0000	61,0000	72,0000
Mode		56,00	61,00	68,00
Std. Deviation		5,75596	6,57188	7,95638
Skewness		0,060	-0,016	0,007
Std. Error of Skewness		0,309	0,309	0,309
Kurtosis		-0,529	-0,224	-0,496
Std. Error of Kurtosis		0,608	0,608	0,608
Minimum		46,00	47,00	54,00
Maximum		69,00	76,00	88,00

Lampiran 17. Uji Asumsi Klasik Normalitas

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pemberian Reward	60	58,2333	5,75596	46,00	69,00
Pemberian Punishment	60	61,6167	6,57188	47,00	76,00
Resiliensi Anak Usia Dini	60	72,1333	7,95638	54,00	88,00

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pemberian Reward	Pemberian Punishment	Resiliensi Anak Usia Dini
N		60	60	60
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	58,2333	61,6167	72,1333
	Std. Deviation	5,75596	6,57188	7,95638
Most Extreme Differences	Absolute	0,118	0,087	0,073
	Positive	0,118	0,087	0,073
	Negative	-0,080	-0,080	-0,068
Test Statistic		0,118	0,087	0,073
Asymp. Sig. (2-tailed)		.036 ^c	.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pemberian Reward	0,118	60	0,036	0,973	60	0,200
Pemberian Punishment	0,087	60	.200 [*]	0,984	60	0,606
Resiliensi Anak Usia Dini	0,073	60	.200 [*]	0,980	60	0,435

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 18. Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Resiliensi Anak * Pemberian Reward	Between Groups	(Combined)	2235,294	19	117,647	3,138	0,001
		Linearity	1012,938	1	1012,938	27,018	0,000
		Deviation from Linearity	1222,356	18	67,909	1,811	0,059
	Within Groups		1499,639	40	37,491		
	Total		3734,933	59			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Resiliensi Anak * Pemberian Reward	0,521	0,271	0,774	0,598

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Resiliensi Anak * Pemberian Punishment	Between Groups	(Combined)	2264,533	24	94,356	2,246	0,014
		Linearity	1601,403	1	1601,403	38,118	0,000
		Deviation from Linearity	663,130	23	28,832	0,686	0,827
	Within Groups		1470,400	35	42,011		
	Total		3734,933	59			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Resiliensi Anak * Pemberian Punishment	0,655	0,429	0,779	0,606

Lampiran 19. Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	24,883	8,189		3,038	0,004		
	Pemberian Reward	-0,122	0,252	-0,088	-0,483	0,631	0,301	3,318
	Pemberian Punishment	0,882	0,220	0,728	4,002	0,000	0,301	3,318

a. Dependent Variable: Resiliensi Anak

Collinearity Diagnostics^a

Model		Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions		
				(Constant)	Pemberian Reward	Pemberian Punishment
1	1	2,992	1,000	0,00	0,00	0,00
	2	0,006	21,709	0,96	0,05	0,12
	3	0,002	42,321	0,03	0,95	0,88

a. Dependent Variable: Resiliensi Anak

Lampiran 20. Uji Hipotesis

4.4.1. Regresi (analisis jalur)

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Pemberian Reward ^b		Enter

a. Dependent Variable: Resiliensi Anak Usia Dini

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.521 ^a	0,271	0,259	6,85062

a. Predictors: (Constant), Pemberian Reward

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1012,938	1	1012,938	21,584	.000 ^b
	Residual	2721,995	58	46,931		
	Total	3734,933	59			

a. Dependent Variable: Resiliensi Anak Usia Dini

b. Predictors: (Constant), Pemberian Reward

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	30,214	9,066		3,332	0,002
	Pemberian Reward	0,720	0,155	0,521	4,646	0,000

a. Dependent Variable: Resiliensi Anak Usia Dini

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.655 ^a	0,429	0,419	6,06506

a. Predictors: (Constant), Pemberian Punishment

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1601,403	1	1601,403	43,534	.000 ^b
	Residual	2133,530	58	36,785		
	Total	3734,933	59			

a. Dependent Variable: Resiliensi Anak Usia Dini

b. Predictors: (Constant), Pemberian Punishment

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	23,287	7,444		3,128	0,003
	Pemberian Punishment	0,793	0,120	0,655	6,598	0,000

a. Dependent Variable: Resiliensi Anak Usia Dini

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Pemberian Punishment, Pemberian Reward ^b		Enter

a. Dependent Variable: Resiliensi Anak Usia Dini

b. All requested variables entered

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.657 ^a	0,431	0,411	6,10554

a. Predictors: (Constant), Pemberian Punishment, Pemberian Reward

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1610,112	2	805,056	21,596	.000 ^b
	Residual	2124,822	57	37,278		
	Total	3734,933	59			

a. Dependent Variable: Resiliensi Anak Usia Dini

b. Predictors: (Constant), Pemberian Punishment, Pemberian Reward

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	24,883	8,189		3,038	0,004
	Pemberian Reward	-0,122	0,252	-0,088	-0,483	0,631
	Pemberian Punishment	0,882	0,220	0,728	4,002	0,000

4.5. Wilcoxon**Descriptive Statistics**

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum
Pretest	60	72,1333	7,95638	54,00
Posttest	60	118,9500	19,55039	31,00

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	1 ^a	27,50	27,50
	Positive Ranks	59 ^b	30,55	1802,50
	Ties	0 ^c		
	Total	60		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Test Statistics^a

	Posttest - Pretest
Z	-6.534 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Lampiran 21. Tabel Konsultasi

Z Table: Negative Values

Body of table gives area under Z curve to the left of z.

z	.00	.01	.02	.03	.04	.05	.06	.07	.08	.09
-3.80	.0001	.0001	.0001	.0001	.0001	.0001	.0001	.0001	.0001	.0001
-3.70	.0001	.0001	.0001	.0001	.0001	.0001	.0001	.0001	.0001	.0001
-3.60	.0002	.0002	.0001	.0001	.0001	.0001	.0001	.0001	.0001	.0001
-3.50	.0002	.0002	.0002	.0002	.0002	.0002	.0002	.0002	.0002	.0002
-3.40	.0003	.0003	.0003	.0003	.0003	.0003	.0003	.0003	.0003	.0002
-3.30	.0005	.0005	.0005	.0004	.0004	.0004	.0004	.0004	.0004	.0003
-3.20	.0007	.0007	.0006	.0006	.0006	.0006	.0006	.0006	.0005	.0005
-3.10	.0010	.0009	.0009	.0009	.0008	.0008	.0008	.0008	.0008	.0007
-3.00	.0013	.0013	.0013	.0012	.0012	.0011	.0011	.0011	.0011	.0010
-2.90	.0019	.0018	.0018	.0017	.0016	.0016	.0015	.0015	.0015	.0014
-2.80	.0026	.0025	.0024	.0023	.0023	.0022	.0021	.0021	.0021	.0020
-2.70	.0035	.0034	.0033	.0032	.0031	.0030	.0029	.0028	.0027	.0026
-2.60	.0047	.0045	.0044	.0043	.0041	.0040	.0039	.0038	.0037	.0036
-2.50	.0062	.0060	.0059	.0057	.0055	.0054	.0052	.0051	.0049	.0048
-2.40	.0082	.0080	.0078	.0075	.0073	.0071	.0069	.0068	.0066	.0064
-2.30	.0107	.0104	.0102	.0099	.0096	.0094	.0091	.0089	.0087	.0084
-2.20	.0139	.0136	.0132	.0129	.0125	.0122	.0119	.0116	.0113	.0110
-2.10	.0179	.0174	.0170	.0166	.0162	.0158	.0154	.0150	.0146	.0143
-2.00	.0228	.0222	.0217	.0212	.0207	.0202	.0197	.0192	.0188	.0183
-1.90	.0287	.0281	.0274	.0268	.0262	.0256	.0250	.0244	.0239	.0233
-1.80	.0359	.0351	.0344	.0336	.0329	.0322	.0314	.0307	.0301	.0294
-1.70	.0446	.0436	.0427	.0418	.0409	.0401	.0392	.0384	.0375	.0367
-1.60	.0548	.0537	.0526	.0516	.0505	.0495	.0485	.0475	.0465	.0455
-1.50	.0668	.0655	.0643	.0630	.0618	.0606	.0594	.0582	.0571	.0559
-1.40	.0808	.0793	.0778	.0764	.0749	.0735	.0721	.0708	.0694	.0681
-1.30	.0968	.0951	.0934	.0918	.0901	.0885	.0869	.0853	.0838	.0823
-1.20	.1151	.1131	.1112	.1093	.1075	.1056	.1038	.1020	.1003	.0985
-1.10	.1357	.1335	.1314	.1292	.1271	.1251	.1230	.1210	.1190	.1170
-1.00	.1587	.1562	.1539	.1515	.1492	.1469	.1446	.1423	.1401	.1379
-0.90	.1841	.1814	.1788	.1762	.1736	.1711	.1685	.1660	.1635	.1611
-0.80	.2119	.2090	.2061	.2033	.2005	.1977	.1949	.1922	.1894	.1867
-0.70	.2420	.2389	.2358	.2327	.2296	.2266	.2236	.2206	.2177	.2148
-0.60	.2743	.2709	.2676	.2643	.2611	.2578	.2546	.2514	.2483	.2451
-0.50	.3085	.3050	.3015	.2981	.2946	.2912	.2877	.2843	.2810	.2776
-0.40	.3446	.3409	.3372	.3336	.3300	.3264	.3228	.3192	.3156	.3121
-0.30	.3821	.3783	.3745	.3707	.3669	.3632	.3594	.3557	.3520	.3483
-0.20	.4207	.4168	.4129	.4090	.4052	.4013	.3974	.3936	.3897	.3859
-0.10	.4602	.4562	.4522	.4483	.4443	.4404	.4364	.4325	.4286	.4247
0.00	.5000	.4960	.4920	.4880	.4840	.4801	.4761	.4721	.4681	.4641

Z Table: Positive Values

Body of table gives area under Z curve to the left of z.

z	.00	.01	.02	.03	.04	.05	.06	.07	.08	.09
0.00	.5000	.5040	.5080	.5120	.5160	.5199	.5239	.5279	.5319	.5359
0.10	.5398	.5438	.5478	.5517	.5557	.5596	.5636	.5675	.5714	.5753
0.20	.5793	.5832	.5871	.5910	.5948	.5987	.6026	.6064	.6103	.6141
0.30	.6179	.6217	.6255	.6293	.6331	.6368	.6406	.6443	.6480	.6517
0.40	.6554	.6591	.6628	.6664	.6700	.6736	.6772	.6808	.6844	.6879
0.50	.6915	.6950	.6985	.7019	.7054	.7088	.7123	.7157	.7190	.7224
0.60	.7257	.7291	.7324	.7357	.7389	.7422	.7454	.7486	.7517	.7549
0.70	.7580	.7611	.7642	.7673	.7704	.7734	.7764	.7794	.7823	.7852
0.80	.7881	.7910	.7939	.7967	.7995	.8023	.8051	.8078	.8106	.8133
0.90	.8159	.8186	.8212	.8238	.8264	.8289	.8315	.8340	.8365	.8389
1.00	.8413	.8438	.8461	.8485	.8508	.8531	.8554	.8577	.8599	.8621
1.10	.8643	.8665	.8686	.8708	.8729	.8749	.8770	.8790	.8810	.8830
1.20	.8849	.8869	.8888	.8907	.8925	.8944	.8962	.8980	.8997	.9015
1.30	.9032	.9049	.9066	.9082	.9099	.9115	.9131	.9147	.9162	.9177
1.40	.9192	.9207	.9222	.9236	.9251	.9265	.9279	.9292	.9306	.9319
1.50	.9332	.9345	.9357	.9370	.9382	.9394	.9406	.9418	.9429	.9441
1.60	.9452	.9463	.9474	.9484	.9495	.9505	.9515	.9525	.9535	.9545
1.70	.9554	.9564	.9573	.9582	.9591	.9599	.9608	.9616	.9625	.9633
1.80	.9641	.9649	.9656	.9664	.9671	.9678	.9686	.9693	.9699	.9706
1.90	.9713	.9719	.9726	.9732	.9738	.9744	.9750	.9756	.9761	.9767
2.00	.9772	.9778	.9783	.9788	.9793	.9798	.9803	.9808	.9812	.9817
2.10	.9821	.9826	.9830	.9834	.9838	.9842	.9846	.9850	.9854	.9857
2.20	.9861	.9864	.9868	.9871	.9875	.9878	.9881	.9884	.9887	.9890
2.30	.9893	.9896	.9898	.9901	.9904	.9906	.9909	.9911	.9913	.9916
2.40	.9918	.9920	.9922	.9925	.9927	.9929	.9931	.9932	.9934	.9936
2.50	.9938	.9940	.9941	.9943	.9945	.9946	.9948	.9949	.9951	.9952
2.60	.9953	.9955	.9956	.9957	.9959	.9960	.9961	.9962	.9963	.9964
2.70	.9965	.9966	.9967	.9968	.9969	.9970	.9971	.9972	.9973	.9974
2.80	.9974	.9975	.9976	.9977	.9977	.9978	.9979	.9979	.9980	.9981
2.90	.9981	.9982	.9982	.9983	.9984	.9984	.9985	.9985	.9986	.9986
3.00	.9987	.9987	.9987	.9988	.9988	.9989	.9989	.9989	.9990	.9990
3.10	.9990	.9991	.9991	.9991	.9992	.9992	.9992	.9992	.9993	.9993
3.20	.9993	.9993	.9994	.9994	.9994	.9994	.9994	.9995	.9995	.9995
3.30	.9995	.9995	.9995	.9996	.9996	.9996	.9996	.9996	.9996	.9997
3.40	.9997	.9997	.9997	.9997	.9997	.9997	.9997	.9997	.9997	.9998
3.50	.9998	.9998	.9998	.9998	.9998	.9998	.9998	.9998	.9998	.9998
3.60	.9998	.9998	.9999	.9999	.9999	.9999	.9999	.9999	.9999	.9999
3.70	.9999	.9999	.9999	.9999	.9999	.9999	.9999	.9999	.9999	.9999
3.80	.9999	.9999	.9999	.9999	.9999	.9999	.9999	.9999	.9999	.9999

T Table

df - degrees of freedom for t curve

P - area under the t curve with df degrees of freedom to the right of t(df)

Example:

$$P[t(2) > 2.92] = 0.05$$

$$P[-2.92 < t(2) < 2.92] = 0.9$$


	Upper tail probability p											
	0.25	0.2	0.15	0.1	0.05	0.025	0.02	0.01	0.005	0.0025	0.001	0.0005
1	1.000	1.376	1.963	3.078	6.31	12.70	15.90	31.82	63.65	127.3	318.3	636.619
2	0.817	1.061	1.386	1.886	2.920	4.303	4.849	6.965	9.925	14.08	22.33	31.599
3	0.765	0.979	1.250	1.638	2.353	3.182	3.482	4.541	5.841	7.453	10.22	12.924
4	0.741	0.941	1.190	1.533	2.132	2.776	2.999	3.747	4.604	5.598	7.173	8.610
5	0.727	0.920	1.156	1.476	2.015	2.571	2.757	3.365	4.032	4.773	5.893	6.869
6	0.718	0.906	1.134	1.440	1.943	2.447	2.612	3.143	3.707	4.317	5.208	5.959
7	0.711	0.896	1.119	1.415	1.895	2.365	2.517	2.998	3.499	4.029	4.785	5.408
8	0.706	0.889	1.108	1.397	1.860	2.306	2.449	2.896	3.355	3.833	4.501	5.041
9	0.703	0.883	1.100	1.383	1.833	2.262	2.398	2.821	3.250	3.690	4.297	4.781
10	0.700	0.879	1.093	1.372	1.812	2.228	2.359	2.764	3.169	3.581	4.144	4.587
11	0.697	0.876	1.088	1.363	1.796	2.201	2.328	2.718	3.106	3.497	4.025	4.437
12	0.696	0.873	1.083	1.356	1.782	2.179	2.303	2.681	3.055	3.428	3.930	4.318
13	0.694	0.870	1.079	1.350	1.771	2.160	2.282	2.650	3.012	3.372	3.852	4.221
14	0.692	0.868	1.076	1.345	1.761	2.145	2.264	2.624	2.977	3.326	3.787	4.140
15	0.691	0.866	1.074	1.341	1.753	2.131	2.249	2.602	2.947	3.286	3.733	4.073
16	0.690	0.865	1.071	1.337	1.746	2.120	2.235	2.583	2.921	3.252	3.686	4.015
17	0.689	0.863	1.069	1.333	1.740	2.110	2.224	2.567	2.898	3.222	3.646	3.965
18	0.688	0.862	1.067	1.330	1.734	2.101	2.214	2.552	2.878	3.197	3.610	3.922
19	0.688	0.861	1.066	1.328	1.729	2.093	2.205	2.539	2.861	3.174	3.579	3.883
20	0.687	0.860	1.064	1.325	1.725	2.086	2.197	2.528	2.845	3.153	3.552	3.850
21	0.686	0.859	1.063	1.323	1.721	2.080	2.189	2.518	2.831	3.135	3.527	3.819
22	0.686	0.858	1.061	1.321	1.717	2.074	2.183	2.508	2.819	3.119	3.505	3.792
23	0.685	0.858	1.060	1.319	1.714	2.069	2.177	2.500	2.807	3.104	3.485	3.768
24	0.685	0.857	1.059	1.318	1.711	2.064	2.172	2.492	2.797	3.091	3.467	3.745
25	0.684	0.856	1.058	1.316	1.708	2.060	2.167	2.485	2.787	3.078	3.450	3.725
26	0.684	0.856	1.058	1.315	1.706	2.056	2.162	2.479	2.779	3.067	3.435	3.707
27	0.684	0.855	1.057	1.314	1.703	2.052	2.158	2.473	2.771	3.057	3.421	3.690
28	0.683	0.855	1.056	1.313	1.701	2.048	2.154	2.467	2.763	3.047	3.408	3.674
29	0.683	0.854	1.055	1.311	1.699	2.045	2.150	2.462	2.756	3.038	3.396	3.659
30	0.683	0.854	1.055	1.310	1.697	2.042	2.147	2.457	2.750	3.030	3.385	3.646
40	0.681	0.851	1.050	1.303	1.684	2.021	2.123	2.423	2.704	2.971	3.307	3.551
50	0.679	0.849	1.047	1.299	1.676	2.009	2.109	2.403	2.678	2.937	3.261	3.496
60	0.679	0.848	1.045	1.296	1.671	2.000	2.099	2.390	2.660	2.915	3.232	3.460
80	0.678	0.846	1.043	1.292	1.664	1.990	2.088	2.374	2.639	2.887	3.195	3.416
100	0.677	0.845	1.042	1.290	1.660	1.984	2.081	2.364	2.626	2.871	3.174	3.390
1000	0.675	0.842	1.037	1.282	1.646	1.962	2.056	2.330	2.581	2.813	3.098	3.300
z*	0.674	0.841	1.036	1.282	1.645	1.960	2.054	2.326	2.576	2.807	3.090	3.291
	50%	60%	70%	80%	90%	95%	96%	98%	99%	99.5%	99.8%	99.9%

Confidence level C
Tabel r Product Moment
Pada Sig.0,05 (Two Tail)

N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.320	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

Lampiran 22. Dokumentasi Penelitian





UNIVERSITAS MEDAN AREA

PASCASARJANA

Program Magister : Ilmu Administrasi Publik - Agribisnis - Ilmu Hukum - Psikologi
Program Doktor : Ilmu Pertanian

Jl. Setia Budi No. 79-B Tj. Rejo Medan Sunggal Kota Medan Sumatera Utara 20112 Indonesia
Telp. (061) 8201994 Fax. (061) 8226331

Nomor : 362 /PPS-UMA/D/01/II/2022 06 Februari 2022
Hal : Pengambilan Data

Kepada Yth. :
Kepala Sekolah TK Negeri Pembina Kabanjahe
Jl. Kartini No.40 Gung Leto, Kec. Kabanjahe Kab. Karo
Di -
Medan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan adanya Tugas Akhir mahasiswa Program Magister Psikologi Universitas Medan Area, kami mohon kesediaan Saudara untuk memberikan izin kepada mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

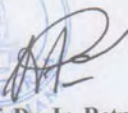
N a m a : AGUSTINA PHIPELINY SARAGIH
NPM : 191804064
Program Studi : Magister Psikologi
Konsentrasi : Pendidikan

Untuk melaksanakan pengambilan data di tempat yang Saudara pimpin sebagai bahan melengkapi tugas-tugas penulisan Tesis pada Program Magister Psikologi Universitas Medan Area.

Disamping itu perlu kami sampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut diatas mengambil judul **“Pengaruh Reward Dan Punishment Guru Terhadap Resiliensi Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Negeri Pembina Kabanjahe”**.


Demikian disampaikan, atas bantuan dan kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.


Direktur,



Prof. Dr. Ir. Retna Astuti K, MS

Tembusan :
1. Ketua Program Studi – M.Psi

 **PEMERINTAH KABUPATEN KARO**
DINAS PENDIDIKAN
TK NEGERI PEMBINA KABANJAHE
Jl. Kartini No.4 Gung Leto, Kabanjahe
NPSN.10261935 Akreditasi : B



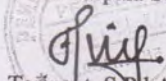
SURAT KETERANGAN
Nomor : 420/95/TKN.KBJ/03/2022

Kepala TK Negeri Pembina Kabanjahe Kabupaten Karo dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Agustina Phipeliny Saragih
NIM : 191804064
Fakultas/ Jurusan : Magister Psikologi
Jenjang Pendidikan : S-2/ Program Pasca Sarjana Universitas Medan Area (UMA),
Medan

Telah selesai melaksanakan riset/ penelitian berupa pengambilan data di TK Negeri Pembina Kabanjahe dengan judul penelitian, “ PENGARUH REWARD DAN PUNISHMENT GURU TERHADAP RESILIENSI ANAK KELOMPOK B TK NEGERI PEMBINA KABANJAHE”, yang dilaksanakan pada tanggal 06 Februari s/d 06 Maret 2022.

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kabanjahe, 28 Maret 2022
Wakil Kepala Sekolah

Teringat, S.Pd. AUD
Pembina
NIP. 19640620 198603 2 002

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. DATA PRIBADI

Nama : AGUSTINA PHIPELINY SARAGIH
Tempat, Tanggal Lahir : Kualasimpang, 16 Agustus 1972
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jl.Jamin Ginting Komplek Merga Silima
Lor.II Ketaren, Kabanjahe Kab.Karo

Pekerjaan : Kepala TK Negeri Pembina Kabanjahe
No HP : 085262561961

II. DATA PENDIDIKAN

SD Negeri No.1 Karang Baru : Tamat Tahun 1985
SLTP Negeri No.1 Karang Baru : Tamat Tahun 1988
SPG Negeri Langsa : Tamat Tahun 1991
FKIP Universitas Karo : Tamat Tahun 2005