

## **Pengaruh Bermain Puzzle dan Dukungan Sosial Guru Terhadap Resiliensi Anak Usia 5-6 Tahun di Pendidikan Anak Usia Dini Kenanga Raya Medan**

### ***The Effect of Playing Puzzles and Teacher's Social Support on the Resilience of Children aged 5-6 Years at Early Childhood Education in Kenanga Raya Medan***

**Tetti Dorlima Tiodora Nainggolan<sup>1)</sup> Asih Menanti<sup>2)</sup> & Amanah Surbakti<sup>1)\*</sup>**

1 Magister Psikologi, Program Pascasarjana, Universitas Medan Area, Indonesia

2 Program Studi Bimbingan Karir, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Diterima: 16 Juli 2022; Direview: 25 Juli 2022; Disetujui: 17 September 2022

\*Corresponding Email: [amanahsurbakti@staff.uma.ac.id](mailto:amanahsurbakti@staff.uma.ac.id)

#### **Abstrak**

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

**Kata Kunci:** Bermain Puzzle; Dukungan Sosial Guru; Resiliensi Anak.

#### **Abstract**

*This study aims to determine: To determine the effect of playing puzzles and PAUD teacher social support on the resilience of children aged 5-6 years at PAUD Kenanga Raya Medan for the 2020/2021 academic year. This 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 population of this research is PAUD Kenanga Raya Medan children. The sampling technique used was the purposive sampling technique with the selected sample size of 30 children, the data collection method used the puzzle playing observation sheet and the parental social support observation sheet, and the child resilience observation sheet. Analysis of research data shows that (1) there is a significant effect between playing puzzles on the resilience of children aged 5-6 years at PAUD Kenanga Raya Medan as indicated by a significance value of  $0.047 < 0.05$ ; (2) there is a significant effect between teacher social support on the resilience of children aged 5-6 years in PAUD Kenanga Raya, which is indicated by a value of  $0.034 < 0.05$ ; (3) there is an effect of playing puzzles and teacher's social support on the resilience of children aged 5-6 years at PAUD Kenanga Raya.*

**Keywords:** *Playing Puzzles; Teacher Social Support; Children's Resilience.*

**How to Cite:** Nainggolan, T.D.T., Menanti, A., & Surbakti, A. (2022) Pengaruh Bermain Puzzle Dan Dukungan Sosial Guru Terhadap Resiliensi Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Kenanga Raya Medan, *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*. 5 (2): 1531-1540.



## PENDAHULUAN

Anak merupakan aset penting dan generasi penerus yang dapat memajukan, membangun serta mewujudkan cita-cita suatu bangsa (Marlin & Rusdarti, 2016; Muhammad, 2014). Sebagai calon pemimpin masa depan, anak usia dini merupakan usia yang ideal dalam meletakkan dasar yang akan menjadi potensi kehidupan kelak di masa yang akan datang (Wijaya, Purnomolastu, & Tjahjoanggono, 2015; Winarni, 2006). Sejak usia dini, anak perlu dibekali dengan pendidikan dan nilai-nilai yang baik sehingga kelak anak akan mampu mengembangkan potensi dalam diri anak serta menyumbangkan potensi tersebut untuk kemajuan bangsa dan negara dan mampu bersaing di era globalisasi ini (Tidjani, 2017).

Anak usia dini adalah anak yang memiliki rentang usia antara 0-6 tahun, pada masa ini merupakan masa emas (*the golden age*) (Farhurohman, 2017). Masa keemasan memiliki arti penting dalam perkembangan anak, karena akan menjadi tonggak penyangga bagi kokohnya perkembangan selanjutnya. Usia emas disebut juga sebagai masa krisis, karena masa ini hanya terjadi sekali dalam seumur hidup dan tidak dapat diulang lagi dan apabila masa emas ini dikelola dengan baik, maka perkembangan maksimal anak dapat diraih dan dapat diaktualisasikan dengan lancar (Sulaiman, 2022). Namun jika masa ini tidak dikelola dengan baik, akan berdampak buruk pada perkembangan anak selanjutnya.

Pada masa anak usia dini dapat terwujud pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dibutuhkan sesuai dengan apa yang diperlukan oleh anak sepanjang diberikan pendidikan yang tepat (Huliyah, 2016; Suhendro, 2020). Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan bagi anak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan/perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Melalui pendidikan anak usia dini, maka kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri, dan kemandirian dapat dikembangkan secara optimal (Susanto, 2018). Pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan anak selanjutnya, karena pendidikan anak usia dini merupakan fondasi dasar bagi kepribadian anak. Anak yang mendapatkan pembinaan sejak dini akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik, serta mentalnya (Novianti, 2013; Sunarti, 2005).

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya yang dilakukan oleh pendidik dan orang dewasa lainnya dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak yang menciptakan suasana dan lingkungan yang kondusif (Suyanto, 2015). Artinya, anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang diberikan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan. Anak dapat mengeksplorasi pengalaman melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang yang melibatkan seluruh potensi, dan kecerdasan anak. Pendidikan anak usia dini memiliki prinsip bermain sambil belajar (Hura & Mawikere, 2020). Apapun aktivitas belajar anak selalu dilakukan dengan bermain, karena melalui bermain anak dapat mengembangkan seluruh kemampuannya serta menstimulasi berbagai perkembangan anak seperti: fisik-motorik, kognitif, logika-matematika, bahasa, moral, agama, sosial-emosional, dan seni (Arifudin et al., 2021).

Bermain puzzle merupakan kegiatan bermain dengan menyusun atau merangkai kembali gambar yang dipisah-pisahkan menjadi suatu gambar yang utuh dengan tujuan melatih kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya (Syukron Al Mubarak & Amini, 2019). Bermain puzzle bertujuan untuk menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi kesulitan yang dialaminya sehingga akan terbangun resiliensi anak (Maghfuroh, 2018; Rista, 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat Nurjatmika sebagaimana dikemukakan oleh Setiawati (2019) bermain puzzle merupakan kegiatan menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan dan kecerdasan seorang anak yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan dalam merangkainya, sehingga mental anak akan terbiasa tenang, tekun, dan sabar, dalam menyelesaikan sesuatu (Setiawati, 2019).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari, 2019) dengan judul *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak 5-6 Tahun di PAUD Harapan Ananda Kota*



Bengkulu menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif anak (Wulandari, Akbarjono, & Saputra, 2019). Hal ini dapat dilihat dari hasil post test dan pre test kelas eksperimen dan kontrol, Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada anak kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 12,25% dari hasil. Hal ini didukung juga oleh penelitian sebelumnya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Yesi, 2018) menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun.

Resiliensi adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu dalam menghadapi suatu masalah atau kesulitan dan tantangan serta bangkit kembali dengan harapan akan menjadi lebih baik (Hendriani, 2022). Thomson dalam Masyhuda & Uyun (2019) mengatakan bahwa terdapat benih resiliensi pada setiap individu, oleh karena itu setiap individu mempunyai kemampuan untuk tangguh secara alam (Akhmada & Uyun, 2019).

Resiliensi anak usia dini adalah suatu proses pendampingan oleh pendidik PAUD untuk mempersiapkan anak mampu menghadapi kerentanan dan tantangan, terhindar dari kemunduran, sehingga diharapkan akan sukses di masa kini dan masa depan, termasuk siap menyesuaikan diri di sekolah dasar (Hendriani, 2019). Anak yang diharapkan adalah anak yang sehat secara emosional, dan dapat menghadapi kerentanan, tantangan dan terhindar dari kemunduran (Patilima, 2015). Dalam proses perkembangannya dalam lima tahun pertama kehidupan, anak usia dini akan berhadapan dengan berbagai kondisi yang lebih menantang dan mungkin mengalami kegagalan yang menuntut mereka untuk mempunyai kemampuan untuk mengatasi tantangan-tantangan hidup tersebut (Moesclitaoen, 2004).

Salah satu faktor yang mempengaruhi terbangunnya resiliensi anak usia dini adalah faktor dukungan sosial Guru/pendidik (Sumitra & Sumini, 2019). Dukungan sosial Guru adalah dukungan yang diberikan oleh guru dalam bentuk pertolongan atau bantuan yang diberikan kepada anak ketika berinteraksi yaitu berupa informasi, perhatian, emosi, dan penilaian yang membuat seorang anak merasa diperhatikan, dicintai, dihargai dan menjadi bagian dari kelompok. Guru merupakan peletak dasar perkembangan anak (Uran, Leton, & Uskono, 2019). Oleh karena itu seorang guru PAUD harus memiliki pengetahuan tentang perkembangan anak, latar belakang, pengalaman masing-masing anak, serta harus mampu memahami kurikulum. Selain itu guru PAUD juga harus memiliki karakteristik sabar, luwes, kreatif, berkepribadian hangat, mempunyai keterampilan komunikasi yang baik, mampu mendengarkan dengan baik, dan keterampilan pemecahan masalah dengan baik (Wiguna, 2021).

Guru PAUD harus mampu membangun serta menanamkan resiliensi pada anak sejak usia dini agar anak mampu tumbuh dan berkembang menjadi individu yang dapat menghadapi berbagai permasalahan hidup dengan tegar dan bersikap optimis. Menurut Daniel dan Wassel ada 6 (enam) aspek resiliensi yang menjadi rujukan guru PAUD untuk membangun resiliensi anak yaitu: 1) Keamanan dasar, pada aspek keamanan dasar guru berperan dalam membangun kecekatan dengan anak, menjaga keamanan anak, membangkitkan semangat kebersamaan pada anak, serta menghargai orang lain. 2) Pendidikan, peran guru adalah mendorong anak untuk bermain, mengeksplorasi pengetahuan dan pemahaman anak, memberi fasilitas kepada anak untuk berprestasi, memberi akses untuk melihat lingkungan luar, mendorong anak konsentrasi menjalankan tugas. 3) Persahabatan, peran guru adalah memfasilitasi anak untuk bersahabat, mendorong anak untuk bersahabat, serta membangun hubungan yang baik antar anak. 4) Minat dan Bakat, peran pendidik dalam membangun resiliensi anak dari aspek minat dan bakat adalah mendorong anak menggali minat dan bakatnya, memfasilitasi minat dan bakat anak, mendorong imajinasi anak. 5) Nilai Positif, peran pendidik dalam meningkatkan resiliensi anak adalah: Membantu anak mengenal emosinya, mendorong anak berperilaku proporsional, mendorong anak bertanggungjawab, mendorong anak untuk membantu teman, mendorong anak untuk saling menyayangi teman. 6) Kompetensi sosial, peran pendidik dalam membangun resiliensi anak adalah dengan mendorong anak agar percaya diri, mendorong otonomi anak, mendorong anak mengontrol diri, mendorong anak memberi perhatian pada orang lain (Daniel & Sally, 2002).



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

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara peneliti pada guru dan kepala sekolah PAUD Kenanga Raya Medan pada Tanggal 20 Mei 2021, diperoleh data bahwa anak memerlukan pengembangan resiliensi. Resiliensi yang rendah yaitu ditemukan anak yang mudah menangis ketika ditinggalkan orang tua di sekolah, anak juga cenderung sulit bergaul dengan temannya, mudah menyerah saat bermain puzzle, mudah berkecil hati saat hasil karyanya tidak dipuji, merebut paksa mainan dari teman saat kegiatan bermain, mengejek atau membuly temannya, mudah marah atau menangis bila mengalami kesulitan. Pada saat kegiatan pembelajaran, ketika anak diberikan tugas untuk menyusun puzzle ada sebagian anak yang gampang menyerah. Ketika salah satu temannya sudah selesai anak yang lain langsung menyerah dan mengacak-acak potongan gambar temannya atau puzzlenya. Anak yang sudah selesai menyusun puzzle tersebut juga mengejek temannya yang belum selesai. Selain itu anak yang belum mampu menyelesaikan menyusun puzzle merasa malu karena mendapat ejekan dari temannya dan bahkan menangis.

Dari uraian di atas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *puzzle*, dukungan sosial guru PAUD dan pengaruh bermain *puzzle* dan dukungan sosial guru PAUD terhadap resiliensi anak usia 5-6 tahun

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena gejala-gejala hasil pengamatan dikonversikan ke dalam angka-angka dan dianalisis dengan menggunakan statistik (Suryana, 2010). Penelitian akan mendeskripsikan gambaran kegiatan bermain puzzle ( $X_1$ ) dan pemberian dukungan oleh guru ( $X_2$ ) yang kemudian dicari keterhubungannya dengan resiliensi anak ( $Y$ ) yang akan terungkap dari pengolahan data melalui hasil observasi. Penelitian ini menggunakan penelitian korelasi sebab akibat dengan menggunakan rumus Regresi Linear Berganda.

Variabel dalam penelitian ini adalah Variabel Bebas (*Independen*) dan 2). Variabel Terikat (*Dependen*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bermain puzzle ( $X_1$ ) dengan indikator menurut Jatmika (2012) yaitu melatih kesabaran anak, meningkatkan kemampuan/konsentrasi anak, dan Meningkatkan keterampilan sosial anak. Kemudian variabel dukungan sosial guru ( $X_2$ ) dengan indikator menurut Sarafino (2011) yaitu dukungan emosional, dukungan penghargaan, dukungan instrumental dan dukungan informasi (Jatmika, 2012; Sarafino, 2006).

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

Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulan (Sugiyono, 2013). Populasi penelitian ini adalah seluruh anak usia dini di PAUD Kenanga Raya berjumlah enam puluh lima anak pada Tahun Pelajaran 2021 / 2021. Sampel penelitian diambil secara acak (*random sampling*), yakni satu kelompok bermain anak usia 5-6 tahun menjadi subyek penelitian pada lembaga PAUD Kenanga Raya, keseluruhan sampel berjumlah 30 orang.

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



resiliensi untuk melalui bermain *puzzle* dan dukungan guru. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang diisi dengan tanda centang atau *check list*.

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 di mana rumusnya :

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

#### Keterangan :

- $r_{xy}$  : koefisien korelasi antar variabel X (skor subjek tiap butir) dengan variabel Y (total skor subjek dari keseluruhan butir)  
 $\sum XY$  : Jumlah dari hasil perkalian antar setiap X dengan setiap Y  
 $\sum X$  : Jumlah skor keseluruhan butir tiap-tiap subjek  
 $\sum Y$  : Jumlah skor total butir tiap-tiap subjek  
 $\sum X^2$  : Jumlah kuadrat skor X (dukungan guru dan bermain puzzle)  
 $\sum Y^2$  : Jumlah kuadrat skor Y (Resiliensi Siswa)  
 N : Jumlah subjek

Selain validitasnya, data yang baik juga memiliki instrumen lain yaitu reliabilitas. Reliabilitas data terkait dengan derajat konsistensi/keajekan data dalam interval waktu tertentu (Lubis, 2016). 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 1535 instrumen sama selama aspek dalam diri subjek yang diukur belum berubah (Azwar, 2017).

Untuk menguji Reliabilitas angket maka digunakan rumus *Alpha* dengan rumus:

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

#### Keterangan:

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

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tanggapan Responden Mengenai Variabel Bermain Puzzle ( $X_1$ ).** Pada variabel Bermain *Puzzle* ( $X_1$ ) memiliki 3 aspek, dengan jumlah 34 item pernyataan. Dapat diketahui secara keseluruhan skor total sebesar 3279, skor ideal sebesar 4080, dan nilai persentase tanggapan responden mengenai variabel Bermain *Puzzle* ( $X_1$ ) yaitu sebesar 77,94% termasuk dalam kategori terampil.

**Tanggapan Responden Mengenai Variabel Dukungan Sosial Guru ( $X_2$ ).** Pada variabel Dukungan Sosial Guru ( $X_2$ ) memiliki 4 aspek, dengan jumlah 37 item pernyataan. persentase tanggapan responden mengenai variabel Dukungan Sosial Guru ( $X_2$ ) secara keseluruhan skor total



sebesar 461, skor ideal sebesar 592, dan nilai persentase tanggapan responden mengenai variabel Dukungan Sosial Guru ( $X_2$ ) yaitu sebesar 77,87% termasuk dalam kategori cukup.

**Tanggapan Responden Mengenai Variabel Resiliensi Anak (Y).** Pada variabel Resiliensi Anak (Y) memiliki 6 indikator, dengan jumlah 71 item pernyataan. persentase tanggapan responden mengenai variabel Resiliensi Anak (Y). Dapat diketahui secara keseluruhan skor total sebesar 6115, skor ideal sebesar 8520, dan nilai persentase tanggapan responden mengenai variabel Resiliensi Anak (Y) yaitu sebesar 71,77% termasuk dalam kategori cukup. tanggapan responden pada termasuk dalam kategori cukup, yang ditunjukkan pada nilai persentase sebesar 71,77% yang berada pada rentang 64,00% - 79,00%. Berdasarkan hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa tanggapan responden mengenai variabel Resiliensi Anak (Y) termasuk dalam kategori cukup.

Pengujian hipotesis secara simultan adalah suatu pengujian hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui apakah secara bersama-sama variabel pada variabel bebas (independen) berpengaruh signifikan atau tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat (dependen).  
Hipotesis:

- $H_0$  : Secara bersama-sama variabel bermain *puzzle* dan dukungan sosial guru tidak berpengaruh signifikan terhadap resiliensi anak;  
 $H_1$  : Secara bersama-sama variabel bermain *puzzle* dan dukungan sosial guru berpengaruh signifikan terhadap resiliensi anak.

**Kriteria pengujian:**

Tolak  $H_0$  dan terima  $H_1$  jika  $p\text{-value} > \alpha$  (0,05); atau Terima  $H_0$  dan tolak  $H_1$  jika  $p\text{-value} < \alpha$  (0,05).

Hasil pengujian hipotesis secara simultan adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Pengujian Hipotesis Simultan (Uji-F)**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	5572.940	2	2786.470	11.970	.012 <sup>b</sup>
	Residual	1163.903	5	232.781		
	Total	6736.843	7			

a. Dependent Variable: Resiliensi Anak (Y)

b. Predictors: (Constant), Dukungan Sosial Guru ( $X_2$ ), Bermain *Puzzle* ( $X_1$ )

Berdasarkan tabel 1, diketahui nilai  $F_{hitung}$  sebesar 6,355 dengan  $p\text{-value}$  (sig) 0,012. Dikarenakan nilai  $p\text{-value} > \alpha$  ( $0,012 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya secara bersama-sama variabel bermain *puzzle* dan dukungan sosial guru berpengaruh signifikan terhadap resiliensi anak.

Hasil perhitungan pengujian parsial adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Pengujian Hipotesis Parsial (Uji-t)**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	51.984	32.327		1.608	.169
	Bermain <i>Puzzle</i> ( $X_1$ )	.952	.364	.522	2.617	.047
	Dukungan Sosial Guru ( $X_2$ )	.786	.271	.579	2.901	.034

a. Dependent Variable: Resiliensi Anak (Y)

**Pengujian hipotesis parsial Variabel Bermain *Puzzle* ( $X_1$ )**

- $H_0$  : Bermain *puzzle* tidak berpengaruh signifikan terhadap resiliensi anak;  
 $H_1$  : Bermain *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap resiliensi anak.

**Kriteria pengujian:**

Tolak  $H_0$  dan terima  $H_1$  jika  $p\text{-value} > \alpha$  (0,05); atau Terima  $H_0$  dan tolak  $H_1$  jika  $p\text{-value} < \alpha$  (0,05).



Berdasarkan tabel 2, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  untuk variabel Bermain *Puzzle* ( $X_1$ ) sebesar 2,617 dan nilai  $p-value$  sebesar 0,047. Dikarenakan nilai  $p-value > \alpha$  (0,05), maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, artinya bermain *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap resiliensi anak.

### Pengujian hipotesis parsial Variabel Dukungan Sosial Guru ( $X_2$ )

$H_0$  : Dukungan sosial guru tidak berpengaruh signifikan terhadap resiliensi anak;

$H_1$  : Dukungan sosial guru berpengaruh signifikan terhadap resiliensi anak.

#### Kriteria pengujian:

Tolak  $H_0$  dan terima  $H_1$  jika  $p-value > \alpha$  (0,05); atau Terima  $H_0$  dan tolak  $H_1$  jika  $p-value < \alpha$  (0,05).

Berdasarkan tabel 4.19 di atas diperoleh nilai  $t_{hitung}$  untuk variabel Dukungan Sosial Guru ( $X_2$ ) sebesar 2,901 dan nilai  $p-value$  sebesar 0,034. Dikarenakan nilai  $p-value < \alpha$  (0,05), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya dukungan sosial guru berpengaruh signifikan terhadap resiliensi anak.

### Pengaruh Bermain *Puzzle* terhadap Resiliensi Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Kenanga Raya Medan

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kegiatan bermain *puzzle* terhadap resiliensi anak usia 5-6 tahun di PAUD Kenanga Raya Medan. Nilai  $t_{hitung}$  untuk variabel Bermain *Puzzle* ( $X_1$ ) sebesar 2,617 dan nilai  $p-value$  sebesar 0,047. Jika dibandingkan dengan  $\alpha$ , nilai tersebut lebih kecil ( $0,00 < 0,05$ ) yang menyatakan  $H_0$  ditolak.

Resiliensi anak yang tampak setelah diberikan perlakuan kegiatan bermain *puzzle* adalah anak mampu menyelesaikan masalah dalam permainan, anak tidak gampang menyerah ketika anak menemukan masalah, serta anak juga mampu berkonsentrasi dalam menyelesaikan suatu masalah tanpa mudah meminta bantuan guru maupun teman. Selain mampu memecahkan masalah, anak juga mampu berkomunikasi, menjalin persahabatan, menolong teman, memiliki inisiatif serta anak mampu menghargai hasil karya temannya. Di akhir kegiatan bermain anak memiliki kesadaran untuk merapikan mainannya. Menurut Jatmika (2012) bermain *puzzle* dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan tantangan, meningkatkan kemampuan berpikir dan konsentrasi anak, serta mampu meningkatkan keterampilan sosial anak (Jatmika, 2012).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Haryono, yaitu adanya peningkatan dalam perkembangan sosial emosional anak melalui permainan *puzzle* angka pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Gemilang Kota Bengkulu, hasil yang diperoleh adalah pada tahap siklus I kemampuan sosial emosional anak memperoleh rata-rata persentase sebesar 56,75 % yang termasuk dalam kriteria cukup, pada tahap siklus ke II mengalami peningkatan menjadi 97,25 % yang termasuk dalam kriteria sangat baik.

### Pengaruh Dukungan Sosial Guru terhadap Resiliensi Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Kenanga Raya Medan

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa dukungan sosial guru berpengaruh signifikan terhadap resiliensi anak usia 5-6 tahun di PAUD Kenanga Raya Medan. Nilai  $t_{hitung}$  untuk variabel Dukungan Sosial Guru ( $X_2$ ) sebesar 2,901 dan nilai  $p-value$  sebesar 0,034. Jika dibandingkan dengan  $\alpha$ , nilai tersebut lebih kecil ( $0,00 < 0,05$ ) yang menyatakan  $H_0$  ditolak.

Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi resiliensi anak adalah dukungan sosial. Dukungan sosial berasal dari orang-orang penting yang dekat dengan seseorang seperti keluarga, guru, atau teman. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Kunctjoro, Z.S (2009) yang menyatakan bahwa dukungan sosial yang natural diterima seseorang melalui interaksi sosial dalam kehidupannya secara spontan, yang berasal dari orang-orang yang berada di sekitarnya seperti anggota keluarga, teman dekat, atau guru. Selanjutnya, Sarafino (2014) mengemukakan bahwa dukungan sosial guru terhadap siswa dapat dilihat sebagai suatu kesenangan, perhatian, penghargaan, atau pertolongan, yang diterima oleh individu lain atau kelompoknya atau nasihat yang diberikan oleh individu lain kepada kelompoknya (Sarafino, 2006).



Hasil penelitian yang dilakukan oleh Alevia Rahma Deswana (2019) dengan judul “*Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Resiliensi Remaja Yayasan Sosial di Jakarta Selatan*” adalah bahwa ada pengaruh yang signifikan dari dukungan sosial terhadap resiliensi (Deswanda, 2019).

### **Pengaruh Bermain Puzzle dan Dukungan Sosial Guru Terhadap Resiliensi Anak Usia Dini di PAUD Kenanga Raya Medan**

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa secara bersamaan terdapat pengaruh signifikan bermain *puzzle* dan dukungan sosial guru. Hal ini dilihat dari nilai  $F_{hitung}$  sebesar 6,355 dengan  $p-value$  (sig) 0,012. Dikarenakan nilai  $p-value > \alpha$  ( $0,012 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Resiliensi merupakan ketangguhan, keuletan, keluwesan, atau kemampuan untuk beradaptasi dalam menghadapi tantangan dan bangkit kembali setelah mengalami suatu kesulitan atau masalah. Guru sebagai pendidik harus dapat membentuk dan meningkatkan karakter resiliensi pada anak. Menurut Djamarah (2010) tugas guru tidak hanya sebagai profesi, namun juga sebagai kemanusiaan. Tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar, dan melatih siswa. Peran guru dalam meningkatkan resiliensi anak adalah guru harus dapat memastikan dan memberi rasa aman kepada anak melalui bimbingan perilaku yang meliputi suasana kelas yang aman dan tidak berbahaya sehingga anak merasa tenang berada di sekolah. Seorang pendidik juga harus mampu membantu anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu tentang diri dan lingkungannya. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain karena dengan bermain anak mendapatkan kepuasan batiniah sebagai bagian dari proses perkembangan untuk menghadapi kehidupan di masa depan.

Salah satu kegiatan bermain yang dilakukan di PAUD Kenanga Raya adalah kegiatan bermain *puzzle*. Dalam kegiatan bermain *puzzle*, anak sangat antusias meskipun kadang mengalami kesulitan. Ketika anak mengatakan bahwa ia tidak mampu menyelesaikan, guru tidak langsung membantunya yang dilakukan guru adalah menyemangati dan mengarahkan anak. Permainan *puzzle* yang dilakukan memberikan kesan belajar yang berbeda dan menyenangkan. Pada awal kegiatan, guru menjelaskan gambar *puzzle* utuh sebelum dibongkar. Guru memberi penjelasan pada anak dan diajak memahami setiap lekukan potongan yang terdapat dalam *puzzle* dan urutan-urutan yang harus dilakukan agar mudah menyelesaikannya. Setelah anak memahami, kemudian anak diajak mengacak *puzzle* dan memberi aba-aba untuk memulai permainan. Tugas guru adalah memberikan dukungan dan mendampingi anak, memberi penghargaan dan mendukung guna kemampuan anak dalam pemecahan masalahnya karena masalah akan selalu ada dan terjadi dalam kehidupan sehari-hari sehingga anak bila menghadapi suatu masalah atau kesulitan anak sudah mampu dan bertahan dalam menghadapi kesulitan.

### **SIMPULAN**

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

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akhmada, M., & Uyun, I. N. (2019). Peran Orang Tua dalam Membangun Resiliensi pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pengembangan Karakter Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Arifudin, O., Hasbi, I., Setiawati, E., Ma'Sumah, Supeningsih, Lestarinigrum, A., & Suyatno, A. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Widina Media Utama.
- Asih, S., & Mawardi, I. (2021). Inovasi Guru dalam Pengembangan Karakter Resiliensi Anak Usia Dini di Masa Belajar dari Rumah (BDR). *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian (SNHRP)*, 232-241. Surabaya: LPPM Universitas PGRI Adi Buana. Retrieved from <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/197>



- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daniel, B., & Sally, W. (2002). *The Early Years : Assessing and Promoting Resiliensi in Vulnerable Children*. London and Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers.
- Deswanda, A. R. (2019). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Resiliensi Remaja Yayasan Sosial di Jakarta Selatan* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Rista, D. P. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1-10. <https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14230>
- Farhurohman, O. (2017). Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 27-36. Retrieved from <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/1334>
- Hendriani, W. (2019). *Resiliensi Psikologis*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hendriani, W. (2022). *Resiliensi Psikologi Sebuah Pengantar* (cetakan ketiga). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Huliyah, M. (2016). Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 60-71. Retrieved from <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/193>
- Hura, S., & Mawikere, M. C. S. (2020). Kajian Biblika Mengenai Pendidikan Anak dan Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 1(1), 15-33. <https://doi.org/10.47530/edulead.v1i1.12>
- Jatmika, Y. (2012). *Ragam Aktivitas Harian Untuk Play Group*. Yogyakarta: Diva Press.
- Lubis, S. (2016). *Metode Penelitian Komunikasi*. Medan: USU Press.
- Maghfuroh, L. (2018). Metode Bermain Puzzle Berpengaruh pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Endurance*, 3(1), 55. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i1.2488>
- Marlin, M. E., & Rusdarti. (2016). Konstruksi Sosial Orang Tua Tentang Pendidikan dan Pola Asuh Anak Keluarga Nelayan. *Journal Unnes*, 5(2).
- Moesclitaoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhammad, Z. \*. (2014). Perlindungan Anak dalam Perspektif Islam. *ASAS: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, 6(2). <https://doi.org/10.24042/ASAS.V6I2.1715>
- Novianti, R. (2013). Teknik Observasi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 1(1), 22-29. <https://doi.org/10.33578/JPSBE.V1I1.1621>
- Patilima, H. (2015). *Resiliensi Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Rahwani, S., Chairilisyah, D., & Hukmi. (2019). Hubungan Konsep Diri dengan Regulasi Emosi Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2).
- Sarafino, E. P. (2006). *Health Psychology: Biopsychosocial Interactions*. New Jersey: John Wiley & Amp.
- Setiawati, D. (2019). *Pengaruh permainan puzzle hewan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Ummi Erni Dusun XIII Sidobali desa Pematang Johar Kec. Labuhan Deli Kab. Deli Serdang Tahun Ajaran 2018/2019* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendro, E. (2020). Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(3), 133-140. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.53-05>
- Sulaiman, W. (2022). Penerapan Pendidikan Islam Bagi Anak di Usia Emas Menurut Zakiah Dradjat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3953-3966. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2418>
- Sumitra, A., & Sumini, N. (2019). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Metode Read Aloud. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 115-120. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.115-120>
- Sunarti. (2005). *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Jakarta: Alex Media Komputindo.
- Suryana. (2010). *Metodologi Penelitian-Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: UPI Press.
- Susanto, A. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Suyanto, S. (2015). Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2898>
- Syukron Al Mubarak, A. A., & Amini, A. (2019). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221>



- Tidjani, A. (2017). Manajemen Lembaga Pendidikan Islam Menghadapi Tantangan Globalisasi. *Jurnal Reflektika*, 12(1), 96–133. <https://doi.org/10.28944/REFLEKTIKA.V13I1.74>
- Uran, A. L., Leton, S. I., & Uskono, I. V. (2019). Pengaruh Efikasi Diri dan Dukungan Sosial Guru Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Asimtot: Jurnal Kependidikan Matematika*, 1(1), 69–76. <https://doi.org/10.30822/asimtot.v1i1.100>
- Wiguna, I. B. A. A. (2021). Pelatihan dan Pengembangan Keterampilan Mengajar Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(3), 533. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i3.4798>
- Wijaya, A., Purnomolastu, N., & Tjahjoanggoro, A. J. (2015). *Kepemimpinan Berkarakter*. Surabaya: Brilian Internasional.
- Winarni, F. (2006). Reorientasi Pendidikan Nilai dalam Menyiapkan Kepemimpinan Masa Depan. *Cakrawala Pendidikan*, 25(1).
- Wulandari, M., Akbarjono, A., & Saputra, A. (2019). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak 5-6 Tahun di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu. *Al Fitrah: Journal of Early Childhood Islamic Education*, 2(2), 354–366. <https://doi.org/10.29300/ALFITRAH.V2I2.2534>