

IMPLEMENTASI PUNISHMENT DAN REWARD PADA RUMAH BACA LENTENG AGUNG

Nurul Huda¹, Dina Kusuma Astuti²

^{1, 2} Universitas Gunadarma, Jl. Margonda Raya 100, Pondok Cina – Depok

nurul_huda@staff.gunadarma.ac.id, dinakusuma@staff.gunadarma.ac.id

ABSTRAK – Kesulitan belajar yang dihadapi siswa bisa menyebabkan siswa kehilangan motivasi dalam proses belajar, merasa bahwa pelajaran tersebut rumit dan tak memiliki nilai yang signifikan. Kekurangan dukungan dan panduan dari orang tua saat belajar di rumah juga dapat mengurangi semangat belajar anak-anak. Situasi ini pun berdampak pada murid-murid di Yayasan Bina Hafidz Cendikia Indonesia di kelurahan Lenteng Agung, Jakarta Selatan, terutama sejak diberlakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) pada berbagai level di wilayah Pemerintah Provinsi DKI Jakarta sejak Maret 2022. Untuk mengatasi dampak tersebut, diperlukan pendampingan konseling dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu mengatasi kesulitan yang dihadapi oleh siswa. Pengabdian Kepada Masyarakat (Abdimas) dari Universitas Gunadarma memberikan bantuan kepada masyarakat yang terdampak secara langsung oleh pembatasan PSBB dan PPKM di bidang pendidikan, terutama kepada peserta didik dalam kelompok belajar Yayasan Bina Hafidz Cendikia Indonesia di kelurahan Lenteng Agung, Jakarta Selatan. Bantuan ini dilakukan melalui sesi konseling berjudul "Reward and Punishment" yang diadakan secara rutin dan terjadwal. Kegiatan Abdimas Universitas Gunadarma ini adalah ekspresi kepedulian dan empati terhadap kelangsungan pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran pasca pandemi.

Kata kunci: Reward, Punishment, Konseling, Bina Cendikia

ABSTRACT – The learning difficulties faced by a student can lead to a loss of motivation in the learning process, with the perception that the subject matter is complex and lacks significant value. The lack of support and guidance from parents during home-based learning can also diminish the enthusiasm of children for learning. This situation also affects the students at the Bina Hafidz Cendikia Indonesia Foundation in Lenteng Agung, South Jakarta, especially since the implementation of the Large-Scale Social Restrictions (PSBB) and the Enforcement of Restrictions on Community Activities (PPKM) at various levels in the Jakarta Provincial Government area since March 2022. To address these impacts, counseling support is needed in the learning process to boost students' motivation and help them overcome their difficulties. The Community Service (Abdimas) from the University of Gunadarma provides assistance to the community directly affected by the PSBB and PPKM restrictions in the field of education, particularly to the students in the learning group of the Bina Hafidz Cendikia Indonesia Foundation in Lenteng Agung, South Jakarta. This assistance is carried out through regularly scheduled counseling sessions titled "Reward and Punishment." The activities of Abdimas at the University of Gunadarma reflect their concern and empathy for the continuity of education, especially in the context of post-pandemic learning.

Keywords: Reward, Punishment, Counseling, Bina, Cendikia

PENDAHULUAN

Upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa tidak lepas dari peran guru yang merupakan pusat pembelajaran. Setiap media, metode dan model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, baik hasil belajar dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Dalam pembelajaran, guru dituntut untuk mengedepankan pembelajaran yang kreatif dan komunikatif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru maupun guru dengan orangtua. Sehingga diharapkan akan mendapatkan hasil belajar berupa perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Guru diharapkan memberikan perhatian terhadap siswa ajarnya termasuk didalamnya tingkah laku belajar siswa.

Guru dapat menggunakan metode modifikasi tingkah laku siswa dalam belajar dengan memberikan *reward* atau *punishment* sebagai *reinforcement* positif dan negatif, serta menerapkan prinsip pembelajaran individual terhadap pembelajaran klasikal. Adanya pandemi Covid-19 mengakibatkan menurunnya kualitas berbagai aspek kehidupan manusia, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Baik siswa, guru, maupun orangtua memiliki kesulitan tersendiri dalam menjalankan tugasnya dibidang pendidikan. Pembelajaran daring/*online* dirasa kurang efektif dalam mencapai tujuan pendidikan itu sendiri. Sehingga kualitas pembelajaran pun menurun. Selain itu motivasi siswa dalam belajar dimasa pandemi Covid-19 juga mengalami penurunan, diikuti banyaknya tugas dari sekolah yang harus dikerjakan. Sayangnya, tidak semua orangtua dapat mendampingi anaknya dalam pembelajaran daring. Hal itu disebabkan adanya kesibukan bekerja walau dilaksanakan di rumah ataupun kurangnya pengetahuan orangtua mengenai teknologi yang digunakan dalam pembelajaran secara daring.

Melihat berbagai kesulitan tersebut, Universitas Gunadarma melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengambil tindakan berupa kegiatan pendampingan belajar bagi siswa melalui konseling yang bertajuk implementasi *Reward and Punishment bagi siswa rumah baca bina cendikia*. *Reward* dan *Punishment* merupakan dua hal yang sangat penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran terutama pembelajaran dengan metode Daring. Keberhasilan proses belajar biasanya diukur dengan hasil belajar. Semakin rendah hasil belajar siswa berarti pendidikan itu belum berhasil untuk mendidik siswa, sebaliknya tingginya hasil belajar berarti proses pendidikan berjalan baik. Hasil belajar yang tinggi atau rendah menunjukkan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran.

Rahayu (2017) mendefinisikan belajar sebagai aktivitas manusia yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sejak lahir sampai manusia tersebut meninggal dunia. Slameto (2013) mendefinisikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara menyeluruh sebagai hasil pengalaman dari hasil belajar. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, maka sangat dibutuhkan motivasi yang besar dari siswa atau peserta ajar. Motivasi belajar dapat dibangkitkan dengan memberlakukan adanya pemberian *reward* dan *punishment* pada proses belajar.

Kompri (2016) mendefinisikan *reward* sebagai ganjaran, hadiah, penghargaan, atau imbalan. *Reward* sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik, atau telah tercapainya sebuah target. Dalam konsep pendidikan, *reward* merupakan salah satu alat untuk peningkatan motivasi para peserta didik. Metode ini bisa mengasosiasikan perbuatan dan kelakuan seseorang dengan perasaan bahagia, senang, dan biasanya akan membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang. Penghargaan adalah unsur disiplin

yang sangat penting dalam pengembangan diri dan tingkah laku anak. Seseorang akan terus berupaya meningkatkan dan mempertahankan disiplin apabila pelaksanaan disiplin itu menghasilkan prestasi dan produktivitas yang kemudian mendapatkan penghargaan. Sabartiningsih (2018) mendefinisikan *reward* adalah suatu cara yang dilakukan oleh seseorang untuk memberikan suatu penghargaan kepada seseorang karena sudah mengerjakan suatu hal yang benar, sehingga seseorang itu bisa semangat lagi dalam mengerjakan tugas tertentu dan lebih termotivasi dalam melakukan sesuatu hal yang lainnya serta lebih baik prosesnya sehingga seseorang tersebut mampu mencapai keberhasilan dari suatu hal yang dikerjakan.

Selain *reward*, *punishment* juga merupakan komponen yang tidak kalah penting dalam proses kegiatan belajar. Kompri (2016) mendefinisikan *punishment* 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 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 bagi siswa. *Punishment* merupakan 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. Menurut Ernata (2017) *punishment* merupakan alat pendidikan yang tidak menyenangkan, bersifat negative, sebagai alat pendorong untuk mempergiat belajar peserta didik. Peserta didik yang pernah mendapat *punishment* karena tidak mengerjakan tugas, maka akan berusaha untuk tidak memperoleh *punishment* lagi. Siswa akan berusaha untuk dapat selalu memenuhi tugas-tugas belajarnya agar terhindar dari bahaya *punishment*. Hal ini berarti bahwa siswa didorong untuk selalu belajar. Dalam dunia pendidikan, menerapkan *punishment* tidak lain hanyalah untuk memperbaiki tingkah laku peserta didik untuk menjadi lebih baik. *Punishment* digunakan sebagai alat pendidikan untuk memperbaiki pelanggaran yang dilakukan peserta didik dan untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik untuk meraih prestasi yang ingin dicapai.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Implementasi pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat pada kelompok masyarakat di rumah belajar Bina Cendikia menggunakan acuan surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No. 8617/C.C1/AS.01.00/2021 tanggal 25 Juni 2021 tentang penyelenggaraan pemantauan dan pembelajaran tatap muka tahun pelajaran 2021/2022. Penyelenggara pendidikan yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, diperbolehkan melakukan pembelajaran tatap muka dengan ketentuan yang disesuaikan dan dikondisikan pada masa Pandemi Covid 19, berupa penerapan protokol kesehatan secara benar.

Sosialisasi Rencana Dan Bentuk Kegiatan

Berdasarkan pengamatan dari kondisi yang ada di lokasi pengabdian, maka Tim Pelaksana yang terdiri dari para tenaga pengajar Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma mengawali kegiatan dengan memberikan sosialisasi mengenai “Penerapan *reward* dan *punishment*” dalam kegiatan proses belajar siswa didik yang diinformasikan kepada orangtua siswa dan secara rinci disosialisasikan kepada para kelompok masyarakat dan para pengelola Yayasan tersebut mengenai pentingnya penerapan *reward* dan *punishment* dalam proses kegiatan belajar melalui pendampingan yang berkelanjutan terhadap peserta didik yang tergabung

dalam kelompok belajar Bina Hafidz Cendikia. Penyuluhan singkat diberikan kepada para pengelola di Yayasan Bina Hafidz Cendikia Indonesia bertempat di ruang belajar terbuka dengan tetap memperhatikan penerapan protokol kesehatan. Adapun bentuk kegiatan yang dilaksanakan meliputi pemberian konseling bagi orang tua siswa mengenai sosialisasi pentingnya memilih metode belajar yang tepat bagi peserta didik dengan salah satu metodenya yaitu pemberian *reward* dan *punishment* dalam proses belajar tersebut. Permainan edukasi sebagai bentuk *reward* bagi siswa yang tergabung dalam rumah belajar Hafidz Cendikia juga diselenggarakan dalam waktu yang bersamaan.

Sosialisasi Kepada Masyarakat Rencana Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Tata Kelola Tempat dan Waktu Pemberian Kegiatan

- a. Mengorganisir orangtua siswa ke dalam kelompok-kelompok terkait pengaturan jadwal konseling sesuai dengan ketentuan pada periode transisi,
- b. Mengelola pengaturan tempat kegiatan dengan mempertimbangkan jumlah peserta, penyelenggara konseling, atau narasumber,
- c. Menetapkan jadwal kegiatan konseling untuk beberapa kelompok peserta,
- d. Menentukan lokasi kegiatan di luar ruangan tertutup, dan
- e. Menyesuaikan waktu kegiatan dengan awal pelaksanaan pembelajaran pada pukul 08.00 WIB.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Lapangan

Yayasan Bina Hafidz Cendikia Indonesia, yang berlokasi di RW 08 Kelurahan Lenteng Agung, Kecamatan Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, merupakan sebuah yayasan yang aktif dalam kegiatan sosial dan pendidikan. Di bidang sosial, yayasan ini mendukung program Kelurahan Lenteng Agung dengan menyelenggarakan kegiatan seperti Posyandu, pelatihan untuk Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM), serta sosialisasi di bidang kesehatan dan masyarakat. Pada bidang pendidikan, sebelum pandemi Covid-19, kegiatan tersebut dilakukan secara tatap muka, memungkinkan interaksi dan komunikasi langsung antara pengajar dan peserta didik.

Interaksi dan komunikasi dalam proses pembelajaran melibatkan faktor pengajar, pembelajar, dan materi pembelajaran. Untuk meningkatkan kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi peserta didik, penting memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengkomunikasikan hasil belajar mereka. Melalui interaksi langsung, pengajar dapat lebih baik mengenali peserta didik, yang pada gilirannya membantu mereka mengembangkan kemampuan mereka dan merasa lebih percaya diri. Namun, sejak diberlakukannya PSBB dan PPKM di wilayah Pemprov DKI Jakarta selama pandemi Covid-19, kegiatan tersebut mengalami hambatan bagi peserta didik yang tergabung dalam kelompok belajar di Yayasan Bina Hafidz Cendikia Indonesia Lenteng Agung. Interaksi dan komunikasi kini dilakukan melalui media sosial WhatsApp (WA), dengan dominasi komunikasi satu arah di mana pengajar hanya dapat memberikan materi dan tugas kepada peserta didik. Hal ini terjadi hampir setiap hari, menyebabkan rasa jenuh baik bagi pengajar maupun peserta didik.

Identifikasi Permasalahan Pokok

Kegiatan belajar mengajar yang diterapkan oleh Yayasan Bina Hafidz Cendikia Indonesia Lenteng Agung selama pemberlakuan PSBB dan PPKM yaitu dengan aplikasi media sosial *online* seperti pertemuan yang dilakukan secara daring memanfaatkan media zoom meet atau google meet sebagai sarana berinteraksi antara guru dengan peserta didik Bina Cendikia. Diharapkan pertemuan yang dilaksanakan secara daring ini dapat menjadi ajang interaksi sebagai pengganti interaksi secara langsung yang biasa dilakukan dikelas pada saat sebelum pandemic. Namun penggunaan teknologi informasi bukanlah suatu hal yang mudah dilakukan baik oleh guru, peserta didik dan orangtua peserta didik yang mendampingi dirumah. Banyak permasalahan yang menghambat terlaksananya efektivitas pembelajaran dengan metode daring, utamanya metode pembelajaran yang menjadi kurang efektif dan efisien yang terjadi sepanjang metode pembelajaran daring berlangsung sehingga berpengaruh pada penurunan semangat, motivasi serta prestasi belajar peserta didik. Hal ini membuat orang tua serta para pendidik mengalami keresahan. Sehingga perlu adanya sosialisasi terkait bagaimana cara yang efektif dan efisien dalam Teknik penyampaian materi ajar dari pendidik kepada peserta didiknya, serta perlu adanya kepedulian para orangtua untuk mau terlibat sebagai pendamping anak dirumah dalam mendampingi para peserta didik melakukan kegiatan belajar secara daring.

Pelaksanaan dan Jenis Kegiatan

Tim Universitas Gunadarma menyelenggarakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan jadwal yang telah terjadwal sebelumnya berdasarkan pembagian kelompok. Kegiatan ini berlangsung mulai tanggal 10 Mei hingga 15 Juni 2023 yang berlokasi di taman terbuka yang berjarak sekitar seratus meter dari tempat pembelajaran peserta didik Bina Cendikia. Jenis kegiatan yang dilaksanakan mencakup pemberian konseling kepada orangtua atau wali murid yang tergabung dalam kelompok belajar Bina Cendikia, penyuluhan mengenai pemberian konseling *reward* dan *punishment*, serta penyelenggaraan permainan edukatif bagi peserta didik.

Pemberian Konseling *Reward* dan *Punishment*

Universitas Gunadarma melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat membantu mensosialisasikan kepada guru sebagai pengajar bahwa dalam proses pembelajaran daring penting untuk diberikan reward kepada peserta didik agar para peserta didik tertarik dan tidak merasa jenuh dalam mengikuti rangkaian kegiatan belajar. Pemberian reward dapat berupa pujian, penggunaan symbol-simbol yang tersedia pada aplikasi seperti symbol tepuk tangan ketika anak bisa menjawab pertanyaan dari guru, atau symbol bintang sebagai bentuk penghargaan yang diberikan kepada siswa yang aktif menjawab pertanyaan dari guru. Selain daripada guru, orang tua sebagai pendamping siswa dirumah juga harus diberikan pemahaman bahwa perangkat komunikasi modern yang digunakan sebagai media untuk menunjang kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara daring harus dapat digunakan sebaik mungkin dengan pengawasan yang diberikan orangtua kepada anak-anaknya saat pelaksanaan kegiatan belajar daring.

Bimbingan dan konseling merupakan suatu layanan yang diberikan secara perorangan maupun kelompok yang diharapkan agar pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan tersebut

dapat mandiri dan mampu berkembang secara optimal, baik dalam bidang pribadi, sosial, serta Masyarakat.



Pemberian Materi *Reward* dan *Punishment* Oleh Narasumber I



Pemberian Materi *Reward* dan *Punishment* Oleh Narasumber II



Pemberian Materi Reward dan Punishment Oleh Narasumber III



Antusiasme Orangtua dan Peserta Didik Mengikuti Kegiatan Konseling Pemberian Reward dan Punishment



Tim Pelaksana Pendampingan Kegiatan Konseling Pemberian *Reward* dan *Punishment* Bagi Orangtua Peserta Didik Bina Cendikia

Pembelajaran dan Permainan Edukasi

Kegiatan ini ditujukan untuk semua peserta didik yang menjadi bagian dari kelompok rumah belajar Bina Cendikia. Kegiatan ini melibatkan pemberian permainan edukatif, seperti game kerja sama, pengenalan perilaku baik atau buruk melalui gambar, serta kegiatan mewarnai gambar. Tingkat kesulitan dan bobot materi disesuaikan dengan kemampuan rata-rata peserta didik, sehingga mereka dapat mengikuti kegiatan ini dengan baik.



Kegiatan Mewarnai Gambar Kepada Peserta Didik Rumah Belajar Bina Cendikia



Keseruan Peserta Didik Rumah Belajar Bina Cendikia Dalam Mengikuti Game Edukasi



Tim Pelaksana Pendampingan Kegiatan Konseling Pemberian *Reward* dan *Punishment* Bersama Orangtua Peserta Didik Bina Cendikia

DAFTAR PUSTAKA

- Ernata, Yusvidha. (2017). *Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward dan Punishment di SDN Ngaringan 05 Kec.Gandusari Kab.Blitar*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, 5(2), 781-790.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahayu, Puji. (2017). *Pengaruh Strategi Pemberian Reward dan Punishment dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa UPTD SMP Negeri 1 Prambon pada Materi Garis dan Sudut*. Simki-Techsain, 01(02), 1-8.
- Sabartiningsih, Mila, Jajang Aisyul Muzakki, Durtam. (2018). *Implementasi Pemberian Reward dan Punishment dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia*. Jurnal Pendidikan Anak, 4 (1), 60-77.
- Slameto. (2013). *Belajar Dan Faktor-Fakto Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta