



## IMPLEMENTASI REWARD YANG MENYENANGKAN DALAM PEMBELAJARAN SAINS DI SDK MBOMBA

Maria Finsensia Ansel<sup>1\*</sup>, Maria Varina Bia<sup>2</sup>, Veronika Fono<sup>3</sup>, Maria Alda.Nadu Mere<sup>4</sup>,  
Anastasia Apriliyanti Ona<sup>5</sup>, Fransiska Chantalia Dewita Gawo<sup>6</sup>, Melania Wea<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,...7</sup> Universitas Flores, Ende, Indonesia.  
email mariafinsensiaansel@gmail.com

**Abstrak:** Kegiatan pengabdian kepada masyarakat “bertujuan untuk mendeskripsikan pemahaman peserta didik dalam implementasi reward yang menyenangkan dalam pembelajaran sains kelas IV dan V di SDK Mbomba, pengabdian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. subjek pengabdian yaitu kepala sekolah, guru, peserta didik dan mahasiswa. teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dan dokumentasi teknik analisis data menggunakan model miles dan huberman yaitu reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. hasil pengabdian menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki pemahaman tentang implementasi reward. implementasi dilakukan melalui perencanaan dan pelaksanaan. pelaksanaan reward dilakukan oleh mahasiswa kepada peserta didik dalam bentuk reward verbal (pujian) dan reward nonverbal (tepuk tangan, senyuman, acungan jempol, penghargaan berupa botol minum, melakukan kegiatan lain. faktor pendukung berasal dari guru, dosen, dan peserta didik, sedangkan kelebihanannya yaitu memberikan cendramata kepada pihak sekolah.

**Kata Kunci:** Pemberian Reward Sebagai Bentuk Apresiasi Kepada Peserta Didik.

**Abstract:** *The community service activity “aims to describe students’ understanding in implementing fun reminders in class IV and V science learning at SDK Mbomba. This service uses a qualitative approach with a descriptive type. The subjects of service are principals, teachers, students and students, engineering data collection using, interviews, and documentation of data analysis techniques using medel miles and Huberman, namely data reduction, data display, and drawing conclusions show that students have an understanding of the implementation of rewards (praise) and (applause, smiles thumbs up, awards in the from of drinking bottles, carrying out other activities. Supporting factors come from teachers, lecturesrs and students, while the advantage is providing souvenirs to those*

**Keywords:** *Giving Rewards As A From Of Appreciation To Student.*

Received	Revised	Published
21 Mei 2024	10 Juli 2024	15 Juli 2024

### Pendahuluan

Manusia tidak akan lepas dari pendidikan, baik pendidikan di sekolah maupun di luar sekolah. Pada hakikatnya, pendidikan merupakan interaksi antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan lingkungan, harapannya peserta didik dapat menyelesaikan masalah-masalah yang akan dihadapi di Masyarakat maupun dilingkungan lain. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan dapat memperoleh bekal pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk digunakan dalam menjalani kehidupan. Pendidikan ada sebagai upaya untuk membantu peserta didik menemukan dan mengembangkan sendiri segala potensi yang dimilikinya. Setiap peserta didik memiliki potensi dalam diri yang berbeda-beda. Pengabdian ini bertujuan untuk mendeskripsikan

pemahaman Peserta didik dalam implementasi reward yang menyenangkan dalam pembelajaran IPA kelas IV dan V di SDK Mbomba. Pengabdian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek pengabdian yaitu Dosen, kepala sekolah, guru, peserta didik dan mahasiswa. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki pemahaman tentang implementasi reward. Implementasi dilakukan melalui perencanaan dan pelaksanaan. Pelaksanaan reward dilakukan oleh mahasiswa kepada peserta didik dalam bentuk reward verbal (pujian) dan reward nonverbal (tepuk tangan, senyuman, acungan jempol, penghargaan berupa botol minum, melakukan kegiatan lain. Faktor pendukung berasal dari guru, Dosen, dan peserta didik, sedangkan kelebihanannya yaitu memberikan cendramata kepada pihak sekolah.

Rasuna,A.,& wiwisono,B.(Tahun).”Dampak sistem reward terhadap motivasi siswa.Mengemukakan bagaimana pemberian reward atau insentif dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam konteks pendidikan.sistem reward dalam konteks pendidikan dapat mencakup pemberian penghargaan,pujian,hadiah,atau insentif lainnya yang di berikan kepada siswa sebagai respon terhadap perilaku atau pencapaian tertentu.jika reward di kaitkan secara langsung dengan pencapaian akademik yang nyata dan relevan seperti pemahaman konsep atau kemampuan analisis,maka memberikan dorongan positif.

Lestari,D.P.,&Sutanto,A.(Tahun)”Meningkatkan Keterlibatan siswa melalui implementasi sistem reward dalam pendidikan sains.”Jurnal Internasional pendidikan sains.Mengemukakan implementasi sistem reward dalam pendidikan Sains dapat berdampak pada motivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran,meningkatkan minat mereka terhadap subjek sains dan merangsang partisipasi yang lebih aktif dalam bereksperimen atau tugas-tugas ilmiah. Pemberian reward yang tepat dapat memberikan dorongan positif bagi siswa untuk berpartisipasi aktif,berkontribusi, dan terlibat dalam proses pembelajaran sains.

Wibowo,E.,& Utomo,S.(Tahun).”Peran Reward dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas sains”. Mengemukakan implementasi pendidikan sains dapat mencakup pemberian penghargaan,pujian,pengakuan,atau bentuk insentif lainnya sebagai respon terhadap prestasi siswa,partisipasi dalam diskusi atau keterlibatan aktif dalam eksperimen ilmiah. Studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana pemberian reward dapat mempengaruhi motivasi siswa, memperkuat keterlibatan mereka dalam pembelajaran sains, serta dampaknya pada pencapaian akademik dan pemahaman konsep ilmiah.

Santoso, A.,& Gunawan,B.(Tahun). “ strategi efektif untuk implementasi sistem reward dilingkungan pembelajaran sains”. Mengemukakan implementasi untuk meningkatkan

efektifitas sistem reward dalam pembelajaran sains memiliki tujuan yang terukur dan jelas terkait dengan pemberian reward dalam pembelajaran sains. Siswa perlu memahami apa yang diharapkan dari mereka dan bagaimana reward akan diberikan sebagai respon terhadap pencapaian atau partisipasi yang diinginkan. Konstensi dalam penerapan reward akan membantu siswa memahami hubungan antara usaha yang mereka lakukan dan hadiah yang mereka terima.

### **Metode**

Dalam kegiatan PKM ini, Metode yang di gunakan adalah Metode Reward and punishment adalah metode pembelajaran interatif antara guru dan siswa yang menerapkan sistem pemberian hadiah bagi siswa yang aktif dan benar dalam menjawab soal latihan dan sebaliknya memberikan sanksi bagi siswa yang tidak aktif atau benar dalam latihan.

### **Hasil dan Pembahasan**

Hasil yang diperoleh setelah dilakukan kegiatan PKM ini adalah bahwa kepala sekolah, guru dan peserta didik SDK Mbomba menerima dengan baik dan sangat antusias mengikuti kegiatan ini. Kegiatan ini juga mendukung mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan PKM untuk memenuhi nilai Muatan Fisika dan Kimia di SD. Pihak sekolah juga merasa sangat senang dan antusias dalam menerima kehadiran ketua program studi, sekretaris program studi, dosen pengampu mata kuliah dan mahasiswa. Pihak sekolah beserta peserta didik sangat berpartisipasi Ketika mendapat kunjungan dari mahasiswa dengan tujuan memberi pemaparan video pembelajaran. Ada juga Persiapan Kegiatan, Pembentukan panitia dan penentuan ice breaking, pendekatan dengan kepala sekolah SDK Mbomba, menyiapkan sound system.

### **Pelaksanaan Kegiatan**

Pemaparan video pembelajaran menggunakan LCD, penggunaan tablet oleh peserta didik, pemberian reward kepada peserta didik, dan pemberian cendramata kepada pihak sekolah SDK Mbomba.



**Gambar 1.** Pemberian Reward dari Kepro



**Gambar 2.** Pemberian Rewardrd dari kepala sekolah



**Gambar 3.**Pemberian Reward dari Dosen pengampu mata kuliah



**Gambar 4.** Pemberian Reward dari Dosen Pendamping

### **Kesimpulan**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berupa pemaparan video pembelajaran kepada peserta didik kelas IV dan V SDK Mbomba. Melalui kegiatan ini sangat terbantu untuk melatih keterampilan mental mahasiswa dan peserta didik, juga melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif. Adanya sambutan hangat dari kepala sekolah, para guru dan peserta didik ucapan terima kasih yang disampaikan menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan berjalan baik dan bermanfaat. Adapula masalah pada saat kegiatan PKM yaitu, Ketidakstabilan jaringan sehingga mahasiswa kesulitan dalam memaparkan materi menggunakan LCD.

### **Ucapan Terima Kasih**

Ucapan terima kasih kepada kepala sekolah SDK Mbomba yang sudah bersedia menerima mahasiswa Universitas Flores Program Studi PGSD dalam melaksanakan

kegiatan PKM, terima kasih juga kepada para guru, dan peserta didik SDK Mbomba yang sudah bersedia membantu menyelesaikan kegiatan PKM, dan terima kasih juga kepada Kepala Prodi PGSD dan dosen pendamping yang sudah bersedia mendampingi kegiatan aPKM.

## Referensi

- Rosyid, M.Z., & ABDULLAH, A.R. (2018). *Reward dan punishment dalam Pendidikan*. Malang: CV Literasi Nusantara Abad.
- Lestari, D.P., & Sutanto, A. (Tahun). "Meningkatkan Keterlibatan siswa melalui implementasi sistem reward dalam pendidikan sains." *Jurnal Internasional pendidikan sains*
- Wibowo, E., & Utomo, S. (Tahun). "Peran Reward dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas sains".
- Santoso, A., & Gunawan, B. (Tahun). "Strategi efektif untuk implementasi sistem reward di lingkungan pembelajaran sains".
- Andreyan, R. (2020). *Pengaruh kepemimpinan, lingkungan kerja, dan reward (penghargaan) terhadap kinerja karyawan*.
- Amri. (2019). *Pengaruh reward dan punishment terhadap kinerja karyawan pada KSP Balota Kota Palopo*.