



**MENGUKIR PRESTASI DAN MERAH PENGHARGAAN YANG MENYENANGKAN  
DALAM PEMBELAJARAN SAINS DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO  
PEMBELAJARAN DI SDK NANGAMBOA**

***CARVING ACHIEVEMENTS AND GETTING FUN AWARDS  
IN SCIENCE LEARNING USING LEARNING VIDEOS  
AT SDK NANGAMBOA***

**Yohana Nono<sup>1\*</sup>, Delfiana Yunita Liu<sup>2</sup>, Maria Glatiana Mansong<sup>3</sup>**

<sup>123</sup> Universitas Flores, Ende, Indonesia

\*email: yohanans82@gmail.com

**Abstrak :** Kegiatan pengabdian kepada masyarakat “ bertujuan untuk mendeskripsikan pemahaman peserta didik dalam meraih penghargaan yang menyenangkan dalam pembelajaran sains kelas V SDK NANGAMBOA” .Melalui metode ini , SDK NANGAMBOA berhasil menciptakan pembelajaran sains yang inovatif,menyenangkan dan penuh prestasi.Sebagai bentuk apresiasi Mahasiswa memberikan kuis hadiah berdasarkan materi dalam video.Pemberian penghargaan dilakukan oleh mahasiswa kepada peserta didik dalam bentuk reward verbal (pujian) nonverbal seperti tepuk tangan,senyum,penghargaan berupa kotak pensil,buku dan pulpen.Faktor pendukung berasal dari guru,dosen,dan peserta didik,sedangkan kelebihanannya yaitu memberikan piagam,jam dinding dan taplak Meja.

**Kata Kunci :** Pemberian Penghargaan, Apresiasi kepada Peserta didik di SDK Nangambo

**Abstract:** *Community service activities "aim to describe students' understanding in achieving fun awards in science learning for class V of SDK NANGAMBOA". Through this method, SDK NANGAMBOA has succeeded in creating innovative, fun and achievement-filled science learning. As a form of appreciation, students give quizzes with prizes based on the material in the video. Awards are given by students to students in the form of verbal rewards (praise) and nonverbal rewards such as applause, smiles, awards in the form of pencil cases, books and pens. Supporting factors come from teachers, lecturers, and students, while the advantages are providing certificates, wall clocks and tablecloths.*

**Keywords:** *Awarding as a form of appreciation to students at SDK Nangambo*

**Article History:**

Received	Revised	Published
18 Mei 2025	10 Juli 2025	15 Juli 2025

**Pendahuluan**

Kualitas pendidikan sangat berkaitan dengan keberhasilan dalam membentuk siswa, hal ini menjadi titik pusat dalam proses belajar mengajar. Dalam komponen pembelajaran yang mencakup guru dan peserta didik yang dimana didalamnya terdapat adanya interaksi yang membahas sumber belajar sehingga menghasilkan suatu pertukaran informasi dalam suatu lingkungan dalam belajar (Qona et al., 2023). Pengabdian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemahaman peserta didik dalam implementasi reward yang menyenangkan dalam pembelajaran IPA kelas V di SDK NANGAMBOA .

Dalam pemberian reward ini biasa berupa barang, yaitu hadiah yang terdiri dari alat-alat keperluan sekolah seperti pensil, penggaris, buku dan sebagainya (Haris et al., 2021).

Selain itu reward yang diberikan kepada peserta didik ini memiliki berbagai macam bentuknya, secara garis besar bentuk reward menurut (Anggraini et al., 2019) yaitu pujian, penghormatan, hadiah, dan tanda penghargaan. Sedangkan menurut Nabila (2021), bentuk reward dibagi menjadi 2 macam yakni Reward Verbal, misalnya dalam bentuk pujian berupa kata-kata secara lisan seperti: “baik”, “bagus sekali”, “kerja bagus”, “pandai sekali”, dan lain sebagainya. Namun dapat juga diberikan kata-kata yang bersifat sugesti, misalnya “Nah lain kali akan lebih baik lagi jika...”. Dan Reward Non Verbal, misalnya berupa gerakan mimik wajah dan badan, seperti senyuman, acungan jempol, tepuk tangan, dan lain-lain.

Sejalan dengan pendapat dari Anggraini, dkk (2019), bahwa Punishment merupakan bentuk dari reinforcement negative namun jika dalam pemberiannya tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi bagi siswa, sehingga dapat bersifat edukatif yang dimana tujuannya untuk memperbaiki dan mengarahkan siswa ke arah yang benar, dan bukan suatu praktik hukuman maupun siksaan untuk menimbulkan kreativitas Teori hukuman ini dapat menjadi alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah benar (Fitri & Ain, 2022).

Pemberian reward didapatkan karena adanya motivasi dorongan dari luar kepada siswa agar lebih giat dalam belajar dan sebagai hasilnya siswa mendapatkan hadiah atas apa yang telah dilakukannya dalam meraih prestasi belajar yang memuaskan. Reward merupakan suatu alat untuk mendidik anak agar bisa merasakan senang atas perbuatan atau hasil dari pekerjaannya yang berhasil mendapatkan penghargaan. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Nurrohmatulloh & Mulyawati (2022), menyatakan bahwa pemberian reward (hadiah) memiliki dampak antara lain untuk membuat perasaan peserta didik menjadi senang, bahagia, semangat peserta didik sehingga membuat peserta didik lebih fokus.

## **Metode**

Dalam kegiatan PKM ini, metode yang di gunakan adalah metode reward and punishment adalah metode pembelajaran interatif antara mahasiswa dan peserta didik yang menerapkan sistem pemberian hadiah bagi peserta didik yang aktif dan benar dalam menjawab kuis yang di berhadiah.

## **Hasil dan Pembahasan**

Hasil yang diperoleh setelah dilakukan kegiatan PKM ini adalah bahwa bapak kepala sekolah, guru dan peserta didik SDK Nangamboa 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, dosen pengampu matakuliah, dosen pendamping dan mahasiswa. Pihak sekolah beserta peserta didik sangat berpartisipasi ketika mendapat kunjungan dari mahasiswa dengan tujuan memberi materi dengan menggunakan video pembelajaran. Ada juga persiapan kegiatan pembentukan panitia dan penentuan ice breaking, pendekatan dengan kepala sekolah SDK Nangamboa, dan menyiapkan sound system.

## Pelaksanaan kegiatan

Pemaparan video pembelajaran menggunakan LCD, pemberian reward kepada peserta didik, dan memberikan cendramata kepada pihak sekolah SDK Nangambo



**Gambar 1.** Penyerahan Surat Kerja Sama



**Gambar 2.** Penyerahan Piagam



**Gambar 3.** Pemberian Reward



**Gambar 4.** Siswa Menjawab Pertanyaan

## **Kesimpulan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pemaparan video pembelajaran kepada peserta didik SDK Nangamboa. 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 Bapak kepala sekolah yang disampaikan menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan berjalan baik dan bermanfaat. Ada pula masalah pada saat kegiatan PKM yaitu ketidak stabilan jaringan sehingga mahasiswa kesulitan dalam memaparkan materi menggunakan LCD.

## **Ucapan Terima Kasih**

Ucapan terima kasih kepada Bapak kepala sekolah SDK Nangamboa yang suda bersedia menerima mahasiswa Universitas Flores program studi PGSD dalam melaksanakan kegiatan PKM, terima kasih juga kepada para guru dan peserta didik SDK Nangamboa yang sudah bersedia membantu menyukseskan kegiatan PKM dan terima kasih juga kepada Bapak ketua prodi PGSD dan dosen pendamping yang suda bersedia mendampingi kegiatan PKM.

## **Referensi**

Jurnal Ilmiah Pendidikan. Volume 4 Nomor 2 hlm. 125-13

Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning. New York: Cambridge University Press.

Sari, D. K., & Wulandari, A. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 34-41.

Nugraheni, A., & Lestari, T. (2020). Inovasi Pembelajaran Berbasis Video: Solusi Pendidikan di Masa Pandemi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 112-120.

Suparno, P. (2010). Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan. Yogyakarta: KanisiusvDaftar Pustaka

Sari, D. K., & Wulandari, A. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 34-41.