TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN : 2810-0395
e-ISSN : 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i3.2985

PENERAPAN TEKNIK REINFORCEMENT DAN PUNISHMENT DALAM BINGKAI KONSELING TERHADAP ANAK-ANAK PANTI YAUMA SURABAYA

Application of Reinforcement and Punishment Techniques in the Framework of Counseling for Children at Panti Yauma Surabaya

Fara Fairuz Sukma[1], Citra Ardiani Dwi Ayu Ningtias[2], Wildan Nasruddin Murtadlo[3], Bakhrudin All Habsy[4]
Universitas Negeri Surabaya
fara.21059@mhs.unesa.ac.id; citra.21058@mhs.unesa.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 7, 2024	May 10, 2024	May 13, 2024	May 16, 2024

Abstract

An analysis of the behavior of children in a twofa orphanage related to engagement in learning activities and talent expression. Through observation and interview methods, internal and external factors such as reinforcement and punishment influence children's level of engagement. Positive stimuli such as appreciation encourage active participation, while negative stimuli such as prohibition from playing games provide motivation for behavior change. The results showed the effectiveness of applying reinforcement and punishment in changing children's behavior to become more active and expressive. In conclusion, this approach has an important role in shaping the character of children in orphanages, encouraging engagement in learning, and talent development.

Keywords *: Reinforcement ; Punishment ; Behavior Analysis*

Abstrak: Analisis perilaku anak-anak di panti asuhan Yauma terkait keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran dan ekspresi bakat. Melalui metode observasi dan wawancara, faktor internal dan eksternal seperti reinforcement dan punishment memengaruhi tingkat keaktifan anak-anak. Stimulus positif seperti apresiasi mendorong partisipasi aktif, sementara stimulus negatif seperti larangan ikut bermain games memberikan motivasi untuk perubahan perilaku. Hasil penelitian menunjukkan efektivitas penerapan reinforcement dan punishment dalam mengubah perilaku anak-anak menjadi

Jurnal Tsaqofah is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

lebih aktif dan ekspresif. Kesimpulannya, pendekatan ini memiliki peran penting dalam membentuk karakter anak-anak di panti asuhan, mendorong keterlibatan dalam pembelajaran, dan pengembangan bakat.

Kata Kunci : Reinforcement ; Punishment ; Analisis Perilaku

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor paling penting dalam membentuk karakter manusia, karena sebagian besar manusia memperoleh dan melaksanakan pendidikan. Hasibuan dalam (Fadilah & F, 2021) mengemukakan bahwa pendidikan sejatinya merupakan sarana untuk mencapai peradaban yang lebih tinggi, berdasarkan hubungan yang harmonis antara manusia, lingkungan, dan Sang Pencipta. Pendidikan melibatkan pembahasan masalah-masalah pribadi selama perjalanan manusia, pada masa lalu, masa kini, dan masa depan.

Keadaan saat ini menunjukkan bahwa meningkatkan pendidikan karakter sangat penting untuk mengatasi masalah moral yang sedang terjadi di Indonesia. Sebab, saat ini Indonesia sedang mengalami krisis moral dan karakter yang serius dan sangat mengkhawatirkan, sebagaimana disampaikan oleh (Sari et al., 2019). Pendidikan karakter bertujuan untuk menghasilkan siswa yang tidak hanya memiliki kemampuan kognitif yang baik, tetapi juga memiliki budi pekerti luhur (Budiarso, 2023).

Pendidikan karakter juga perlu dilaksanakan di lembaga selain sekolah, semisal panti asuhan ataupun yayasan. Krisis moral yang kemungkinan terjadi di panti asuhan adalah kurangnya sikap disiplin, tidak patuh kepada orang tua asuh, kenakalan remaja, bullying terhadap teman, dan perilaku menyimpang lainnya. Menurut kemendikbud dalam (Sari et al., 2019), kunci utama keberhasilan pendidikan karakter adalah peran guru. Dalam setting panti asuhan, peran guru digantikan dengan pihak pengurus panti atau orang yang mengasuh anak-anak. Selain itu, panti asuhan juga seharusnya memberikan pengarahan agar anak yatim piatu atau dhu'afa dapat memiliki peran dan manfaat bagi lingkungan sekitar serta mampu untuk hidup mandiri di masa yang akan datang. Panti asuhan memiliki peran untuk mengajarkan nilai-nilai agama agar anak-anak memiliki akhlak dan budi pekerti luhur (Fadli, 2023)

Pendidikan karakter serta nilai-nilai keagamaan dan moral dapat diselipkan dalam kegiatan sehari-hari anak panti. Dalam mengajarkan nilai-nilai tersebut dapat disertai penerapan sistem reinforcement dan punishment di panti asuhan. Marno dan Idris dalam (Suarsa, 2023) menyatakan bahwa *reinforcement* dapat dipahami sebagai reaksi positif guru terhadap suatu

tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulangnya kembali tingkah laku tersebut. *Reinforcement* diberikan kepada siswa ketika mereka menunjukkan perilaku positif selama proses pembelajaran dengan tujuan untuk mempertahankan dan meningkatkan perilaku tersebut. *Punishment* adalah pemanfaatan punishers atau konsekuensi yang merugikan untuk mengurangi atau menghilangkan adanya perilaku di masa depan. (Santrock, 2011). *Punishment* adalah konsekuensi yang mengurangi kemungkinan terjadinya suatu perilaku atau bentuk respons atau perilaku lainnya yang segera ditinggalkan atau dihilangkan.

Panti Yauma Lidah Kulon, Lakarsantri, Surabaya merupakan salah satu yayasan sosial yang menerima anak-anak yatim piatu dan dhu'afa, panti tersebut dipilih sebagai tempat untuk kegiatan pengabdian ini. Berdasarkan hasil observasi serta wawancara singkat yang dilakukan oleh tim peneliti dengan salah satu pengasuh di Panti Yauma Lidah Kulon, yaitu bapak A, pihak panti telah menerapkan *reinforcement* dan *punishment* kepada anak-anak panti. Penerapan *reinforcement* dan *punishment* oleh pihak Panti Yauma Lidah Kulon bertujuan untuk memberikan dorongan semangat kepada anak-anak dalam melaksanakan berbagai kegiatan serta agar selalu menaati peraturan yang berlaku di panti asuhan. Jenis peraturan yang ada di Panti Yauma Lidah Kulon dibagi menjadi 3, yaitu kedispilinan, akhlak atau adab, serta kebersihan dan kerapian.

Penerapan *reinforcement* dan *punishment* di Panti Yauma Lidah Kulon belum dilakukan secara optimal, hal ini ditunjukkan dengan masih terdapat anak-anak panti yang melanggar peraturan dan kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan. Berdasarkan permasalahan yang terjadi dan hasil diskusi tim peneliti, kami memutuskan untuk memberikan penerapan *reinforcement* dan *punishment* di Panti Yauma Lidah Kulon. Penerapan *reinforcement* dan *punishment* diberikan oleh tim peneliti untuk menganalisis perubahan tingkah laku anak-anak panti dalam kegiatan yang diadakan di Panti Yauma Lidah Kulon. Tim peneliti juga berharap penerapan *reinforcement* dan *punishment* yang dilakukan oleh pengasuh kepada anak-anak terus berjalan dengan efektif.

METODE

Kegiatan pengabdian dilakukan di Panti Yauma yang merupakan panti asuhan yatim dan dhuafa yang terletak di Jl. Sepat Lidah Kulon No.18, Lidah Kulon, Kec. Lakarsantri, Surabaya. Panti Yauma memiliki 9 anak berjenis kelamin perempuan yang berumur sekitar 6-12 tahun. Kegiatan dilakukan selama dua hari dan pada minggu yang sama. Sasaran dari

kegiatan ini adalah anak-anak Panti Yauma Lidah Kulon. Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada bagian pendahuluan, dilakukan pengubahan atau modifikasi perilaku kepada anak-anak Panti Yauma Lidah Kulon dengan memberikan *reinforcement* dan *punishment*. Pengubahan perilaku dilakukan saat kegiatan seperti membaca, mewarnai, dan *games* di Panti Yauma Lidah Kulon berlangsung. Saat kegiatan berlangsung, anak-anak Panti Yauma Lidah Kulon diberi *reinforcement* dan *punishment* agar memiliki peningkatan atau perubahan perilaku, pada kegiatan ini berupa keaktifan dalam berpartisipasi. *Reinforcement* diberikan dengan bentuk simbol berupa stiker *reward* bergambar kartun *Cinnamoroll*. Berikut detail dari stiker reward yang diberikan:

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan, yaitu observasi, persiapan, proses, dan evaluasi. Tahap pertama yang dilakukan oleh tim adalah melakukan observasi terkait tempat tujuan, yaitu Panti Yauma Lidah Kulon. Tim melakukan wawancara dengan pengurus panti terkait anak-anak panti serta permasalahan yang berkaitan dengan perilaku mereka. Tahapan kedua adalah tim melakukan persiapan alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan selama dua hari di Panti Yauma Lidah Kulon. Tahap selanjutnya adalah proses berjalannya kegiatan sekaligus pemberian reinforcement dan punishment untuk me-modifikasi perilaku anak-anak agar berpartisipasi aktif. Tahapan yang terakhir adalah evaluasi terkait proses kegiatan yang sudah berjalan dan melakukan analisis perilaku pada anak-anak Panti Yauma Lidah Kulon, hal tersebut untuk melihat apakah tujuan kegiatan telah tercapai.

HASIL

Penelitian Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini merupakan sebuah upaya yang dilaksanakan dengan penuh dedikasi selama dua hari berturut-turut, tepatnya pada tanggal 19 dan 26 Maret 2024. Fokusnya adalah mengamati perubahan perilaku anak-anak yang tinggal di panti asuhan, terutama dalam hal keterlibatan dan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran serta dalam mengekspresikan bakat yang mereka miliki. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang berpengaruh terhadap tingkat keaktifan anak-anak, baik faktor internal seperti keberanian dan kepekaan, maupun faktor eksternal seperti penggunaan *reinforcement* dan *punishment* dalam mengelola perilaku.

Dalam rangka penelitian ini, terdapat total 9 anak yang berasal dari panti asuhan, dengan rentang usia mulai dari tingkat Taman Kanak-Kanak hingga Sekolah Dasar, yang

terbagi menjadi 2 anak TK Kelompok B, 4 anak dari kelas 5, dan 3 anak dari kelas 3. Pada hari pertama penelitian, dilakukan sesi kegiatan mewarnai dan membaca buku dongeng. Anak-anak yang menunjukkan keaktifan dalam berpartisipasi dan berani berbicara mengenai gambaran yang mereka buat, diberikan penguatan berupa stiker sebagai bentuk *reinforcement*. Sementara itu, anak-anak yang kurang aktif atau bahkan tidak aktif sama sekali, tidak mendapatkan stiker dan diberi peringatan bahwa jika tetap tidak aktif pada pertemuan berikutnya, mereka tidak diperbolehkan mengikuti permainan sebagai bentuk *punishment*.



Gambar 1 – Anak-anak panti mewarnai gambar

Pada hari kedua, dilakukan sesi penampilan bakat di mana anak-anak diminta untuk menampilkan bakat-bakat mereka seperti bernyanyi, menari, dan sebagainya. Penerapan *reinforcement* dan *punishment* dari hari pertama terbukti berhasil, terlihat dari perubahan perilaku anak-anak yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih aktif karena mereka tidak ingin mendapatkan hukuman dan lebih memperhatikan untuk mendapatkan penguatan. Anak-anak yang sudah aktif sebelumnya juga tetap mempertahankan tingkat keaktifan mereka pada pertemuan kedua. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *reinforcement* dan *punishment* mampu memengaruhi perilaku anak-anak secara positif, membantu mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar serta mengekspresikan bakat yang dimiliki.



Gambar 2 – Anak-anak panti berpartisipasi dengan menjawab tebak-tebakan

Berikut adalah tabel hasil perubahan tingkah laku anak-anak :

Tabel 1. Perubahan Tingkah Laku Anak

Nama Anak (Inisial)	Hari Pertama (Aktif)	Hari Kedua (Aktif)
Kh	Ya	Ya
De	Ya	Ya
Al	Ya	Ya
Nu	Ya	Ya
Ka	Tidak	Ya
Ya	Tidak	Ya
Na	Tidak	Ya
Bi	Tidak	Ya
Nag	Tidak	Ya

Analisis Hasil:

1. Hari Pertama

Analisis hasil pada hari pertama pengabdian masyarakat menunjukkan efektivitas penerapan *reinforcement* dan *punishment* dalam mengubah tingkah laku anak-anak yatim duafa di Surabaya. Pada hari pertama, kegiatan yang dilakukan berfokus pada sesi mewarnai dan membaca buku dongeng. Anak-anak yang aktif dalam kegiatan tersebut diberikan stiker sebagai penguatan, sementara yang tidak aktif diberitahu bahwa mereka tidak boleh ikut main *games* di pertemuan selanjutnya sebagai *punishment*.

Dari hasil tabel yang disajikan, terlihat bahwa mayoritas anak, kecuali Ka, Ya, Na, Bi, dan Nag, aktif dalam kegiatan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan reinforcement dengan memberikan stiker sebagai apresiasi berhasil mendorong keaktifan anak-anak. Mereka merasa dihargai dan termotivasi untuk berpartisipasi lebih aktif. Di sisi lain, adanya konsekuensi berupa *punishment* (tidak boleh ikut main *games*) juga memberikan dampak yang signifikan, terutama bagi anak-anak yang tidak aktif. Ancaman ini menjadi motivasi bagi mereka untuk berubah dan menunjukkan partisipasi aktif di hari berikutnya.

Penerapan reinforcement dan punishment dalam konteks ini memberikan gambaran bahwa kombinasi antara memberikan penghargaan dan konsekuensi dapat menjadi instrumen yang efektif dalam mengubah perilaku anak-anak. Hal ini sejalan dengan teori *reinforcement* dalam psikologi yang menyatakan bahwa perilaku yang diperkuat (positif atau negatif) cenderung dipertahankan atau diperbanyak. Dengan demikian, analisis hasil pada

hari pertama menunjukkan bahwa strategi penerapan *reinforcement* dan *punishment* dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang positif pada anak-anak yatim duafa Surabaya. Namun, penting untuk terus mempertimbangkan konteks sosial, emosional, dan psikologis anak-anak dalam menerapkan strategi ini secara efektif dan berkelanjutan.

2. Hari Kedua

Analisis hasil pada hari kedua dari pengabdian masyarakat menyoroti efek penerapan *reinforcement* dan *punishment* dalam mempengaruhi perubahan tingkah laku anak-anak yatim duafa di Surabaya. Pada hari kedua, kegiatan difokuskan pada sesi penampilan bakat, di mana anak-anak ditantang untuk menampilkan bakat mereka seperti bernyanyi, menari, dan lain sebagainya. Hasil analisis menunjukkan bahwa anak-anak yang aktif sebelumnya tetap aktif, sementara anak-anak yang awalnya tidak aktif (Ka, Ya, Na, Bi, Nag) menjadi aktif di hari kedua.

Penerapan *reinforcement* dan *punishment* terlihat berdampak efektif dalam mengubah tingkah laku anak-anak. Anak-anak yang tidak aktif di hari pertama menjadi aktif di hari kedua karena mereka memiliki motivasi yang berbeda. Mereka tidak ingin mendapatkan *punishment* berupa tidak boleh ikut main games di pertemuan selanjutnya, dan sebaliknya, mereka ingin mendapatkan penguatan berupa apresiasi dan pengakuan atas bakat yang mereka miliki. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *reinforcement* (penguatan) dan *punishment* berperan penting dalam memotivasi anak-anak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan.

Adanya perubahan perilaku dari anak-anak yang awalnya tidak aktif menjadi aktif juga menunjukkan bahwa penerapan reinforcement dan punishment memberikan dampak yang positif dalam mengubah pola perilaku. Anak-anak belajar bahwa tindakan mereka memiliki konsekuensi, baik itu dalam bentuk *reinforcement* (penguatan) atau *punishment*, dan hal ini memengaruhi keputusan mereka dalam berpartisipasi. Dengan demikian, analisis hasil pada hari kedua mengonfirmasi bahwa penerapan *reinforcement* dan *punishment* efektif dalam mempengaruhi perubahan tingkah laku anak-anak. Namun, penting untuk terus memperhatikan pendekatan yang sensitif dan mendukung untuk memastikan bahwa perubahan tersebut bersifat positif, berkelanjutan, dan sesuai dengan kebutuhan serta kesejahteraan anak-anak secara keseluruhan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan reinforcement dan punishment dapat mempengaruhi perubahan tingkah laku anak-anak. Penguatan dalam bentuk stiker dan hukuman tidak boleh ikut dalam permainan ternyata efektif dalam mendorong anak-anak untuk aktif berpartisipasi. Hal ini juga mengindikasikan bahwa faktor eksternal, seperti sistem penguatan dan hukuman, dapat memengaruhi motivasi dan keterlibatan anak-anak dalam kegiatan belajar dan ekspresi bakat. Dalam psikologi, teori ini dapat dikaitkan dengan konsep "*Operant Conditioning*" yang diusulkan oleh B.F. Skinner. Skinner berpendapat bahwa perilaku dapat diubah melalui pengaruh lingkungan, di mana perilaku yang diberikan akan mendapatkan respons positif (*reinforcement*) atau negatif (*punishment*) (Zamzami, 2015). Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan dengan pemberian reinforcement dan punishment tidak selalu efektif dalam mendorong anak-anak untuk aktif berpartisipasi dalam permainan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Anggraini et al., 2019), menujukkan bahwa yang kerap terjadi adalah terbaliknya kesetimbangan ini, di mana guru lebih terfokus ingin memperbaiki perilaku siswa yang salah dengan cara memberikan teguran serta hukuman. Sebaliknya perbuatan baik anak dibiarkan saja, tidak diperhatikan, tidak diberikan perhatian positif maupun *reward*, karena dianggap sebagai satu hal yang sudah semestinya bisa dilakukan siswa.

Penerapan *reinforcement*, khususnya dengan menggunakan stiker sebagai penguatan, dalam mendorong keaktifan anak-anak di hari pertama, dapat dikaitkan dengan teori "*Operant Conditioning*" yang diusulkan oleh B.F. Skinner. Skinner berpendapat bahwa perilaku dapat diubah melalui pengaruh lingkungan, di mana perilaku yang diberikan akan mendapatkan respons positif (*reinforcement*). Dalam konteks ini, penggunaan stiker sebagai *reinforcement* dapat dianggap sebagai upaya untuk mengubah perilaku anak-anak. Stiker, sebagai bentuk penghargaan, dapat dianggap sebagai penghargaan yang diberikan kepada anak-anak setelah mereka melakukan perilaku yang diinginkan. Ini bertujuan untuk meningkatkan frekuensi perilaku tersebut di masa depan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Suprihatin, 2014), yang menujukkan bahwa pemberian *sticker* sebagai penguatan dapat meningkatkan perilaku memperhatikan dan mengurangi perilaku mengganggu pada subjek.

Dalam konteks permainan, penggunaan stiker sebagai penguatan dapat mendorong anak-anak untuk berpartisipasi lebih aktif karena mereka merasa dihargai dan termotivasi oleh respon positif tersebut. Teori ini juga menunjukkan pentingnya konteks dalam

memahami perilaku. Dalam kasus ini, konteksnya adalah permainan, yang merupakan salah satu cara anak-anak belajar dan berekspresi. Dalam konteks ini, stiker dapat dianggap sebagai alat yang memfasilitasi pembelajaran dan ekspresi bakat anak-anak. Namun, penting untuk dicatat bahwa efektivitas penggunaan stiker sebagai penguatan mungkin berbeda-beda tergantung pada berbagai faktor, seperti usia anak, kebutuhan dan minat individu, serta lingkungan belajar dan bermain. Oleh karena itu, penting untuk menyesuaikan pendekatan ini dengan kebutuhan dan minat anak-anak, serta mempertimbangkan aspek sosial dan emosional dari kegiatan tersebut.

Kemudian, ancaman tidak boleh ikut main *games* di hari berikutnya menjadi motivasi bagi anak-anak yang awalnya tidak aktif untuk berubah dan menampilkan bakat mereka di hari kedua, juga dapat dikaitkan dengan teori "*Operant Conditioning*" yang diusulkan oleh B.F. Skinner. Skinner berpendapat bahwa perilaku dapat diubah melalui pengaruh lingkungan, di mana perilaku yang diberikan akan mendapatkan respons positif (*reinforcement*) atau negatif (*punishment*). Dalam konteks ini, ancaman tidak boleh ikut main games sebagai *punishment* dapat dianggap sebagai upaya untuk mengubah perilaku anak-anak. *Punishment*, dalam hal ini ancaman tidak boleh ikut main games, dapat dianggap sebagai pengurangan akses atau kesempatan untuk melakukan perilaku yang tidak diinginkan. Tujuannya adalah untuk mengurangi frekuensi perilaku tersebut. Dalam konteks ini, ancaman tidak boleh ikut main games dapat dianggap sebagai pengurangan akses atau kesempatan untuk berpartisipasi dalam permainan, yang bertujuan untuk mendorong anak-anak untuk berubah dan menampilkan bakat mereka. Teori ini juga menunjukkan pentingnya konteks dalam memahami perilaku. Dalam kasus ini, konteksnya adalah permainan, yang merupakan salah satu cara anak-anak belajar dan berekspresi. Dalam konteks ini, ancaman tidak boleh ikut main games dapat dianggap sebagai alat yang memfasilitasi pembelajaran dan ekspresi bakat anak-anak. Namun, penting untuk dicatat bahwa efektivitas penggunaan ancaman tidak boleh ikut main *games* sebagai *punishment* mungkin berbeda-beda tergantung pada berbagai faktor, seperti usia anak, kebutuhan dan minat individu, serta lingkungan belajar dan bermain. Oleh karena itu, penting untuk menyesuaikan pendekatan ini dengan kebutuhan dan minat anak-anak, serta mempertimbangkan aspek sosial dan emosional dari kegiatan tersebut.

Dalam konteks ini, kombinasi antara penguatan (misalnya, stiker atau penghargaan) dan *punishment* (misalnya, ancaman atau hukuman) dapat dianggap sebagai upaya untuk mengubah perilaku anak-anak. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kombinasi antara penguatan dan punishment memberikan hasil yang positif dalam mengubah perilaku anak-

anak, dengan anak-anak merasa diapresiasi saat aktif dan mempertimbangkan konsekuensi saat tidak aktif. Hal ini juga sejalan dengan teori *Operant Conditioning* oleh B.F. Skinner. Skinner berpendapat bahwa perilaku dapat diubah melalui pengaruh lingkungan, di mana perilaku yang diberikan akan mendapatkan respons positif (*reinforcement*) atau negatif (*punishment*) (Lu & Hamu, 2022).

Penguatan, dalam hal ini penghargaan, dapat dianggap sebagai penghargaan yang diberikan kepada anak-anak setelah mereka melakukan perilaku yang diinginkan. Ini bertujuan untuk meningkatkan frekuensi perilaku tersebut di masa depan. Sementara itu, *punishment*, yang diwakili oleh hukuman, dapat dianggap sebagai pengurangan akses atau kesempatan untuk melakukan perilaku yang tidak diinginkan. Tujuannya adalah untuk mengurangi frekuensi perilaku tersebut. Kombinasi antara penguatan dan *punishment* dapat dianggap sebagai strategi yang lebih efektif dalam mengubah perilaku anak-anak karena menciptakan lingkungan yang lebih keseimbangan dan menarik. Anak-anak yang merasa diapresiasi saat aktif (melalui penguatan) cenderung lebih termotivasi untuk terus berperilaku positif. Sementara itu, mereka juga mempertimbangkan konsekuensi dari perilaku negatif (melalui *punishment*), yang dapat mencegah mereka dari melakukan perilaku yang tidak diinginkan. Teori ini juga menunjukkan pentingnya konteks dalam memahami perilaku. Dalam kasus ini, konteksnya adalah permainan, yang merupakan salah satu cara anak-anak belajar dan berekspresi. Dalam konteks ini, kombinasi antara penguatan dan *punishment* dapat dianggap sebagai alat yang memfasilitasi pembelajaran dan ekspresi bakat anak-anak. Disamping itu, penting untuk dicatat bahwa efektivitas penggunaan kombinasi antara penguatan dan *punishment* mungkin berbeda-beda tergantung pada berbagai faktor, seperti usia anak, kebutuhan dan minat individu, serta lingkungan belajar dan bermain.

Dalam hasil penelitian yang menunjukkan efektivitas penerapan *reinforcement* dan *punishment* dalam mengubah tingkah laku anak-anak yatim duafa di Surabaya, kita dapat melihat keterkaitan dengan *Attachment Theory*. Teori "*Attachment Theory*" oleh John Bowlby menawarkan perspektif yang mendalam tentang bagaimana hubungan emosional antara anak dan orang tua mempengaruhi pengembangan perilaku dan motivasi anak. Bowlby berpendapat bahwa hubungan emosional ini, yang dikenal sebagai "*attachment style*", memiliki dampak signifikan pada cara anak menanggapi dan merespons lingkungan mereka, termasuk dalam konteks permainan. Menurut teori ini, hubungan emosional yang sehat antara anak dan orang tua atau caregiver penting dalam membentuk pola perilaku, motivasi, dan respon terhadap lingkungan sekitar (Hafo, 2020).

Dalam konteks penelitian ini, anak-anak yang mendapatkan penguatan (reinforcement) dalam bentuk stiker karena keaktifan mereka di hari pertama dan menghindari hukuman (*punishment*) berupa tidak boleh ikut main games juga menggambarkan dinamika *attachment* yang terjadi. Anak-anak merasakan penguatan positif dari lingkungan sekitar mereka (peneliti, relawan, dll.), yang pada dasarnya dapat diinterpretasikan sebagai bentuk keterlibatan emosional yang positif. Dari sudut pandang *Attachment Theory*, hubungan yang positif dan keterlibatan emosional yang diberikan kepada anak-anak melalui penguatan (*reinforcement*) dapat membentuk ikatan emosional yang aman dan sehat. Anak-anak merasa dihargai, diperhatikan, dan mendapat dukungan, sehingga mereka termotivasi untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan selanjutnya. Di sisi lain, anak-anak yang mungkin mengalami hukuman (*punishment*) di hari pertama karena tidak aktif juga mencerminkan dinamika attachment yang relevan. Mereka mungkin menghindari hukuman karena adanya kekhawatiran terhadap pemisahan atau penolakan dari lingkungan yang penting bagi mereka.

KESIMPULAN

Penerapan *reinforcement* dan *punishment* memiliki peran yang signifikan dalam mengubah perilaku anak-anak di panti asuhan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa stimulus positif (*reinforcement*) dalam bentuk apresiasi dan pengakuan mendorong partisipasi aktif anak-anak, sementara stimulus negatif (*punishment*) berupa larangan ikut main *games* memberikan motivasi bagi anak-anak untuk berubah dan menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif. Perubahan perilaku dari tidak aktif menjadi aktif pada anak-anak yang awalnya kurang berpartisipasi menegaskan bahwa penerapan *reinforcement* dan *punishment* efektif dalam mengubah pola perilaku. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa strategi penerapan *reinforcement* dan *punishment* dapat memengaruhi tingkah laku anak-anak di panti asuhan.

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah memberikan wawasan mendalam mengenai pentingnya pendekatan yang tepat dalam mengelola perilaku anak-anak, terutama di lingkungan panti asuhan. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor internal dan eksternal yang memengaruhi tingkat keaktifan anak-anak, penelitian ini memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan program-program pendidikan karakter yang efektif dan berkelanjutan. Selain itu, penelitian ini juga mengonfirmasi bahwa penerapan reinforcement dan

punishment dapat menjadi instrumen yang efektif dalam mengubah perilaku anak-anak, dengan catatan penting untuk mempertimbangkan pendekatan yang sensitif dan mendukung.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, S., Siswanto, J., & Sukamto, S. (2019). Analisis Dampak Pemberian Reward and Punishment bagi Siswa SD Negeri Kaliwiru Semarang. *Mimbar PGSD Undiksha*, *7*(3).

Budiarso, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Reward dan Punishment untuk Meningkatkan Keberhasilan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, *3*(1), 52–64.

Fadilah, S. N., & F, N. (2021). Implementasi Reward dan Punishment dalam Membentuk Karakter Disiplin Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Jember. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, *2*(1), 87–100. https://doi.org/10.35719/educare.v2i1.51

Fadli, M. K. (2023). *Strategi Bimbingan dengan Teknik Reinforcement untuk Membentuk Budi Pekerti pada Santri Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Kacangan Andong Boyolali*. Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Lu, Y., & Hamu, Y. A. (2022). Teori Operant Conditioning Menurut Burrhusm Frederic Skinner. *Jurnal Arrabona*, *5*(1), 22–39.

Santrock, J. W. (2011). *Psikologi Pendidikan. Terjemahan Tri Wibowo* (2nd ed.). Kencana Prenada Media Group.

Sari, D. A., Jamaludin, U., & Taufik, M. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Disiplin Pada Peserta Didik Melalui Pemberian Reward dan Punishment di SD Unggulan Uswatun Hasanah. *Attadib: Journal of Elementary Education*, *3*(1), 1–16. https://www.jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/456

Suarsa, I. N. (2023). Kemampuan Memberikan Penguatan oleh Guru Bahasa Indonesia di SMA PGRI 4 Denpasar. *Social Studies*, *10*(1).

Zamzami, M. R. (2015). Penerapan Reward and Punishment dalam Teori Belajar Behaviorisme. *Journal Ta'limuna*, *4*(1), 1–20.