



## PEMBERIAN KEGIATAN “MOTIVASI UNTUK LEBIH BAIK” DI LEMBAGA PEMBINAAN KHUSUS ANAK (LPKA) PEKANBARU

Ingrid Weddy Viva Febrya<sup>1\*</sup>, Maryulis<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi D3 Keperawatan, STIKes Payung Negeri, Indonesia, [ingrid\\_anwar75@yahoo.com](mailto:ingrid_anwar75@yahoo.com),

<sup>2</sup>Program Studi S1 Keperawatan, STIKes Payung Negeri, Indonesia, [maryulis054@gmail.com](mailto:maryulis054@gmail.com)

### ABSTRAK

**Abstrak:** Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan tujuan memberikan motivasi pada warga binaan anak di LPKA Pekanbaru. Kegiatan dilakukan di LPKA jalan Pemasarakatan nomor 4, Rumbai, Pekanbaru-Riau. Metode pelaksanaan menggunakan cara ceramah, Tanya jawab dan games. Peserta yang menjadi audiens adalah warga binaan anak sejumlah 40 orang yang dipilih oleh petugas. Usia peserta ditetapkan antara 16–19 tahun. Target luaran yang diharapkan dari pengabdian masyarakat ini adalah agar napi anak memiliki motivasi untuk menjadi lebih baik, agar napi anak memiliki kepercayaan diri yang baik, agar napi anak memiliki fikiran positif, kreativitas positif dan mampu bekerjasama dalam tim. Melalui pemberian kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan anak-anak yang telah menyelesaikan hukuman dapat kembali ke masyarakat dan menjalani kehidupan secara normal. Bagi pelaksana kegiatan diharapkan dapat memberikan pengembangan keilmuan yang dapat menjadi referensi bagi kegiatan pengabdian masyarakat lainnya. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan ditemukan bahwa permainan yang berisi pendidikan nilai dan norma didalamnya dapat menjadi jalan pembelajaran bagi para peserta permainan untuk menghayati betapa pentingnya pemahaman dan semangat kekompakan dan kegotongroyongan.

**Kata Kunci:** Motivasi, Napi Anak, LPKA.

**Abstract:** *This community service activity is carried out with the aim of providing motivation to child inmates in LPKA Pekanbaru. Activities carried out in Pengayoman street nomor 4, Rumbai, Pekanbaru-Riau. The implementation method uses presentation, questions & answers and games. Participants who became the audience were 40 child-assisted inmates selected by the officers. The age of the participants was set between 16-19 years. The expected output target of community service is that the prisoners of children have the motivation to become better, so that prisoners of children have good self-confidence, so that prisoners children have positive thoughts, positive creativity and be able to work in teams. Through the provision of community service activities, it is expected that children who have completed the sentence can return to the community and lead a normal life. The executor of the activity is expected to provide scientific development that can become a reference for other community service activities. Based on the results of the implementation activity, it was found that games that contain education of values and norms in it can be a way of learning for game participants to appreciate the importance of understanding and the spirit of cohesiveness and mutual cooperation.*

**Keywords:** Motivation, Child Inmates, LPKA.



#### Article History:

Received : 24-07-2020  
Revised : 05-09-2020  
Revised : 08-10-2020  
Accepted : 16-10-2020  
Online : 23-10-2020



This is an open access article under the  
CC-BY-SA license

## A. PENDAHULUAN

Permasalahan perilaku kriminal yang semakin meningkat dapat kita ketahui pada berbagai media, baik itu melalui media elektronik maupun media cetak. Berbagai bentuk kasus perilaku kriminal tersebut seperti pencurian, perampokan, pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan penyalugunaan narkotik, psikotropika dan obat berbahaya lainnya. Perbuatan tindakan kriminal tersebut merugikan pelaku dan korban. Hal yang sangat meresahkan adalah tindakan criminal tersebut tidak saja dilakukan oleh orang dewasa tetapi juga dilakukan oleh remaja dan anak-anak. Tindak pidana oleh banyak orang dianggap sebagai suatu kegiatan yang tergolong anti sosial, menyimpang dari moral dan norma-norma dalam masyarakat serta melanggar aturan dalam agama (Zaidan, 2014).

Usia remaja merupakan suatu masa dimana pada masa tersebut menjadi masa transisi dari anak menuju dewasa (Sarwono, 2010). Orang tua harus memiliki perhatian dan pengawasan yang lebih untuk anak-anak mereka ketika memasuki masa remaja. Jika orang tua lalai memberikan pengawasan maka kemungkinan besar mereka akan melakukan hal yang tidak diinginkan bahkan melakukan tindakan kriminal yang melanggar hukum yang mengharuskan mereka untuk dimasukkan ke dalam Lembaga Pemasyarakatan Khusus Anak (LPKA).

Saat remaja melakukan tindak kriminal dan harus masuk dalam LPKA biasanya akan mengalami penurunan kepercayaan diri. Hal ini disebabkan pemahaman bahwa penjara merupakan tempat penghukuman bagi individu yang bersalah. Pada hakekatnya setiap manusia memiliki rasa percaya diri dan kadarnya berbeda ada yang kurang dan ada yang lebih. Rasa percaya diri diperlukan individu untuk berkembang secara utuh dan bersifat objektif.

Salah satu cara untuk meningkatkan perilaku baik pada nabi anak adalah melalui kegiatan yang merangsang jiwa kepemimpinan (leadership). Tead (dalam McEwan, Ruissen, Eys, Zumbo, & Mark R Beauchamp, 2017); (Kurniawan, 2016) mengatakan bahwa kepemimpinan adalah gabungan sikap yang mengarahkan seseorang dan mendorong pihak lain untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Sedangkan Pigors (dalam Imam, 2013) menyebutkan bahwa kepemimpinan merupakan suatu proses dorong mendorong dimana daya tersebut menguasai daya guna individu dalam mencapai tujuan bersama melalui suatu interaksi berdasarkan berbagai perbedaan.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka perlu untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat sebagai wujud dari tri dharma perguruan tinggi dengan memberikan layanan informasi dan konseling kelompok berupa permainan dengan judul "Motivasi Untuk Lebih Baik" Di Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) Pekanbaru .

Kurangnya motivasi menjadi salah satu penghambat kesuksesan remaja. Dalam mengembangkan kreatifitas seharusnya remaja memiliki motivasi yang tinggi. Baik itu motivasi dari dalam diri maupun motivasi dari luar diri. Motivasi menjadi penggerak individu terutama remaja dalam merealisasikan apa yang menjadi imajinasi kreatif mereka. Motivasi juga berperan penting dalam proses belajar remaja. Proses belajar merupakan suatu sistematika dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak bisa menjadi bisa. Hal ini berdasarkan pada suatu proses perubahan yang membutuhkan semangat, energi dan dorongan. Tanpa adanya dorongan atau motivasi maka remaja tidak akan berubah menjadi lebih baik.

Motivasi merupakan usaha-usaha yang dapat membuat seseorang atau tergerak untuk melakukan sesuatu dalam upaya mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya (Prihartanta, 2015). Dari usaha itulah kemudian tercipta berbagai peluang yang akan mengarahkan pada kesuksesan-kesuksesan dalam perjalanan hidupnya. Ini berarti kesuksesan individu bergantung dari usaha-usaha yang dialukannya tanpa berputus asa. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir tidak mungkin bagi seseorang untuk mencapai suatu kesuksesan jika tidak melakukan apapun dalam hidupnya. Seseorang yang mempunyai motivasi berarti seseorang telah mempunyai kekuatan untuk memperoleh kesuksesan dalam kehidupan (Marisa, 2019); (Kurniyawati, 2012).

Abin Syamsudin menyatakan, beberapa hal yang harus diperhatikan dalam upaya meningkatkan motivasi yakni dengan cara mengidentifikasi beberapa indikatornya dalam tahap-tahap tertentu, di antara indikator tersebut adalah: 1) Durasi dan Frekuensi kegiatan, 2) Presistensinya pada tujuan kegiatan, 3) Ketabahan, keuletan, dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan mencapai tujuan, 4) Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan, 5) Tingkat kualifikasi prestasi, 6) Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan (Marisa, 2019).

Motivasi harus selalu ada dan dipelihara bahkan bagi remaja yang sedang menjalani masa tahanan dipenjara. Berdasarkan hal ini maka para dosen STIKes Payung Negeri melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan meningkatkan motivasi remaja di LPKA Pekanbaru.

Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan ini, yaitu : a. Pemberian layanan informasi bagi memotivasi napi anak agar lebih baik saat bebas, b. Pemberian layanan bimbingan psikologi untuk meningkatkan kepercayaan diri napi anak yang terganggu akibat menjalani hukuman, c. Pemberian berbagai games untuk membantu napi anak berfikir positif, kreatif dan bekerjasama. Target luaran yang diharapkan dari pengabdian masyarakat ini adalah agar napi anak memiliki motivasi untuk menjadi lebih baik, agar

napi anak memiliki kepercayaan diri yang baik dan agar napi anak memiliki pikiran positif, kreativitas positif dan mampu bekerjasama dalam tim.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Sasaran pengabdian masyarakat ini adalah narapidana atau saat ini disebut warga binaan anak di LPKA Pekanbaru yang berjumlah 40 orang. Usia peserta antara 14-19 tahun. Lokasi kegiatan di jl. Pemasyarakatan no. 4, Rumbai, Pekanbaru. Kegiatan yang dilakukan berupa pemberian layanan informasi, layanan bimbingan psikologi dan berbagai games untuk membantu napi anak berfikir positif, kreatif dan bekerjasama yang diberikan selama tiga minggu terhitung tanggal 29 Februari sampai dengan 19 Maret. Kegiatan juga mendapat bantuan dari pihak LPKA yang bekerjasama dengan anggota pengabdian masyarakat sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan aman dan lancar. Program pembinaan berupa peningkatan kesehatan psikologis masih terbilang jarang dilakukan karena kurangnya perhatian dari pihak luar. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

### **1. Persiapan**

Persiapan pengabdian dilakukan dengan mengurus surat izin melakukan kegiatan. Hal ini dilakukan karena sejumlah prosedur yang ditetapkan untuk keamanan penjara.

### **2. Pelaksanaan**

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode:

- a) ceramah : Dilakukan untuk penyampaian materi tentang motivasi pada remaja, pemahaman tentang diri remaja dan langkah-langkah untuk menjadi lebih baik.
- b) tanya jawab : digunakan untuk menemukan permasalahan-permasalahan yang dialami oleh warga binaan/napi anak..
- c) games : Dilakukan untuk melatih jiwa kepemimpinan, kreativitas dan kerjasama dalam kelompok.

### **3. Evaluasi**

Evaluasi kegiatan pengabdian dilakukan dengan menanyakan pada peserta apa yang mereka rasakan selama dan setelah kegiatan. Analisis data dilakukan dengan cara deskriptif dengan penyajian data menggunakan tabel. Materi motivasi berupa penjelasan bahwa setiap kesalahan bisa diperbaiki melalui peningkatan kualitas diri. Materi psikologi berupa pemantapan konsep diri para warga binaan anak yang menjadi peserta kegiatan Games diberikan untuk menambah semangat peserta. Selain itu games juga berisi nilai-nilai karakter seperti jujur, tanggung jawab dan kepemimpinan.

Tiap materi diberikan selama 20 menit dan dilanjutkan dengan tanya jawab. Pada pertemuan terakhir adalah pemberian games selama lebih kurang 150 menit. Games terdiri dari tiga permainan, dimana kelompok yang berhasil keluar sebagai juara akan mendapatkan hadiah.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diberikan atas dasar kurangnya kegiatan pembinaan pada warga binaan anak di penjara. Hal ini berakibat pada tidak adanya perubahan perilaku saat mereka kembali ke masyarakat atau hilangnya kepercayaan diri yang berakibat buruk bagi kehidupan mereka saat telah menyelesaikan hukuman. Terdapat 5 faktor penyebab tidak tercapainya pembinaan di lembaga pemasyarakatan yaitu faktor hukum, faktor penegak hukum yaitu petugas, factor sarana dan fasilitas, factor masyarakat yang kurang peduli dan factor kebudayaan atau stigma negatif (Maryani, 2015).

Motivasi yang rendah juga menjadi penghambat warga binaan anak memiliki harapan untuk dapat kembali hidup normal. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya, salah satu faktor penghambat implementasi kebijakan pendidikan karakter di LP klas IIA Yogyakarta adalah rendahnya motivasi sebagian narapidana (Romadoni, 2017). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka perlu diberikan perhatian untuk membina remaja yang berada di penjara dalam memotivasi agar memiliki karakter yang baik.

Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan memberikan berbagai rangkaian kegiatan seperti pemberian materi dan melakukan serangkaian permainan atau games. Berikut tabel 1., tabel 2., dan tabel 3. yang berisi rangkaian kegiatan pengabdian :

**Tabel 1.** Rangkaian Kegiatan Sabtu, 29-2-2020

Estimasi waktu	Kegiatan	Respon
20 menit	Pembukaan : - Salam pembuka dari ketua - Memperkenalkan diri dan asal institusi - Menjelaskan manfaat dan tujuan kegiatan	- Menjawab salam - Mendengarkan - Mendengarkan
5 menit	Penutup : - Menentukan tanggal kegiatan - Mengucapkan salam	- Menyetujui - Menjawab salam

**Tabel 2.** Rangkaian Kegiatan Sabtu, 7-3-2020

Estimasi waktu	Kegiatan Penyuluh	Kegiatan peserta
5 menit	Pembukaan : - Salam pembuka dari protokol	- Menjawab salam

<b>50 menit</b>	Pelaksanaan :	
	- Memberikan motivasi	- Mendengarkan
	- Tanya jawab	- Bertanya
	- Games	- Mengikuti dengan aktif
<b>5 menit</b>	Penutup :	
	- Menyimpulkan materi	- Mendengarkan
	- Mengucapkan salam penutup	- Menjawab salam

**Tabel 3.** Rangkaian Kegiatan Sabtu, 14-3-2020

<b>Estimasi waktu</b>	<b>Kegiatan Penyuluh</b>	<b>Kegiatan peserta</b>
<b>5 menit</b>	Pembukaan :	
	- Salam pembuka dari protocol	- Menjawab salam
<b>50 menit</b>	Pelaksanaan :	
	- Games	- Berperan aktif
	Penutup :	
<b>5 menit</b>	- Menyimpulkan materi	- Mendengarkan
	- Mengucapkan salam penutup	- Menjawab salam

Materi ceramah dalam kegiatan pengabdian ini berisi bagaimana cara menghargai diri sendiri sehingga menjadi motivasi intrinsik atau didorong dari dalam diri sendiri. Pemberian materi motivasi oleh bapak Dr. Kasmanto Reinaldi, M.Si menarik minat warga binaan anak sehingga mereka mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir. Pertanyaan-pertanyaan seperti bagaimana menghilangkan rasa rendah diri, bagaimana menghilangkan stigma negative dan bagaimana cara menjadi lebih baik. Ditanyakan pada sesi Tanya-jawab. Pemateri memberikan jawaban antara lain : cara yang tepat untuk menghilangkan rasa rendah diri adalah melalui penghargaan pada diri sendiri, memahami bahwa setiap individu adalah unik, memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Cara menghilangkan stigma negative pada individu yang pernah dipenjarakan adalah melalui pembuktian. Tidak perlu terlalu memikirkan ejekan dan hujatan orang lain, individu cukup melanjutkan hidup dengan melakukan kebaikan sambil terus berusaha hidup normal. Pertanyaan bagaimana menjadi lebih baik dijawab pemateri yaitu dengan cara terus menambah ilmu dan wawasan, baik itu secara spiritual maupun pendidikan formil dan non formil.

Pada kesempatan ini kegiatan berjalan dengan lancar. Berikut beberapa hasil dokumentasi kegiatan pada pertemuan kedua, tertera pada gambar 1., dan gambar 2. berikut.



**Gambar 1.** Pemberian Materi Psikologi.



**Gambar 2.** Pemberian Motivasi.

Pada kesempatan berikutnya, kegiatan pengabdian memberikan games yang berisi muatan pembentukan karakter bagi warga binaan anak. Permainan tradisional akan melahirkan suasana suka cita, ceria dan rasa senang (Andriani, 2012). Sedangkan (Nur, 2013) mengemukakan bahwa permainan tradisional dapat membentuk karakter anak. Hal ini dilakukan untuk membantu warga binaan merasakan bahwa mereka juga berhak untuk mendapatkan pembinaan. Adapun jenis kegiatannya adalah sebagai berikut :

a) Sarung imbang

Alat : Kain sarung.

Pelaksanaan

- 1) Permainan di lakukan dalam 6 kelompok.
- 2) Peserta membuat lingkaran
- 3) Panitia menghidupkan musik, lalu peserta berjoget mengelilingi sarung
- 4) Setelah musik berhenti peserta harus masuk ke dalam Sarung tersebut

Peraturan

- 1) Tidak boleh ada satupun peserta yang tidak masuk kedalam sarung

2) Jika ada peserta yang keluar akan mengurangi poin

b) Sarung berantai

Alat : Kain sarung.

Pelaksanaan

- 1) Permainan di lakukan dalam kelompok besar.
- 2) Peserta berbanjar ke menyamping. Peserta paling depan mendapatkan sebuah sarung yang dikalungkan ke leher.
- 3) Peserta saling bergandengan tangan.
- 4) Kain sarung dipegang oleh masing-masing peserta menggunakan tangan.
- 5) Kemudian kain tersebut harus berpindah tangan ke peserta disebelahnya dan begitu terus sampai akhirnya kain kembali kepada peserta awal.

Peraturan

- 1) Pegangan tangan tidak boleh terlepas.
- 2) Apabila permainan ini di lombakan, maka kelompok yang dapat menyelesaikan tugas dengan waktu tercepat menjadi pemenangnya.

Alternatif Permainan

Dalam permainan ini dapat divariasikan dengan menyilangkan kedua tangan atau bisa juga dengan cara memasukkan kain menggunakan kaki. Hal ini dilakukan untuk menambah semangat dan keceriaan permainan.

**1) Hilai-nilai Yang Terkandung Dalam Permainan**

a) Melatih Kekompakan.

Kekompakan adalah suatu kerjasama yang teratur dan rapi dimana kegiatan dilakukan secara bersatu padu dalam menghadapi suatu pekerjaan yang biasanya ditandai dengan adanya saling keterikatan dan ketergantungan (Widyaningtiyas & Farid, 2014). Selanjutnya Mangkuprawira menyatakan bahwa kekompakan (*cohesiveness*) merupakan tingkat solidaritas dan perasaan positif yang dimiliki seseorang terhadap kelompoknya. Jadi, dapat diartikan bahwa melalui permainan ini individu dapat melatih kekompakan, kerjasama dan perasaan positif terhadap kelompok. Hal ini penting dilakukan bagi remaja yang berada dalam masa tahanan agar memiliki pengetahuan dan kemampuan kerjasama yang baik. Ini juga bermanfaat bagi mempersiapkan remaja untuk kembali ke masyarakat dan menjalani kehidupan bersama individu lain.

b) Meningkatkan Rasa Kebersamaan.

Dengan demikian, berbagai permainan dan games yang mengandung unsur hiburan selain memberi dampak bahagia juga berisi unsur pendidikan bagi remaja. Hal tersebut mengandung makna, permainan yang berisi pendidikan nilai dan norma

didalamnya dapat menjadi jalan pembelajaran bagi para peserta permainan untuk menghayati betapa pentingnya pemahaman dan semangat kekompakan dan kegotongroyongan. Namun harus dipahami bahwa permainan yang dilakukan tidak boleh keluar dari ciri aslinya sehingga peserta selain mendapatkan pendidikan juga akan merasakan kegembiraan.. Bagaimanapun, semua jenis permainan harus tetap berada dalam tatanan yaitu bagaimanapun juga permainan harus mendatangkan kesenangan bagi pemainnya.

Menurut Adams (Solfema, Wahid, & Pamungkas, 2018), permainan edukatif adalah segala bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman mendidik atau suatu pengalaman belajar bagi seluruh peserta permainan. Apapun bentuknya, baik permainan tradisional maupun permainan modern yang berisi pendidikan dan pembelajaran.. Atas dasar pengertian tersebut maka semua jenis permainan yang dirancang untuk menyampaikan informasi maupun menanamkan sikap positif, misalnya memupuk jiwa kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif, karena permainan ini memberikan pengalaman belajar dari segi kognitif dan afektif secara bersamaan. Permainan ini juga sangat bermanfaat untuk menghangatkan suasana kerja dan kekompakan dalam tim.

c) Menumbuhkan kerjasama kelompok.

Ada berbagai permainan seru yang bisa dilakukan bersama kelompok . Misalnya melakukan kegiatan *outbond* untuk diluar ruangan dan *inbound* yang dilakukan dalam ruangan. Berbagai jenis permainan dapat kita mainkan untuk membangun atau meningkatkan rasa kebersamaan dan meningkatkan kepercayaan diri seerta melatih kerjasama kelompok. Pola pembentukan solidaritas sosial dalam kelompok sosial antar pelajar adalah suatu cara untuk membentuk karakter sehingga keharmonisan dan kerjasama akan terjalin baik (Saidang & Suparman, 2019). Dalam permainan ini anak-anak yang berada di Lapas akan saling bekerja sama dalam mencapai tujuan permainan tersebut.

d) Berlatih menghadapi kesulitan dengan menggunakan asas kerjasama dan kekompakan.

Permainan tradisional dapat mendukung keterlibatan fisik dan pemikiran anak (Nadjamuddin, 2016). Selain permainan tradisional tertanam karakter kejujuran, keberanian, kerjasama, ketaatan pada aturan dan toleransi (Nurdiana, 2019). Permainan dalam kegiatan ini anak-anak dilatih menghadapi segala rintangan bersama-sama kelompok masing-masing seperti halnya pada permainan sarung imbang mereka harus berhenti bergoyang pada saat lagu berhenti

dan bagaimana caranya mereka harus muat dalam sarung itu. Pada gambar 3. berikut merupakan hasil dokumentasi kegiatan.



**Gambar 3.** Kegiatan Games Sarung.

Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada warga binaan, anrta lain : bagaimana perasaan mereka setelah mengikuti kegiatan , apakah ada perubahan yang dirasakan warga binaan pada diri mereka setelah mengikuti kegiatan dan apa saran dan masukannya terhadap kegiatan ini. Warga binaan yang telah mengikuti kegiatan memberikan jawaban sebagai berikut, semua peserta kegiatan merasa sangat senang dengan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, peserta merasa senang karena mendapatkan informasi dan dorongan atau motivasi untuk menjadi lebih baik, peserta merasa senang karena dibawakan makanan ringan dan nasi bungkus oleh pelaksana kegiatan, peserta merasa bahagia karena dapat melakukan permainan-permainan yang menyenangkan dan mendapat hadiah dan peserta merasa senang karena dikunjungi oleh pelaksana kegiatan. Perubahan yang dirasakan peserta setelah mengikuti kegiatan pengabdian dosen adalah menjadi termotivasi untuk menjalani hidup dengan lebih baik. Saran dan masukannya adalah agar pelaksana kegiatan lebih sering lagi melakukan kegiatan serupa ataupun kegiatan pembinaan lainnya. Berikut pada gambar 4. adalah hasil dokumentasi saat evaluasi.



**Gambar 4.** Terlihat Kegiatan Evaluasi.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di LPKA merupakan suatu kegiatan yang sangat bermanfaat. Warga binaan anak yang berkonflik dengan hukum pada dasarnya adalah anak usia remaja yang membutuhkan pembinaan dan bimbingan orang dewasa. Selama mereka dipenjara, minimnya kegiatan menjadikan mereka tidak terbina secara psikologis dan karakternya. Pemberian motivasi baik berupa ceramah dan permainan (games) merupakan cara yang tepat untuk usia remaja. Kegiatan ini juga diharapkan dapat menjadi bekal mereka kembali ke masyarakat dan menjalani hidup normal.

Adapun saran bagi petugas LPKA agar memberikan kegiatan yang bermanfaat bagi warga binaan anak selama menjalani masa tahanan. Baik itu pembinaan yang merupakan kegiatan fisik maupun pembinaan psikologis. Bagi pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat lainnya agar menjadikan LPKA sebagai sasaran kegiatan karena warga binaan anak membutuhkan perhatian. Bagi lembaga terkait agar lebih memberikan perhatian pada pembinaan karakter warga binaan anak. Bagi masyarakat agar tidak merendahkan dan menerima warga binaan anak sekebalinya mereka ke masyarakat.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh para dosen STIKes Payung negeri tidak luput dari bantuan dan dukungan daari berbagai pihak. Kami mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, terima kasih kepada kepala LPKA Pekanbaru beserta jajarannya, terima kasih kepada bapak Dr. Kasmanto Renaldi, M.Si yang telah menjadi pemateri motivasi, mahasiswa tingkat 2 DII Keperawatan STIKes Payung Negeri dan semua pihak yang membantu dalam terselenggaranya kegiatan ini.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Imam, A. (2013). Definisi Kepemimpinan oleh Para Pakar.
- Kurniawan, K. (2016). EFEKTIFITAS PEMBINAAN MORAL ANAK KELOMPOK B MELALUI PEMBERIAN REWARD DAN PUNISHMENT. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, 1(1).
- Kurniyawati, R. (2012). *Hubungan antara efikasi diri dengan motivasi belajar siswa*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Marisa, S. i. (2019). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran Siswa upaya Mengatasi Permasalahan Belajar. *Jurnal Taushiah FAI*, 9(2), 20–27.
- Maryani, D. (2015). Faktor-faktor penyebab tidak tercapainya tujuan pemidanaan lembaga pemasyarakatan di Indonesia. *Jurnal Hukum Sehasen*, 1(1), 99–111.
- McEwan, D., Ruissen, G. R., Eys, M. A., Zumbo, B. D., & Mark R Beauchamp. (2017). The Effectiveness of Teamwork Training on Teamwork Behaviors and Team Performance: A Systematic Review and Meta-Analysis of Controlled Interventions. *PloS One*, 12(1).

- <https://doi.org/https://doi.org/10.1371/Journal.Pone.0169604>.
- Nadjamuddin, A. (2016). Membangun Karakter Anak lewat Permainan Tradisional Daerah Gorontalo. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2).
- Nurdiana, E. W. (2019). Penanaman Nilai Karakter Remaja Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sains Riset Universitas Jabal Ghafur*, 9(3).
- Prihartanta, W. (2015). TEORI-TEORI MOTIVASI. *Jurnal Adabiya*, 1(83), 1–11.
- Romadoni, S. F. (2017). Implementasi kebijakan pembinaan dan pembimbingan sebagai pendidikan karakter bagi narapidana di lembaga Pemasyarakatan klas IIA Yogyakarta. *Jurnal Kebijakan Pendidikan*, 7(5), 478–490.
- Saidang, S., & Suparman, S. (2019). Pola Pembentukan Solidaritas Sosial dalam Kelompok Sosial Antar Pelajar. *EDUMASPUL: Jurnal Pendidikan*, 3(2).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.140>
- Sarwono. (2010). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Solfema, Wahid, S., & Pamungkas, A. H. (2018). Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Lingkungan dalam Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(2).
- Widyaningtiyas, D., & Farid, M. (2014). Pengaruh Experiential Learning Terhadap Kepercayaan Diri dan Kerjasama Tim Remaja. *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia*, 3(3).
- Zaidan. (2014). Norma, Sanksi dan Teori Pidana Indonesia. *Jurnal Yuridis*, 1(1).