

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI VIDEO PADA PEMBELAJARAN PKn DI SEKOLAH PAKET C

Syaparuddin Syaparuddin; Elihami Elihami

¹(STKIP Muhammadiyah Enrekang, Indonesia)

✉ Corresponding email: syafaruddin@yahoo.com¹

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar siswa kelas Paket C di Enrekang terhadap mata pelajaran PKn. Hal tersebut dapat dilihat dari perilaku yang ditunjukkan siswa, siswa datang terlambat, tidak mengerjakan tugas, tidak memperhatikan penjelasan guru dan kurang aktif. Dari 36 siswa hanya 3 siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Jika dihitung secara klasikal besar motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn adalah 54,03%. Kondisi tersebut terjadi selama PBM PKn guru hanya menggunakan media papan tulis dan LKS. Agar motivasi siswa dapat meningkat, guru perlu melakukan sebuah inovasi pembelajaran. Hal yang dapat dilakukan guru adalah memanfaatkan video sebagai media pembelajaran. Pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Rumusan masalah “Apakah dengan pemanfaatan media video pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Paket C di Enrekang?”. Tujuan penelitian untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas Paket C di Enrekang melalui pemanfaatan media video. Manfaat penelitian memberi masukan peningkatan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan media video, sehingga dapat dijadikan salah satu bahan pertimbangan dalam pemanfaatan media pembelajaran. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas di Enrekang. Variabel penelitian : variabel input; motivasi belajar siswa sebelum memanfaatkan video sebagai media pembelajaran. Variabel proses : kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan video sebagai media pembelajaran. Variabel output : peningkatan motivasi belajar siswa setelah memanfaatkan video sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian diperoleh melalui dua siklus, siklus I dan siklus II. Motivasi belajar siswa pra siklus yaitu 54,03% (rendah) kemudian pada siklus I motivasi belajar siswa menjadi 70,75% (sedang) dan pada siklus II meningkat menjadi 75,73% (tinggi). Namun pada akhir siklus masih terdapat 2 siswa yang motivasi belajarnya masih rendah.

Keywords: Video; Paket C; Pkn; Pembelajaran

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

(Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, 2006). Dari pernyataan di atas terlihat jelas bahwa Pendidikan.

Kewarganegaraan memiliki posisi yang begitu signifikan dalam kehidupan, karena Pendidikan Kewarganegaraan tidak hanya memberikan konsep saja akan tetapi juga memberikan ketrampilan kepada siswa serta dapat menyiapkan dan menciptakan

generasi muda menjadi warga negara yang lebih baik. Jadi, jika Pendidikan Kewarganegaraan diterapkan dalam kehidupan akan sangat memberi manfaat di berbagai aspek kehidupan, baik kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Oleh karena itu, seharusnya siswa menyukai dan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tersebut, Namun kenyataannya, masih ada yang beranggapan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang tidak penting dan terkesan membosankan sehingga memungkinkan siswa menjadi jenuh dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat terlihat dengan adanya siswa yang datang terlambat, belum mengeluarkan buku dan LKS setelah pelajaran dimulai, kurang memperhatikan penjelasan guru, tidak melaksanakan perintah guru. Disamping itu dari sisi guru, penyampaian materi dari guru kepada siswa masih monoton, tradisional dan minim media. Maka dari itu diperlukan suatu cara agar siswa tertarik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dan motivasi belajar dapat meningkat, sehingga tujuan Pendidikan Kewarganegaraan dapat tercapai. Agar motivasi siswa dapat meningkat, guru perlu melakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran. Salah satu hal yang perlu diperhatikan guru agar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara umum media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sangat beragam. Menurut Dale dalam Riyana (2008 : 7) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi empat, yakni media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia. Media pembelajaran saat ini yang dirasa menarik bagi siswa adalah dengan menggunakan media audiovisual berupa video. Media video dapat digolongkan ke dalam jenis media audio visual (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar.

Menurut Elihami,dkk (2018 : 17) bahwa “media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual”. Penggunaan video yang melibatkan indra paling banyak dibandingkan dengan alat peraga lainnya, dengan video siswa dapat melihat dan mendengar. Pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Menurut Dwivedi dalam Riyana (2008 : 53) penggunaan slide dan audiovisual (video) sangatlah efektif. Apabila video tersebut dilengkapi dengan software interaktif, maka kemungkinan siswa akan melakukan interaksi dengan program yang ada penggunaan media pembelajaran audiovisual berupa video tersebut akan memberikan motivasi terhadap siswa untuk lebih tertarik terhadap pelajaran yang akan disampaikan, penggunaan video menimbulkan kegairahan siswa selama penggunaannya tepat dan sesuai dengan topik yang disampaikan.

Indikator dari kurang tertarik dan termotivasinya siswa terlihat dari ketika pembelajaran berlangsung siswa ada yang datang terlambat, sering ijin kebelakang, ketika pembelajaran sudah dimulainya mereka tidak langsung mengeluarkan buku PKn namun menunggu perintah dari guru, kurang mempunyai minat dalam mengikuti pembelajaran, ada yang tidak mengerjakan tugas, melamun, bahkan ada yang berbicara sendiri. Hal tersebut diperkuat dari hasil angket pra siklus. Sebanyak 25 siswa memiliki motivasi belajar rendah atau 69,44% dari jumlah siswa. Jika dihitung secara klasikal besar motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah 54,03%. Dengan demikian secara klasikalpun motivasi belajar siswa rendah karena berada pada kisaran kurang dari 60%. Hal tersebut terjadi karena pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan membosankan dan minim media pembelajaran, penggunaan model pembelajaran yang cenderung monoton dan bersifat tradisional.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang merupakan suatu pemerhatian terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2009: 3). Dalam hal ini, tindakan yang akan dicermati dalam penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar melalui media video pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kolaborasi. Suharsimi Arikunto (2009: 17) menegaskan bahwa dalam penelitian kolaborasi, pihak yang melakukan tindakan adalah guru itu sendiri, sedangkan yang diminta melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti. Kolaborasi juga dapat dilakukan dengan cara bergantian mengamati. Ketika guru yang melakukan pengamatan maka peneliti adalah yang mengajar.

Prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, melalui proses pengakajian berdaur yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

1. Perencanaan

- a. Menyusun rencana pembelajaran dengan menyusun silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan media video sebagai media pembelajaran pokok dan media lain sebagai media bantu.
- b. Membuat skenario pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan media video sebagai media pembelajarannya.
- c. Mempersiapkan sarana dan prasarana pendukung implementasi tindakan
- d. Menyusun lembar pengamatan untuk menilai kondisi selama proses belajar berlangsung
- e. Menyusun soal angket untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa tentang Pendidikan Kewarganegaraan dengan

menggunakan media video sebagai media pembelajarannya.

2. Tindakan

- a. Guru menjelaskan materi pelajaran dengan bantuan media pembelajaran berupa video.
- b. Siswa melakukan refleksi pengalaman pembelajaran.

3. Pengamatan

Observasi adalah mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang dilakukan siswa selama pelaksanaan pelajaran berlangsung. Observasi meliputi observasi siswa, guru dan kelas. Observasi siswa dilakukan untuk mengetahui perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung, observasi guru digunakan untuk mengetahui keterampilan guru dalam mengajar, observasi kelas untuk mendapatkan data tentang motivasi belajar siswa. Secara rinci dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Peneliti mengamati kinerja guru dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran berupa video.
- b. Peneliti mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran berupa video.
- c. Peneliti mengamati suasana belajar dengan bantuan media pembelajaran berupa video.

4. Refleksi

Refleksi adalah mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan hasil data yang sudah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya

PEMBAHASAN

A. Tinjauan Tentang Motivasi Belajar

1. Pengertian motivasi belajar

Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu. Sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat

dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang.

Motivasi belajar siswa menurut Sardiman (2003:75) adalah:

“Keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek pelajar itu dapat tercapai. Siswa yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi dalam kegiatan belajar”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dalam diri individu berupa gairah, kesenangan, maupun semangat untuk melakukan sesuatu dalam hal ini belajar guna mencapai tujuan tertentu. Siswa yang mempunyai motivasi belajar yang kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan dalam rangka proses belajar.

2. Jenis motivasi belajar

Menurut Sardiman A. M (2000) dilihat dari sudut asalnya motivasi belajar dibagi menjadi dua yaitu :

a. Motivasi Intrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motivasi atau motif-motif yang menjadi aktif memotivasinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena pada diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh, seseorang senang membaca, tidak ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari bukubuku untuk dibacanya.

Motivasi intrinsik dalam belajar adalah sebagai bentuk motivasi belajar yang didorong oleh kesadaran dari diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar simbol dan sensasional.

Berkenaan dengan motivasi intrinsik, yang memiliki peranan penting adalah siswa itu sendiri dimana siswa dituntut agar dapat menumbuhkan dan mengembangkan motivasi yang ada dalam dirinya.

b. Motivasi Ektrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar, seperti: angka, ijazah, tingkatan, hadiah, medali, pertentangan dan persaingan; yang bersifat negatif ialah ejekan dan hukuman. Motivasi ekstrinsik tetap diperlukan di sekolah, sebab pembelajaran di sekolah tidak semuanya menarik minat, atau sesuai dengan kebutuhan siswa. Ada kemungkinan siswa belum menyadari pentingnya bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam keadaan ini siswa bersangkutan perlu dimotivasi agar belajar. Guru berupaya membangkitkan motivasi belajar siswa sesuai dengan keadaan siswa itu sendiri.

3. Fungsi motivasi belajar

Tiga fungsi motivasi menurut Sardiman (2010 : 85), yaitu :

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
 - b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
 - c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.
- Sesuai uraian di atas, maka fungsi motivasi adalah mendorong manusia untuk berbuat, menentukan arah perbuatan, dan menyeleksi perbuatan.

4. Bentuk motivasi belajar

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah (Sardiman, 2010).

- a. Memberi angka

- Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka/ nilai yang baik. Sehingga siswa biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan atau nilai-nilai pada rapor angkanya baik-baik.
- b. Hadiah
Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tersebut. Sebagai contoh hadiah yang diberikan untuk gambar yang terbaik mungkin tidak akan menarik bagi seseorang siswa yang tidak memiliki bakat menggambar.
 - c. Saingan/ kompetisi
Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Memang unsur persaingan ini banyak dimanfaatkan di dalam dunia industri atau perdagangan, tetapi juga sangat baik digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa.
 - d. *Ego-involvement*
Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri, begitu juga untuk siswa si subjek belajar. Para siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.
 - e. Memberi ulangan
Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Tetapi yang harus diingat oleh guru, adalah jangan terlalu sering (misalnya setiap hari) karena bisa membosankan dan bersifat rutinitas. Dalam hal ini guru harus juga terbuka, maksudnya kalau akan ulangan harus diberitahukan kepada siswanya.
 - f. Mengetahui hasil
Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.
 - g. Pujian
Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Oleh karena itu, supaya pujian ini merupakan motivasi, pemberiannya harus tepat. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.
 - h. Hukuman
Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.
 - i. Hasrat untuk belajar
Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri siswa itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah

barang tentu hasilnya akan lebih baik.

j. Minat

Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat. Mengenai minat ini antara lain dapat dibangkitkan dengan cara-cara sebagai berikut:

- 1) Membangkitkan adanya suatu kebutuhan
- 2) Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau
- 3) Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik
- 4) Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar

k. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, akan merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk motivasi belajar adalah memberi angka; hadiah; saingan/kompetisi; *ego involvement*; memberi ulangan; mengetahui hasil; pujian; hukuman; hasrat untuk belajar; minat; dan tujuan yang diakui.

B. Tinjauan Tentang Media Video

1. Pengertian dan fungsi media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Menurut Arsyad (2011 : 3), kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, motivasi dan minat siswa sehingga

proses pembelajaran menjadi lebih optimal dan tujuan pembelajaran tercapai. Adapun pembelajaran adalah suatu proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

Dari pengertian media dan pengertian pembelajaran di atas, maka dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah alat bantu secara fisik yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar dan merangsang serta membantu siswa untuk belajar secara menyeluruh sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pembelajaran, karena materi pembelajaran tidak hanya disampaikan melalui kata verbal. Seperti yang dikemukakan Riyana (2008 : 9) bahwa secara umum media mempunyai fungsi sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama

Sanjaya (2010 : 171) mengemukakan fungsi dari penggunaan media pembelajaran sebagai berikut :

Pertama, media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa. *Kedua*, media dapat mengatasi batas ruang kelas. *Ketiga*, media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan

lingkungan. *Keempat*, media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan. *Kelima*, media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat. *Keenam*, media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik. *Ketujuh*, media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru. *Kedelapan*, media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa. *Kesembilan*, media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

2. Klasifikasi media pembelajaran

Media pembelajaran telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, hal ini disesuaikan juga dengan perkembangan kebutuhan manusia yang semakin kompleks, yang pada dasarnya media pembelajaran ini dibuat untuk memberikan kemudahan bagi manusia dalam proses pembelajaran. Jumlah media pembelajaran yang ada saat ini sangat banyak dan bervariasi baik berupa media yang sengaja di rancang maupun yang tidak di rancang secara khusus namun dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2010 : 172) media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- a. Dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam :
 - 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang memiliki unsur suara.
 - 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.
 - 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
- b. Dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam :
 - 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak
 - 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu
- c. Dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam :

- 1) Media yang diproyeksikan
- 2) Media yang tidak diproyeksikan

Sedangkan menurut Riyana (2008 : 13) berdasarkan bentuk informasi yang digunakan, memisahkan dan mengklasifikasikan media penyaji dalam lima kelompok besar, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Kemudian dapat kita teliti media ini untuk membedakan proses yang dipakai untuk menyajikan pesan, bagaimana suara dan atau gambar itu diterima, apakah melalui penglihatan langsung, proyeksi optik, proyeksi elektronik atau telekomunikasi. Dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, format klasifikasi media meliputi tujuh kelompok media penyaji, yaitu :

- a. Kelompok kesatu; media grafis, bahan cetak, dan gambar diam
- b. Kelompok kedua; media proyeksi diam
- c. Kelompok ketiga; media audio
- d. Kelompok keempat; media audio visual diam
- e. Kelompok kelima; media gambar hidup/film
- f. Kelompok keenam; media televisive
- g. Kelompok ketujuh; multimedia

Dari beberapa klasifikasi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran secara umum dapat diklasifikasikan berdasarkan alat indra yang digunakan dalam mengamatinya kedalam empat klasifikasi sebagai berikut :

- a. Media visual yaitu segala jenis media yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran yang dapat diamati dengan indera penglihatan baik yang diam ataupun bergerak. Seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin dan lainnya.
- b. Media audio yaitu segala jenis media yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran dapat diamati dengan pendengaran. Jenis media audio seperti suara latar, musik, atau rekaman suara dan lainnya.
- c. Media audio visual yaitu segala jenis media yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran dengan menggabungkan teknik

audio dan visual sehingga menghasilkan media yang dapat dilihat dan didengar, baik berupa gambar diam yang bersuara atau gambar hidup yang bersuara. Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD) dan lain-lain.

- d. Multimedia yaitu media yang menggabungkan beberapa unsur media lainnya. Media ini dapat berupa animasi, mengkombinasikan teks, grafik, audio dan video.

3. Pengertian media video

Media video dapat digolongkan ke dalam jenis media audio visual (AVA) atau media yang dapat dilihat dan di dengar. Menurut Riyana (2008 : 51) bahwa “media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual”. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. “media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekaman video dengan signal audio visual direkam pada disk plastik bukan pada pita magnetik” (Arsyad, 2010 : 36).

Dalam bahasa latin video diartikan sebagai “Saya lihat (*I see*) setiap format media yang menggunakan sinar katoda untuk menampilkan bagian gambar dari sebuah pesan dapat dikategorikan sebagai video.

Pancaran gambar yang bercahaya dari sebuah tampilan video ternyata tersusun dari titik-titik yang sangat rapat yang ditampilkan pada sebuah layar.

Menurut Riyana (2007 : 5), Media video adalah media atau alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran, baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman suatu materi pembelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas maka yang dimaksud media video dalam tulisan ini adalah alat bantu/ perantara yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan/ isi materi pembelajaran yang dapat dilihat, didengar oleh penerima pesan dan hal ini adalah siswa.

4. Karakteristik media video

Karakteristik dari media video dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran menurut Munadi (2010 : 127) adalah sebagai berikut :

- a. Mengatasi jarak dan waktu.
- b. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
- c. Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
- d. Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
- e. Pesan yang disampaikannya cepat dan mudah diingat.
- f. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- g. Mengembangkan imajinasi.
- h. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik.
- i. Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas.
- j. Mampu berperan sebagai *storyteller* yang dapat memancing kreativitas siswa dalam mengekspresikan gagasannya.

Sedangkan menurut Riyana (2007 : 7), karakteristik media video yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Televisi/video mampu memperbesar obyek yang kecil, terlalu kecil bahkan tidak dapat dilihat secara kasat mata/mata telanjang. Misalnya mikro organism dalam tubuh dapat dengan jelas terampil oleh kamera dan dapat dilihat di televise/video.
- b. Dengan teknik editing obyek yang dihasilkan dengan pengambilan gambar oleh kamera dapat diperbanyak (*cloning*).
- c. Televisi/video juga mampu memanipulasi tampilan gambar, sesekali obyek perlu diberikan manipulasi tertentu sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan sebagai contoh obyek-obyek yang terjadi pada masa lampau dapat dimanipulasi digabungkan dengan masa sekarang.
- d. Televisi/video mampu membuat obyek menjadi *still picture* artinya

gambar/obyek yang ditampilkan dapat disimpan dalam durasi tertentu dalam keadaan diam.

- e. Daya tariknya yang luar biasa televisive/video mampu mempertahankan perhatian siswa/audien yang melihat televisive/video tersebut. Hasil penelitian menunjukkan siswa bisa bertahan lebih lama hingga 1-2 jam untuk menyimak televisive/video dengan baik dibandingkan dengan mendengarkan saja yang mampu bertahan dalam waktu 25-30 menit saja.
- f. Televisi/video mampu menampilkan obyek gambar dan informasi yang paling baru, hangat dan aktual atau kekinian.

5. Kriteria penggunaan media video

Menurut Riyana (2007), penggunaan video pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa kriteria sebagai berikut:

- a. Tipe Materi, pada setiap materi pembelajaran tidak semuanya dapat dijelaskan secara baik dengan menggunakan media video, misalnya materi yang berupa teknis merakit mesin kendaraan bermotor, materi ini akan baik diserap siswa apabila siswa mendemonstrasikannya secara langsung.
- b. Durasi Waktu, media video berbeda dengan film pada umumnya yang berdurasi rata-rata 2 jam dan maksimal 3.5 jam. Media pembelajaran menggunakan video haruslah memiliki durasi antara 20-40 menit, karena hal ini dikaitkan dengan kemampuan daya ingat manusia dan kekuatan berkonsentrasi cukup terbatas antara 15-20 menit. Apabila terlalu lama konsentrasi manusia cenderung terganggu dan mengalami kelelahan. Maka dari itu, selebihnya waktu diisi dengan review dari guru dan siswa.
- c. Format Sajian Video, media video pembelajaran mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi yang disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Format video yang cocok untuk pembelajaran

diantaranya : naratif, wawancara, presenter, dan format gabungan.

- d. Ketentuan Teknis, media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu efek kamera, teknis pengambilan gambar, teknik pencahayaan, editing dan suara. Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan.
- e. Penggunaan musik dan *sound effect* menjadi bagian penting dalam sajian video. Video akan lebih menarik dan bermakna jika sajian *sound* mendukung dan tepat. Beberapa ketentuan tentang musik dan *sound effect* adalah sebagai berikut: Musik untuk pengiring suara sebaiknya dengan intensitas volume yang lemah (*soft*) sehingga tidak mengganggu sajian visual dan narrator, musik yang digunakan sebagai *background* sebaiknya musik instrumen, jangan menggunakan musik dengan lagu yang populer. Hal ini akan mengakibatkan buyarnya konsentrasi siswa yang lebih terfokus pada suara alunan lagu, menggunakan *sound effect* untuk menambah suasana dan melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik.

C. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Menengah Atas Berdasarkan KTSP

- 1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan
Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas, 2006: 201).
- 2. Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan
Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan antara lain :
 - a. Melestarikan dan mengembangkan nilai moral Pancasila secara dinamis dan terbuka
 - b. Mengembangkan dan membina siswa menuju manusia Indonesia seutuhnya yang sadar politik,

- politik, hukum, dan konstitusi dalam kehidupan sehari-hari
- c. Membina pemahaman dan kesadaran terhadap hubungan antara warga negara dengan negara, antara warga negara dengan sesama warga negara dan pendidikan bela negara agar mengetahui dan mampu melaksanakan dengan baik hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang memahami adanya hak dan kewajiban yang sama pada setiap warga negara serta menimbulkan sikap patriotisme
 - d. Membekali siswa dengan sikap moral perilaku yang berdasarkan nilai-nilai moral Pancasila dan UUD 1945 dalam kehidupan sehari-hari yang didasari iman dan taqwa dalam kehidupan sehari-hari, perilaku yang melindungi dan memelihara lingkungan hidup serta hidup sederhana dan bekerja berdasarkan kehidupan sehari-hari. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi Pendidikan Kewarganegaraan adalah mengembangkan dan melestarikan nilai luhur Pancasila, agar siswa sadar akan hak dan kewajiban, taat pada peraturan serta berbudi pekerti, memahami dan menyadari hubungan antar sesama anggota keluarga, masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

3. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Depdiknas, 2006 : 201), mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memiliki tujuan agar siswa mempunyai kemampuan:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, serta bertindak secara tegas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter

masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.

- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

D. Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Pemanfaatan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia online (<http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/>) adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan.

HASIL PENELITIAN

Bertolak dari rumusan masalah dan penelitian yang telah dilakukan dapat dipaparkan hasil penelitian sebagai berikut:

A. Pembelajaran Siklus I dan II

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan video sebagai media pembelajarannya perlu menggunakan model pembelajaran yang tepat. Pada kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II peneliti menggunakan model pembelajaran *examples non examples*.

1. Siklus I

Sebelum pembelajaran dimulai guru menyampaikan bagaimana langkah-langkah pembelajaran yang nantinya akan dilaksanakan. Pada kesempatan ini adalah menggunakan model pembelajaran *examples non examples*, maka langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Guru mempersiapkan video-video sesuai dengan tujuan pembelajaran
- c. Guru menayangkan video melalui LCD
- d. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan/menganalisa video
- e. Melalui diskusi kelompok 2 orang siswa (teman bangku), hasil diskusi

dari analisa video tersebut dicatat pada kertas.

- f. Setiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya
- g. Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai

Setelah langkah-langkah pembelajaran disampaikan kepada siswa, maka pembelajaran dimulai. Selama proses pembelajaran dengan menggunakan video sebagai media pembelajaran terlihat siswa lebih antusias, pembelajaran berlangsung dengan suasana yang menyenangkan, aktif dalam diskusi, berani menyampaikan komentar terhadap tanyangan video dan mengkaitkannya dengan materi pembelajaran.

Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa, maka peneliti melakukan pengamatan selama pembelajaran dan 10 menit sebelum jam pembelajaran berakhir, peneliti membagikan angket untuk mendapatkan data kuantitatif tingkat motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dapat berjalan lancar, namun masih terdapat beberapa kekurangan/ hambatan selain itu motivasi siswa juga masih pada kisaran sedang. Dengan masih ditemukannya beberapa siswa yang terlambat masuk, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan beberapa indikator lain.

Hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan video sebagai media pembelajarannya adalah sebagai berikut :

- 1) Sebagian siswa belum dapat dengan baik menganalisis tanyangan video dan memberikan komentar serta mengaitkannya dengan materi pembelajaran.
- 2) Video sebagai media pembelajaran yang bersifat audio visual membutuhkan pengeras suara agar pesan audio dari video tersebut sampai keseluruh siswa, pada siklus I peneliti belum menggunakan pengeras suara sehingga sebagian siswa kurang jelas mendengar pesan audio dari video yang ditayangkan.

Untuk meningkatkan hasil yang lebih baik, maka dilakukan langkah-langkah perbaikan pada siklus II diantaranya adalah.

- 1) Dalam memilih video yang digunakan sebagai media pembelajaran lebih selektif dan memberikan arahan serta penjelasan singkat agar siswa mampu memberikan komentar dan penjelasan terhadap video dan materi pembelajaran.
- 2) Selain dengan memberikan penjelasan awal terhadap siswa juga digunakan alat pengeras suara sederhana (speaker portable), agar pesan video secara keseluruhan sampai kepada siswa baik pesan visual maupun pesan audio.

2. Siklus II

Pada siklus II yang telah dilakukan sesuai rencana dan perbaikan sesuai dengan hambatan yang ditemukan pada siklus I, maka kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan video sebagai media pembelajarannya dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Guru mempersiapkan video-video sesuai dengan tujuan pembelajaran
- c. Guru menayangkan video melalui LCD dengan bantuan pengeras suara (speaker portable)
- d. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan/menganalisa video
- e. Melalui diskusi kelompok 2 orang siswa (teman bangku), hasil diskusi dari analisa video tersebut dicatat pada kertas
- f. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya
- g. Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai

Pembelajaran pada siklus II ini berjalan dengan lancar dan lebih baik dari siklus I, suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan dan motivasi belajar siswa meningkat, hal ini terlihat juga dari hasil angket yang dibagikan kepada siswa 10 menit sebelum pembelajaran berakhir.

angka motivasi siswa secara klasikal/kumulatif dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Secara lebih rinci adalah sebagai berikut:

1. Skor prosentase motivasi belajar siswa secara klasikal pada pra siklus

$$\frac{1945,04}{36} \times 100\% = 54,03\%$$

Jika melihat besar prosentase 54,03%, maka pada saat pra siklus tingkat motivasi belajar klasikal adalah masuk kriteria motivasi rendah (< 60% : motivasi rendah)

2. Skor prosentase motivasi belajar siswa secara klasikal pada siklus I

$$\frac{2547,06}{36} \times 100\% = 70,75\%$$

Jika melihat besar prosentase 70,75%, maka pada saat pra siklus tingkat motivasi belajar klasikal adalah masuk kriteria motivasi sedang (60% - 75% : motivasi sedang)

3. Skor prosentase motivasi belajar siswa secara klasikal pada siklus II

$$\frac{2713,37}{36} \times 100\% = 75,33\%$$

Jika melihat besar prosentase 75,33%, maka pada saat pra siklus tingkat motivasi belajar klasikal adalah masuk kriteria motivasi tinggi (> 75% : motivasi tinggi).

KESIMPULAN

Pemanfaatan media video pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas Paket C Kabupaten Enrekang telah sesuai rencana awal dari siklus I dan siklus II. Untuk memudahkan pemanfaatan video dalam pembelajaran, peneliti menggunakan model pembelajaran *examples non examples*.

Pemanfaatan media pembelajaran video dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas Paket C Kabupaten Enrekang sebesar 10,85%. Namun masih terdapat 2 orang siswa yang motivasi belajarnya masih rendah, tetapi secara umum mereka tetap mengalami peningkatan motivasi belajar pada setiap siklusnya. Kriteria penafsiran motivasi belajar siswa ditentukan dari variabel dan indikator penelitian, jika dikatakan motivasi belajar tinggi prosentasenya adalah lebih dari 75%, dikatakan motivasi belajar siswa sedang prosentasenya antara 60% s/d 75% dan dikatakan motivasi belajar siswa rendah prosentasenya kurang dari 60%.

BIBLIOGRPHY

- [1] AbrahamMaslow/file.Upi.Edu/2010/As as Kebutuhan. Diakses 19 Juli 2018
- [2] Anwar dan Ahmad, Arsyad. 2007. *Pendidikan Anak Dini Usia*. Bandung: Alfabeta.
- [3] Ahmad, Abu,dkk.2004.*Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] Ali, Mohammad. 1993. *Srategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa.
- [5] Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [6] ----- . 2006. *Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [7] Abbas, M. A. A., Sari, N., Nasra, N., & Elihami, E. (2019). PERANAN LAPANGAN PERLEMBAGAAN DI LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN DIAN AYU DI KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 1(1), 122-138.
- [8] Alif, S., Irwan, A., & Elihami, E. (2019). FORMING CHARACTERS OF EARLY CHILDREN IN NON-FORMAL

- EDUCATION UNITS. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 1(1), 88-94.
- [9] Djafar, S., Nadar, N., Arwan, A., & Elihami, E. (2019). Increasing the Mathematics Learning through the Development of Vocational Mathematics Modules of STKIP Muhammadiyah Enrekang. *ICONSS Proceeding Series*, 246-251.
- [10] Depdikbud. (1998). *Petunjuk Kegiatan Belajar Mengajar Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdikbud.
- [11] Depdiknas. (2002). *Sambutan Pengarahan Direktur Jenderal PLSP pada Lokakarya Pengembangan Program PADU*, Jakarta.
- [12] Husni, H., & Elihami, E. (2019). THE MULTI-FUNCTIONAL APPLICATION OF TEACHERS. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 1(1), 148-153.
- [13] Eskarya, H., & Elihami, E. (2019). THE INSTITUTIONAL ROLE OF FARMER GROUPS TO DEVELOP THE PRODUCTION OF COCOA. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 1(1), 81-87.
- [14] Elihami, E., & Saharuddin, A. (2017). PERAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN ISLAM DALAM ORGANISASI BELAJAR. *Edumaspul-Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1-8.
- [15] Elihami, E., & Syahid, A. (2018). PENERAPAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK KARAKTER PRIBADI YANG ISLAMI. *Edumaspul-Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79-96.
- [16] Elihami, E. (2016). *Meningkatkan Hasil Belajar Al-Islam Dan Kemuhammadiyah Melalui Kuis Dengan Umpan Balik Pada Mahasiswa Kelas*. *SAFINA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 27-37.
- [17] Firawati, F. (2017). Transformasi Sosial dalam Nilai-Nilai Pendidikan Islam di Kabupaten Sidenreng Rappang. *Edumaspul-Jurnal Pendidikan*, 1(1), 25-35.
- [18] Elihami, E., Rahamma, T., Dangnga, M. S., & Gunawan, N. A. (2019). Increasing Learning Outcomes of the Islamic Education through the Buginese Falsafah in Ajatappareng Region. *ICONSS Proceeding Series*, 429-435.
- [19] Elihami, E., & Nurhayani, N. PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK MELALUI MEDIA PAPAN FLANNEL DI KELOMPOK BERMAIN.
- [20] Elihami, E., & Ibrahim, I. (2019). TEACHING TO VARIATION IN LEARNING FOR NON FORMAL EDUCATION DEPARTMENT. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 1(1), 29-40.
- [21] Efendi, A., & Elihami, E. (2019). GUIDELINING FOR LEARNING TO OPTIMIZING LEARNING ACHIEVEMENT. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 1(1), 56-62.
- [22] Faisal, F., & Elihami, E. (2019). DEVELOPING THE CAPACITY OF SOCIAL SCIENCES TEACHERS IN BRINGING LIFE TO THE CLASS THROUGH INTENSIVE CLINICAL. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 1(1), 115-121.
- [23] Hastuti, EL dan Supadi. 2005. Aksesibilitas masyarakat terhadap kelembagaan pembiayaan pertanian di pedesaan. *J Sos Ek Per Agb* (5) No. 2
- [24] Hami, E., & Idris, M. (2015). Pengaruh Implementasi Kurikulum 2013 Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sman 1 Panca Lautang Sidrap. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 2(2).
- [25] Haslinda, H., & Elihami, E. (2019). DEVELOPING OF CHILDRENS PARK PROGRAM 'SITTI KHADIJAH' IN ENREKANG DISTRICT. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 1(1), 41-47.

- [26]Gutama. (2003). “Kebijakan Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia (PADU)”. Makalah pada Pelatihan Penyelenggara Program PADU, Bandung.
- [27]Hadis, Fawzia Aswin. (2002). “Strategi Sosialisasi Dalam Memberdayakan Masyarakat”. *Buletin Padu Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia*. 03. 25 – 28.
- [28]Indrawati, Maya dan Nugroho, Wido. 2006. *Mendidik dan Membesarkan Anak Usia Pra-Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- [29]Isjoni. 2007. *Saatnya Pendidikan Kita Bangkit*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [30]Jalal, Fasli. (2002). “Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Akan Pentingnya PADU”. *Buletin Padu Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia*. 03. 9 – 18.
- [31]Jabri, U., Elihami, E., & Ibrahim, I. (2019). THE EFFECTS OF APPROACH INSTRUCTION ON STUDENT’S READING PERFORMANCE. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 1(1), 72-80.
- [32]Khalik, M. F., Asbar, A., & Elihami, E. (2019). THE QUALITY OF HUMAN RESOURCE IN ENREKANG DISTRICT. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 1(1), 63-71.
- [33]Palebangan,B.F. (2010). *Aluk, Adat, dan Adat-Istiadat Toraja Toraja* : PT Sulo.
- [34]Sudjana, D. (2001). *Pendidikan Luar Sekolah. Wawasan, Sejarah Perkembangan, Falasafah, Teori Pendukung, Asas*. Bandung: Penerbit Falah Production.
- [35]Saharuddin, A., Wijaya, T., Elihami, E., & Ibrahim, I. (2019). LITERATION OF EDUCATION AND INNOVATION BUSINESS ENGINEERING TECHNOLOGY. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 1(1), 48-55.
- [36]Wijaya, T., Elihami, E., & Ibrahim, I. (2019). STUDENT AND FACULTY OF ENGAGEMENT IN NONFORMAL EDUCATION. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 1(1), 139-147.