

PEMBELAJARAN DRAMA DENGAN METODE *ROLE PLAYING* BERBASIS *PROJECT LEARNING* BAGI MAHASISWA PBSI UNIVERSITAS TIDAR

Imam Baihaqi
Universitas Tidar
Pos-el: imam.pbsi@untidar.ac.id

ABSTRAK

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap mahasiswa yang mengambil prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terutama di Universitas Tidar adalah mahasiswa mampu menampilkan pementasan drama. Berdasarkan Pedoman Akademik Universitas Tidar tahun 2016 pada halaman 2 dicantumkan tentang kompetensi mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia harus memiliki keterampilan bersastra Indonesia. Dalam kurikulum program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia juga mewajibkan mahasiswa untuk menempuh mata kuliah drama pentas pada semester IV. Kompetensi ini akan dikuasai oleh mahasiswa secara lebih mendalam jika mereka mampu membuat sebuah pementasan drama berbasis *project learning* dengan metode *role playing*. *Project learning* dalam mata kuliah drama pentas ini akan memberikan pengalaman pentas yang benar-benar *real*, mereka akan mampu menerapkan berbagai macam teori yang berkaitan dengan drama yang sebelumnya sudah didapatkan saat menempuh mata kuliah teori drama. Metode *role playing* sendiri akan membantu mahasiswa menjadi lebih mendalami *acting* dalam suatu pementasan drama. Kemampuan *acting* menjadi faktor yang sangat penting, karena tokoh yang terdapat dalam sebuah pementasan drama akan memiliki *performance* yang lebih baik jika tokoh tersebut mampu menghayati setiap peran yang didapatkan *pasca-casting*. Penggunaan metode *role playing* dalam upaya meningkatkan keterampilan bermain drama pada mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Tidar diharapkan dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Sehingga mahasiswa akan menjadi terpacu untuk bermain drama dengan baik.

Kata Kunci: *pembelajaran drama; project learning; metode role playing; mahasiswa PBSI untidar*

ABSTRACT

The primary competence owned by the student when they choosing Indonesian language and literature education study programme on Tidar University is present the stage of drama. Based on academic guidelines of Tidar University in the year of 2016 page 2 state that the students' of Indonesian language and literature study programme competence should be able to have a skill in Indonesia literature. It contained on curriculum of the Indonesian education study programme obligated in faced the drama stage subject on 6th semester. The deep competence of the student are the learning project of role playing

method. It gives the real stage experience then applied the related theories of the subject and helps the act of drama present stage. The acting ability as an actor is the important factor, the prominent figure of drama stage having better performance and able to fully comprehend on pre-casting. The use role playing method is the effort to improve the role playing ability on the students and expect to be the one of effective and pleasure learning method and they are able playing the role of drama stage encouragingly.

Keywords: *learning drama; project learning; role play method; PBSI students*

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran sastra di perguruan tinggi terbagi menjadi beberapa *genre* sastra yang biasa diajarkan oleh para dosen, meliputi puisi, prosa, dan drama. Di antara ketiga *genre* tersebut, drama merupakan salah satu *genre* sastra yang relatif lebih sulit untuk diajarkan. Terlebih lagi jika para dosen mengajarkan drama bukan sebagai sebuah karya sastra melainkan sebagai sebuah seni pertunjukan. Mengajarkan drama sebagai sebuah seni pertunjukan memang bukan hal yang mudah, karena drama sebagai seni pertunjukan memiliki keunikan tersendiri yang terletak pada gabungan cabang kesenian yang *include* di dalamnya. Drama sebagai seni pertunjukan biasa disebut sebagai drama pentas yang di dalamnya terdapat unsur naskah, tim produksi dan artistik (yang di dalamnya terdapat pimpinan produksi, sutradara, pemain, *lighting*, *setting*, properti, dan *crew* yang lain), serta penonton. Ketiga unsur tersebut harus ada, jika salah satu dari ketiga unsur tersebut tidak ada, maka drama tersebut tidak akan menjadi sebuah seni pertunjukan yang utuh.

Pembelajaran drama tidak semata-mata bertujuan untuk mendidik atau mencetak peserta didik menjadi dramawan atau aktor drama, melainkan lebih ke arah pengalaman berapresiasi drama. Dengan bekal apresiasi itu, pendidik akan membawa peserta didik untuk memupuk minat, menghargai, dan selanjutnya memiliki selera positif terhadap drama (Basuki melalui Endraswara, 2005, p. 188). Tentunya dengan apresiasi drama sederhana juga belum cukup, karena tahap apresiasi drama sederhana belum sampai pada tataran mementaskan atau melakukan kegiatan pementasan drama. Oleh karena itu, peserta didik yang notabenehnya seorang mahasiswa harus diarahkan kepada pembelajaran drama pentas agar aspek-aspek afektif dan psikomotorik dapat tersentuh. Hal itu mengingat pentingnya manfaat dari keterampilan bermain drama itu sendiri, terutama dalam bidang pembelajaran drama ketika kelak mereka sudah lulus dari program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Tidar.

Idealnya keterampilan bermain drama dalam mata kuliah drama pentas harus diajarkan secara sungguh-sungguh dan mendalam kepada para mahasiswa karena pada akhirnya nanti mereka juga akan menjadi seorang guru bahasa Indonesia yang mengajarkan tentang drama pada siswa-siswi mereka di sekolah. Belum digunakannya metode yang tepat dan menarik dalam pembelajaran drama pentas di Universitas Tidar selama ini menjadi salah satu hal yang membuat pembelajaran drama pentas menjadi kurang efektif dan menarik.

B. KERANGKA TEORI

1. Pembelajaran Drama

Pembelajaran drama dapat diklasifikasikan ke dalam dua golongan, yaitu : (1) pembelajaran teks drama yang termasuk sastra dan (2) pementasan drama yang termasuk bidang teater. Dalam pembelajaran drama (dan sastra), kiranya memang tidak cukup diberikan pengetahuan tentang drama. Mereka harus mampu mengapresiasi (unsur yang termasuk afektif) dan mementaskan (psikomotorik). Jadi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik juga didapatkan oleh siswa secara holistik. Pada pembelajaran drama, pementasan drama memasuki kawasan psikomotorik, akan tetapi juga di dalamnya secara otomatis terdapat aspek kognitif dan afektif. Pada saat berkesenian yang notabeneanya berakting dalam drama, maka terjadi peleburan kawasan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga hal itu menyatu dalam diri aktor yang sedang melakukan *action*.

2. *Project Learning*

Pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Pembelajaran berbasis proyek adalah penggunaan proyek dalam kegiatan pembelajarannya. Proyek-proyek meletakkan siswa dalam sebuah peran aktif yaitu sebagai pemecah masalah, pengambil keputusan, peneliti, dan pembuat dokumen (Susilowati et al., 2013, p. 83). Pembelajaran berbasis proyek juga menguntungkan dan efektif sebagai model pembelajaran. Menurut Adnyawati (2011, pp. 52-59) melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa menjadi terdorong lebih aktif dalam belajar, kreativitas siswa menjadi berkembang, guru hanya sebagai fasilitator, guru mengevaluasi produk hasil kinerja siswa dari proyek yang dikerjakan.

Pembelajaran berbasis proyek mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran di antaranya aktif dalam perencanaan proyek, diskusi kelompok memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Proyek tersebut dapat dipecahkan oleh siswa dengan menyelesaikan beberapa petunjuk dalam proyek dengan mencari pengetahuan sendiri. Setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan proyek kelompoknya masing-masing karena semua kelompok harus mempresentasikan hasil kegiatan proyek yang telah dilakukan (Asan dan Haliloglu, 2005, pp. 1-12).

3. *Role Playing*

A second type of "acting" prevalent in our daily lives is role playing, about which much has been written in recent years. A popular term in recent years is role model, referring to those people whose lives, or "roles", serve as models or guides for others (Wilson dalam Baihaqi, 2016, p. 17).

Wilson mengatakan bahwa tipe kedua dari kemampuan berakting secara umum di dalam kehidupan sehari-hari adalah bermain peran (*role playing*) yang telah banyak ditulis dalam beberapa tahun ini. Sebuah istilah yang populer selama bertahun-tahun adalah "*role model*", mengacu pada orang-orang yang kehidupannya berperan sebagai model-model atau pemandu bagi orang lain. *Role Playing* dalam arti bermain peran atau

bermain pura-pura (Filina, 2013, p. 314). Metode bermain peran adalah cara atau jalan untuk mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu di dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing (Kartini, 2007, p. 2). *Role palying* juga merupakan metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul di masa mendatang (Baroroh, 2011, pp. 150-151).

Role playing is a model of teaching that facilitates social problem solving. role playing has been shown to be effective in, among other things, helping students learn positive ways of handling interpersonal conflict wherever it occurs (Chesler & Fox, 1966: Shaftel and Shaftel, 1982). Role playing allows student to clarify an interpersonal problem and then experiment with a variety of ways to address that problem when it occurs again. As originally conceived, role playing focused on social values and relationship issues; however, Shaftel and Shaftel (1967b) also experimented with using role playing to enrich the academic curriculum (Dell’Olio & Donk, 2007, p. 282).

Chesler & Fox (1966), diperkuat oleh pendapat Shaftel & Shaftel (1982), mengatakan bahwa *role playing* adalah sebuah model pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk memecahkan permasalahan. *Role playing* telah menunjukkan keefektifannya—dibanding dengan metode yang lain—dalam membantu mempelajari pemecahan masalah siswa di mana pun ia berada dengan cara yang positif. *Role playing* memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menentukan masalah pribadi, kemudian bereksperimen dengan berbagai macam cara untuk mengatasi masalah ketika terjadi lagi. Pada umumnya *role playing* terfokus pada nilai-nilai sosial dan permasalahan mengenai hubungan; akan tetapi Shaftel and Shaftel (1967b) pernah melakukan percobaan dengan memanfaatkan *role playing* untuk memperkaya kurikulum akademik (Dell’Olio & Donk, 2007, p. 282).

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa studi pustaka dan observasi. Di samping itu penulis juga mengumpulkan ulasan-ulasan serta bahan tulisan lain yang didapat dari buku, jurnal, majalah, internet, dan lain sebagainya. Pada metode pengumpulan data ini, data yang dikumpulkan berupa data primer dan data sekunder. Data primer berupa observasi dalam pembelajaran drama yang terdapat di semester empat program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Tidar. Data sekunder berupa tulisan-tulisan yang berkaitan dengan pembelajaran drama dengan metode *role playing* berbasis *project learning* yang diperoleh dari berbagai macam sumber. Teknik analisis data menggunakan metode deskriptif. Kaelan (2005, p. 58) menyatakan bahwa metode deskriptif sendiri berusaha untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis dan objektif mengenai fakta-fakta, sifat-sifat, ciri-ciri serta hubungan di antara unsur-unsur yang ada atau fenomena tertentu.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara garis besar pembelajaran drama pentas berbasis *project learning* dengan menggunakan metode *role playing* dapat dilakukan dalam *group work*. Penentuannya disesuaikan dengan komponen-komponen drama sebagai sebuah seni pertunjukan yang telah disebutkan di atas. Pelaksanaan pembelajaran drama pentas berbasis *project learning* dengan menggunakan metode *role playing* pada mahasiswa semester IV Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Tidar adalah sebagai berikut.

Pertama, pembentukan *group work*, meliputi sutradara, asisten sutradara, pimpinan produksi, sekretaris, bendahara, *setting*, *lighting*, properti, musik, sie acara, sie konsumsi, sie humas, sie perlengkapan, sie sponsorship, sie keamanan, sie P3K, sie publikasi dan dokumentasi.



Gambar 1. Pembentukan *Group Work*

Kedua, pemilihan naskah drama yang akan dipentaskan. Dalam memilih naskah drama harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Pemilihan naskah juga mempertimbangkan jumlah pemain dan *setting* yang dapat dikondisikan. Naskah drama yang dipilih adalah naskah drama yang di dalamnya terdapat unsur budaya agar para mahasiswa dapat mengetahui kebudayaan Indonesia secara lebih luas. Unsur kebudayaan Indonesia pasti akan masuk dalam suatu naskah drama karena kebudayaan tersebut bersifat tradisi yang dialami dan dilakukan oleh penulis naskah drama, selain itu penulis juga seorang anggota masyarakat yang melakukan aktivitas budaya. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Baihaqi, bahwa kebudayaan Indonesia merupakan suatu hal yang tidak dapat terlepas dari tradisi kebiasaan (Baihaqi, 2017, p. 136).



Gambar 2. Proses Pemilihan Naskah

Ketiga, pemanasan kelompok dan motivasi, yaitu memperkenalkan kelas dengan situasi permasalahan yang akan diangkat sehingga mahasiswa berminat untuk terlibat di dalamnya. Selain itu dosen memberikan motivasi kepada mahasiswa agar mahasiswa tidak takut untuk terlibat langsung di dalam pembelajaran. Dalam kegiatan pemanasan ini dapat dilakukan dengan lari memutari lapangan sebanyak 3 kali setelah itu dilakukan peregangan, olah vokal, serta olah ekspresi.



Gambar 3. Pemanasan dan Motivasi

Keempat, *reading* atau pembacaan naskah drama, yaitu semua *group work* melakukan pembacaan naskah drama sesuai dengan arahan dari sutradara. Pembacaan naskah drama dilakukan dengan penghayatan dan totalitas. Dalam rangka memahami suatu teks, sesuai dengan hakikat karya sastra yang polisemi, yang *ambiguous*, maka ada satu keinginan untuk menemui “arti yang sebenarnya” dari teks itu (Junus dalam Baihaqi,

2015, p. 63). Pembacaan karya sastra (naskah drama) yang dimaksud di atas dimaksudkan agar terjadi kesepahaman konsep dan arti dari para pemain, sutradara, dan *crew* agar tidak terjadi ambiguitas dan makna yang polisemi di dalam naskah drama tersebut.



Gambar 4. Proses *Reading* Naskah

Kelima, *casting* atau pemilihan peran, yaitu menentukan peran yang sesuai dengan kondisi mahasiswa. Dalam hal ini sutradara memiliki kewenangan utuh untuk menentukan siapa mahasiswa yang akan mendapatkan peran.



Gambar 5. *Casting*

Keenam, *role playing* atau memainkan peran, yaitu mahasiswa diminta untuk memainkan peran yang telah mereka dapatkan pada saat *casting*. Dalam hal ini sutradara yang dibantu oleh asisten sutradara hendaknya mendorong mahasiswa yang mendapatkan peran untuk memunculkan spontanitas di dalam permainan.



Gambar 6. *Role Playing*

Ketujuh, diskusi dan evaluasi, yaitu sutradara dan asisten sutradara melakukan diskusi dan evaluasi bersama mahasiswa yang lain yang mendapatkan peran. Dalam hal ini sutradara dan asisten sutradara dapat mengarahkan diskusi bukan pada kualitas pemeranan. Hal yang perlu disoroti adalah cara berakting, variasi akting, mengomunikasikan perasaan atau mengomunikasikan pemecahan masalah yang sedang dihadapi oleh para pemain. Jika pemain mengalami kesulitan dalam memerankan karakter tertentu, maka inilah saat yang tepat untuk mengungkapkan permasalahan yang dia hadapi untuk didiskusikan dan diselesaikan secara bersama-sama.



Gambar 7. Diskusi dan Evaluasi

Kedelapan, pementasan kembali, yaitu pemain mementaskan kembali sesuai dengan perannya masing-masing. Pementasan kembali ini merupakan tindak lanjut dari diskusi dan evaluasi yang dapat memunculkan gagasan baru dalam pemeranan sehingga perlu dimainkan kembali.



Gambar 8. Pementasan Kembali

Kesembilan, membagi pengalaman dan generalisasi. Harus diingat bahwa tujuan dari bermain drama ini adalah membantu mahasiswa untuk memperoleh pengalaman berharga. Dari beragam pengalaman mungkin ada kesamaan sehingga dapat ditarik generalisasi. Pengalaman dapat diperoleh dari kakak tingkat atau pun dosen pengampu mata kuliah yang telah mempunyai rekam jejak pementasan. Hal yang perlu diingat bahwa orang yang tidak mempunyai pengalaman pentas disarankan untuk tidak memberikan pengalamannya karena bisa jadi pengalaman tersebut hanya ia dapatkan saat melihat suatu pementasan saja dan tidak sebagai orang yang terlibat secara langsung dalam suatu pementasan drama. Akan sangat berbahaya jika ada orang yang tidak mempunyai pengalaman pentas, lalu ia dengan percaya dirinya mengatur sebuah pementasan.



Gambar 9. Membagi Pengalaman dan Generalisasi

Dalam proses pembelajaran drama pentas dengan menggunakan metode *role playing* berbasis *project learning*, dosen hanya berperan sebagai pendamping dan fasilitator. Segala keputusan dan kebijakan dalam kaitannya dengan pementasan drama menjadi tanggung jawab *group work* yang sudah dibentuk di awal. Jika ada permasalahan dalam proses pengerjaan proyek tersebut, diusahakan diselesaikan dari internal *group work*. Apabila masalah tersebut tidak dapat diatasi oleh *group work*, dosen baru turun tangan untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang ada.

Setelah mendapatkan pembelajaran drama dengan menggunakan metode *role playing* berbasis *project learning* mahasiswa semakin mahir dan jago dalam berakting serta mementaskan suatu pertunjukan drama. Hal ini dibuktikan dengan keberhasilan mereka di dalam pementasan drama yang dilakukan setiap akhir tahun. Pementasan drama tersebut juga mendapatkan apresiasi bukan hanya dari civitas akademika Universitas Tidar, tetapi juga masyarakat umum, komunitas sastra dan budaya, serta civitas akademika dari kampus lain, misal dari Universitas Negeri Semarang, Universitas Negeri Yogyakarta, Universitas Muhammadiyah Magelang, dan Universitas Gadjah Mada. Berikut merupakan gambaran kesuksesan pementasan drama oleh mahasiswa setelah melakukan pembelajaran drama dengan menggunakan metode *role playing* berbasis *project learning*.



Gambar 10. Kesuksesan mahasiswa melakukan pementasan drama setelah mendapatkan pembelajaran drama dengan menggunakan metode *role playing* berbasis *project learning*

E. PENUTUP

Drama pentas merupakan salah satu mata kuliah yang sulit. Akan tetapi hal tersebut dapat diatasi dengan melakukan pembelajaran drama pentas menggunakan metode *role playing* berbasis pada *project learning*. Metode ini akan membuat pembelajaran menjadi efektif dan menarik sehingga dapat menghasilkan luaran yang nyata dan bermanfaat untuk mahasiswa.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Tidar yang telah memfasilitasi penelitian ini sehingga dapat selesai dengan lancar. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada rekan-rekan dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tidar yang selalu memotivasi penulis, terutama Herpindo, M.Hum. Selain itu, diucapkan terima kasih kepada segenap mahasiswa semester 4 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terutama para mahasiswa yang mengambil mata kuliah drama pentas telah banyak peneliti ajak berdiskusi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyawati, N. D. M. S. (2011). Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar tentang Hidangan. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 44(1), 52-59. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/view/138>
- Asan, A. & Haliloglu, Z. (2005). Implementing Project Based Learning in Computer Classroom. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 4(2), 68-81. Retrieved from <http://www.tojet.net/articles/v4i3/4310.pdf>
- Baihaqi, I. (2015). Resepsi Cerita Perang Bubat dalam Novel Niskala Karya Hermawan Aksan. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 11(2), 61-71. Retrieved from <http://jurnal.untidar.ac.id/index.php/transformatika/article/view/100>
- Baihaqi, I. (2016). Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode Role Playing pada Kelompok Teater Kenes SMPN 4 Yogyakarta. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 12(2), 15-28. Retrieved from <http://jurnal.untidar.ac.id/index.php/transformatika/article/view/16>
- Baihaqi, I. (2017). Karakteristik Tradisi Mitoni di Jawa Tengah sebagai Sebuah Sastra Lisan. *Arkhaus: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 136-156. doi:10.21009/ARKHAIS.082.05
- Baroroh, K. (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(2), 149-163. doi:10.21831/jep.v8i2.793
- Dell'Olio, J. M. & Donk, T. (2007). *Models of Teaching: Connecting Student Learning With Standards*. Thousand Oaks, London, & New Delhi: SAGE Publications.

- Endraswara, S. (2005). *Metode dan Teori Pembelajaran Sastra*. Yogyakarta: Buana Pustaka.
- Filina, Z. (2013). Efektivitas Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kosakata Anak Tunarungu. *JUPPEKhu: Jurnal Ilmu Pendidikan Khusus*, 2(1), 311-318. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/955>
- Kaelan. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Filsafat*. Yogyakarta: Paradigma.
- Kartini, T. (2007) Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi 1 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(Oktober 2007). Retrieved from http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_DASAR/Nomor_8-Oktober_2007/Penggunaan_Metode_Role_Playing_untuk_Meningkatkan_Minat_Siswa_dalam_Pembelajaran_Pengetahuan_Sosial_di_Kelas_V_SDN_Cileunyi_I_Kecamatan_Cileunyi_Kabupaten_Bandung.pdf
- Susilowati, I., Iswari, R. S., & Sukaesih, S. (2013). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Unnes Journal of Biology Education*, 2(1), 82-90. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe/article/view/2618/2408>
- Tim Penyusun. (2016). *Buku Pedoman Akademik*. Magelang: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tidar.