

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMA 4 GLOBALISASI MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN DI KELAS VI SDN 11 PEKAN TOLAN

Timbul Amar Hotib^{1*}

1. Program Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan

*Email: amarhotib78@gmail.com

Abstract: The purpose of this study was to describe learning outcomes using the role-playing method. The method used is Classroom Action Research (CAR) conducted on sixth-grade students of SD Negeri 11 Pekan Tolan. Each cycle begins with planning, observation, action, and reflection. It proves that the average pre-cycle compared to cycle one has increased by 10.40, while the class average between cycle one and cycle 2 is 7.81. The percentage of completeness in the pre-cycle was 56%, the first cycle was 71.86%, and the second cycle was 87.50%. It means that between pre-cycle and cycle 2, there was an increase of 15.61%, while completeness in cycle 1 compared to cycle 2 was 15.64%. The number of students who completed, according to the KKM in the pre-cycle, was 17 people. In cycle one, as many as 23 people, and in cycle two, as many as 28. It experienced an increase in completeness between the pre-cycle and the additional cycle of as many as six people and an increase in completeness between cycles one and two of as many as five people.

Keywords: Learning Outcomes, Globalization, Roleplaying Method

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil belajar dengan menggunakan metode role playing. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada siswa kelas enam SD Negeri 11 Pekan Tolan, setiap siklus diawali dengan perencanaan, observasi, tindakan, dan refleksi. Hal ini membuktikan bahwa rata-rata pra-siklus dibandingkan dengan siklus 1 mengalami peningkatan sebesar 10,40, sedangkan rata-rata kelas antara siklus 1 dibandingkan dengan siklus 2 adalah 7,81. Persentase ketuntasan pada pra-siklus adalah 56%, siklus pertama adalah 71,86%, siklus kedua adalah 87,50%. Artinya antara pra-siklus dibandingkan dengan siklus 2 terdapat peningkatan sebesar 15,61%, sedangkan ketuntasan pada siklus 1 dibandingkan dengan siklus 2 sebesar 15,64%. Jumlah mahasiswa yang menyelesaikan sesuai KKM pada pra siklus sebanyak 17 orang, pada siklus 1 sebanyak 23 orang, dan pada siklus 2 sebanyak 28 orang. Hal ini mengalami peningkatan ketuntasan antar siklus dibandingkan dengan siklus tambahan sebanyak 6 orang, dan peningkatan ketuntasan antar siklus 1 dibandingkan siklus 2 sebanyak 5 orang.

Kata Kunci: Hasil belajar, Globalisasi, Metode Bermain Peran

PENDAHULUAN

Siswa kelas VI seharusnya sudah mampu menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di berbagai bidang kerjasama. Bidang-bidang kerja sama tersebut adalah bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.

Tujuan pembelajaran pada Tema 4 Globalisasi ini siswa mampu menjelaskan peran

Indonesia dalam berbagai bentuk kerja sama di bidang sosial budaya dalam lingkup ASEAN dengan tepat dan juga tujuan berikutnya adalah siswa mampu menyajikan informasi tentang peran Indonesia dalam berbagai bentuk kerja sama di bidang sosial budaya dalam lingkup ASEAN dengan tepat.

Pembelajaran materi globalisasi ini di SD Negeri 11 Pekan Tolan Kelas VI siswa kesulitan memahami materi ini. Hal ini terlihat dari nilai hasil belajar siswa yang sangat rendah. Jika

dilihat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS juga tidak tercapai ketuntasan secara klasikal. Berikut ini adalah

hasil belajar yang dicapai oleh siswa pada pembelajaran sebelum penerapan metode Bermain Peran dalam dua tahun terakhir.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar IPS

No	Kelas	Tahun Pelajaran	Frekuensi	Persentase	Ket
1	VI	2019/2020	19	50%	Tidak Tuntas
2	VI	2020/2021	22	53%	Tidak Tuntas

Sumber Data: Kantor SDN 11 Pekan Tolan

Berdasarkan tabel di atas pada tahun pelajaran 2019/2020 siswa kelas VI berjumlah 38, sebanyak 19 orang yang belum tuntas atau 50%, sedangkan tahun pelajaran 2020/2021 jumlah siswa kelas VI sebanyak 41, sebanyak 22 orang yang belum tuntas atau 53%.

Rendahnya kemampuan siswa dalam materi globalisasi dalam dua tahun terakhir ini dipengaruhi beberapa faktor. Salah satunya faktor *Pandemic Covid-19* yang membuat pembelajaran jarak jauh di rumah siswa. Faktor berikutnya adalah, materinya Globalisasi tentang negara-negara Asean sangat jauh dari kehidupan siswa, dan guru belum menerapkan metode pembelajaran yang mengaktifkan dan menarik bagi siswa dan faktor lainnya.

Faktor-faktor tersebut di atas jika tidak ditangani dengan baik akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu perlu dicari jalan keluar pemecahannya. Salah satunya adalah menggunakan Metode pembelajaran yang mengaktifkan dan menarik bagi siswa sangat banyak, salah satunya adalah metode bermain peran. Metode bermain peran disebut juga *Role Playing*. Menurut Hamalik (2014: 214), *Role playing* adalah metode pembelajaran dimana siswa bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya, siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat dinyatakan bahwa metode bermain peran adalah siswa diberi ruang untuk mengekspresikan perasaan, ide-ide, dan lebih cenderung diadakan

di luar kelas, seperti di aula atau di halaman dan lain-lain sebagainya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut. 1) Bagaimana peningkatan hasil belajar tema 4 globalisasi siswa SDN 11 Pekan Tolan melalui penerapan metode Bermain peran? Dan Bagaimana perubahan perilaku belajar siswa dalam melalui penerapan metode Bermain peran?

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peningkatan hasil belajar tema 4 globalisasi siswa SDN 11 Pekan Tolan melalui penerapan metode Bermain peran dan mendeskripsikan perubahan perilaku belajar dalam penerapan metode bermain peran.

KAJIAN PUSTAKA

Berkaitan dengan hasil belajar, menurut Anni, (2004:4) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pebelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Sedangkan Hamzah (2007:213) berpendapat bahwa, hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya.

Sejalan dengan pendapat di atas Wardani, dkk. (2012:109) berpendapat bahwa, hasil belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh guru pada akhir kegiatan pembelajaran atau akhir program, seperti untuk menentukan angka kemajuan atau hasil belajar masing-masing siswa. Hasil belajar harus diidentifikasi melalui informasi hasil pengukuran penguasaan materi. Penguasaan materi yang dimaksud adalah

derajat pencapaian kompetensi hasil belajar seperti yang dikehendaki dalam standar proses dan dinyatakan dalam aspek perilaku.

Dalam penelitian ini hasil belajar pada mata pelajaran IPS materi globalisasi. Kompetensi dasar yang diambil adalah KD 3.3 Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN pada siswa kelas VI SDN 11 Pekan Tolan semester I tahun pelajaran 2021/2022.

Berkaitan dengan perubahan perilaku diawali dengan pengertian perilaku itu sendiri. Perilaku adalah suatu perbuatan atau kegiatan yang dilakukan oleh individu yang positif Chaplin dalam Khoiriyah, (2014:2). Perilaku disini identik dengan sifat atau sebuah kebiasaan.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, maka hasil belajar adalah perubahan hasil yang didapatkan setelah ada proses pembelajaran dari yang belum tahu menjadi tahu, dari nilai yang rendah menjadi nilai yang lebih tinggi.

Role Playing atau bermain peran adalah pembelajaran bahasa yang berprinsip komunikasi yang dapat menimbulkan hubungan situasi sosial dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam penggunaan bahasa secara lisan yang mengandung arti atau makna Amiruddin (2018: 95). Sedangkan menurut Hamalik (2014: 214), Role playing adalah metode pembelajaran dimana siswa bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya, siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus. Dalam role playing murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, role playing sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Bermain peran yang dimaksudkan dalam tema 4 Globalisasi adalah setiap siswa bermain peran di halaman sekolah. Pertama sekali siswa dibagi menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok

dipandu seorang ketua kelas. Ketua kelas membagikan anggota kelompoknya yang berperan sebagai salah satu negara Asean, sekaligus menuliskan di kertas selembur peran tersebut. Siswa lain juga melakukan hal sama sesuai nama negara yang diberikan kepadanya. Selanjutnya setiap kelompok membentuk lingkaran dan berjalan pelan-pelan sesuai lingkaran. Ketika instruksi guru menyatakan berdua, maka setiap siswa mencari kawannya untuk berdua saling berdekatan. Siapa siswa yang tidak mendapatkan pasangan, maka siswa tersebut menyebutkan perannya, dan seterusnya.

Menurut Srihayati (2016) menjelaskan bahwasanya metode bermain peran ialah cara pendidik dalam menyajikan materi pengajaran dan pengalaman belajar yang mana dengan caranya anak didik memainkan bermacam peran tertentu yang sesuai dengan alur cerita yang dimainkan

Menurut Nurhafizah dan Azlina (2015:91) mengatakan bahwa bermain sangat mempengaruhi perkembangan sosial dan kepribadian anak, bermain adalah kegiatan yang membantu anak untuk berhubungan dengan lingkungan sekitarnya, serta menunjukkan karakter anak.

Indikator yang perlu diperhatikan dalam pengembangan angket minat siswa terhadap mata pelajaran IPS atau sains terdiri dari verbal dan non verbal. Indikator verbal terdiri dari informasi, bertanya, bercerita, diskusi, berdebat dan sebagainya. Sedangkan indikator non verbal terdiri dari membaca, mendengar, menonton, hadir di kelas, mengamati, berkunjung, berimajinasi, bercita-cita, dan bekerja.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Wardhani (2011) langkah-langkah dalam PTK merupakan satu daur atau siklus yang terdiri dari: merencanakan perbaikan, melaksanakan tindakan, mengamati, dan melakukan refleksi (Arikunto, 2006).

Desain penelitian PTK ini melalui dua siklus Analisis masalah dalam prasiklus adalah sebuah masalah yang dianggap penting diteliti

yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VI SDN 11 Pekan Tolan. Pelaksanaan PTK dilakukan selama dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas empat tahapan utama kegiatan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Pelaksanaan Siklus I, yaitu: 1) perencanaan, menyusun rencana pembelajaran sesuai materi dan mempersiapkan metode yang akan digunakan serta lembar observasi bagi siswa; 2) pelaksanaan tindakan, pembelajaran siklus 1 yang dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 26 April 2022 di kelas VI SDN 11 Pekan Tolan; 3) observasi, dilakukan selama pembelajaran berlangsung menyangkut aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pelajaran. Observasi ini bertujuan untuk kesesuaian tindakan dengan rencana yang telah disusun dan guna mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan sesuai dengan yang dikehendaki; dan 4) refleksi, dilakukan berdasarkan hasil analisa data observasi di dalam kelas.

Hasil refleksi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk tahap perencanaan pada siklus yang ke-dua. Pelaksanaan Siklus II, yaitu:

1) perencanaan, menyusun rencana pembelajaran (RPP) sesuai materi yang akan diberikan dan mempersiapkan metode yang akan digunakan dan membuat lembar observasi untuk kegiatan siswa; 2) pelaksanaan Tindakan, kegiatan dilaksanakan pada hari Kamis, Tanggal 28 April 2022 pada kelas VI (enam) SDN 11 Pekan Tolan. 3) observasi, hasil observasi ditindak lanjuti dengan analisis untuk bahan refleksi dengan melakukan tes akhir untuk mengukur hasil pembelajaran yang dilakukan guru terhadap hasil belajar siswa. 4) refleksi, tahap ini mengamati secara rinci dan menghitung presentase hasil belajar siswa melalui posttest pada siklus 2. Adapun Teknik analisis yang peneliti gunakan yaitu

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada siklus 1 telah mengalami perbaikan dan peningkatan keterampilan menulis siswa yang terlihat pada tabel 1 pada hasil ujian siswa pada pra siklus dan siklus 1.

Tabel 2. Nilai Ujian Siswa Pada Pra Siklus dan Siklus 1

No	Responden	Pra Siklus	T/TT	Siklus 1	T/TT	Siklus 2	T/TT
1	AN	50	TT	50	TT	70	T
2	APS	70	T	80	T	80	T
3	AD	60	T	70	T	80	T
4	AMF	70	T	80	T	100	T
5	AYKP	60	T	70	T	80	T
6	BPPN	50	TT	50	TT	50	TT
7	CFM	60	T	70	T	80	T
8	DTL	50	TT	60	T	80	T
9	DAP	50	TT	50	TT	70	T
10	DJH	50	TT	50	TT	70	T
11	DAAS	70	T	80	T	100	T
12	EAK	50	TT	60	T	70	T
13	EY	50	TT	50	TT	50	TT
14	FI	70	T	90	T	90	T
15	HM	60	T	80	T	80	T
16	HAS	60	T	80	T	80	T

17	KSD	50	TT	50	TT	50	TT
18	LAM	70	T	80	T	90	T
19	MTP	60	T	80	T	80	T
20	MFS	70	T	80	T	90	T
21	MRA	60	T	70	T	70	T
22	NKP	50	TT	50	TT	90	T
23	NAP	60	T	70	T	70	T
24	NST	50	TT	50	TT	60	T
25	NL	50	TT	50	TT	70	T
26	RFL	50	TT	80	T	60	T
27	RRN	70	T	70	T	70	T
28	SFP	50	TT	80	T	50	TT
29	TARS	50	TT	70	T	70	T
30	TS	50	TT	70	T	90	T
31	YBS	60	T	70	T	80	T
32	YS	60	T	60	T	80	T
Rata-rata kelas		57,50		67,19			75,00
Persentase Ketuntasan		56,25%		71,86%			87,50%

Keterangan: T: Tuntas TT: Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel di atas Rata-rata hasil ujian pada pra siklus sebesar 57,50 dan persentase ketuntasan sebesar 56,25%. Hasil belajar pada pembelajaran siklus 1 mengalami peningkatan. Hasil belajar pada materi globalisasi dengan rata-rata 67,19 dan meningkat dengan presentase 71,86%. Hasil tersebut belum mencapai target ketuntasan secara klasikal, di mana target ketuntasan secara klasikal sebesar 75%. Selanjutnya dilakukan refleksi dengan menetapkan rencana tindak lanjut perbaikan pembelajaran pada siklus 2.

Beberapa masalah yang ditemukan selama proses pembelajaran siklus 1 antara lain: (1) beberapa siswa tidak aktif dalam bermain peran, (2) tidak adanya keinginan siswa bertanya tentang globalisasi (3) waktu diadakan evaluasi (tes), selalu melakukan kerjasama, (4) guru belum maksimal dalam menggunakan metode bermain peran. Beberapa permasalahan di atas maka peneliti menambahkan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa yaitu model pembelajaran *bermain peran*. Hasil penelitian pada siklus 2 terdapat peningkatan presentase ketuntasan yang signifikan, hal itu dapat kita lihat dari tabel 3

tantang nilai ujian siswa pada siklus 2.

Berdasarkan tabel di atas juga dijelaskan bahwa nilai ulangan pada siklus 2 menunjukkan pembelajaran globalisasi dengan menggunakan bermain peran telah mengalami peningkatan sebesar 87,50% dengan rata-rata 75,00. Dari hasil pembelajaran siklus I dan siklus II, terlihat adanya peningkatan yang dicapai siswa. Hasil pembelajaran pra siklus dibanding siklus 1 mengalami peningkatan sebesar 15,61% . Adapun siswa yang mengalami ketuntasan minimal pada pra siklus sebanyak 17 orang, dan siswa yang mendapatkan ketuntasan belajar pada siklus 1 sebanyak 23 orang, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai ketuntasan minimal pada siklus 2 sebanyak 28 orang.

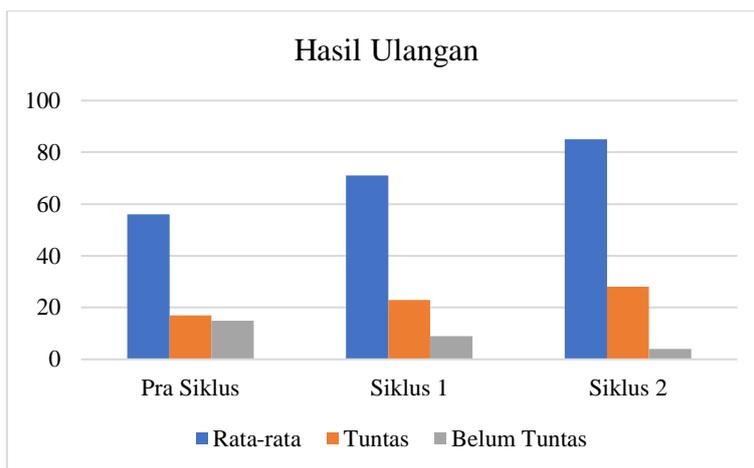
Terjadi peningkatan presentase siswa yang memperoleh nilai >60 (KKM) meningkat dari 56,25% pada pra siklus menjadi 71,86% pada siklus 1 dan 87,50% pada siklus 2. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis bahwa hasil belajar tema 4 Globalisasi dapat meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan metode bermain peran.

Dengan menggunakan bermain peran siswa lebih tertarik dalam belajar. Perasaan

senang siswa dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran IPS merupakan hasil yang menggembirakan, Selain itu melalui proses pembelajaran ini, siswa dapat berekspresi di luar ruangan kelas sehingga mengurangi kebosanan dalam belajar

Terbukti dari hasil penelitian, bahwa metode bermain peran serta pemberian LKS

memiliki efektifitas dalam meningkatkan hasil belajar materi Globalisasi mulai dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 pada mata pelajaran IPS di kelas VI (enam) SDN 11 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan. Peningkatan presentase ketuntasan belajar siswa kelas VI tersebut dapat kita lihat pada gambar 1 sebagai berikut :



Berdasarkan gambar tersebut di atas, dapat dinyatakan bahwa rata-rata kelas siswa kelas 6 pada pra siklus sebesar 57,50, rata-rata kelas pada siklus 1 sebesar 67,19, dan rata-rata kelas pada siklus 2 sebesar 75,00. Hal ini membuktikan bahwa antara rata-rata pra siklus disbanding siklus 1 mengalami peningkatan sebesar 10,40, sedangkan rata-rata kelas antara siklus 1 dibanding siklus 2 sebesar 7,81.

Adapun persentase ketuntasan pada pra siklus diperoleh 56%, siklus 1 diperoleh 71,86%, siklus 2 sebesar 87,50%. Hal ini menyatakan bahwa antara pra siklus dibandingkan siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 15,61%, sedangkan ketuntasan pada siklus 1 dibanding siklus 2 sebesar 15,64%.

Jika ditinjau segi jumlah siswa yang tuntas sesuai KKM pada pra siklus sebanyak 17 orang, pada siklus 1 sebanyak 23 orang, dan pada siklus 2 sebanyak 28 orang. hal ini mengalami peningkatan ketuntasan antara pra siklus disbanding siklus pertambah sebanyak 6 orang, dan peningkatan ketuntasan antara siklus 1 dibanding siklus 2 sebanyak 5 orang.

Dengan demikian dapat disimpulkan

bahwa hasil belajar meningkat pada materi globalisasi dengan menggunakan metode bermain peran. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata kelas, persentase ketuntasan, dan jumlah siswa yang tuntas mengalami peningkatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Bahwa rata-rata kelas siswa kelas 6 pada pra siklus sebesar 57,50, rata-rata kelas pada siklus 1 sebesar 67,19, dan rata-rata kelas pada siklus 2 sebesar 75,00. Hal ini membuktikan bahwa antara rata-rata pra siklus disbanding siklus 1 mengalami peningkatan sebesar 10,40, sedangkan rata-rata kelas antara siklus 1 dibanding siklus 2 sebesar 7,81.
2. Persentase ketuntasan pada pra siklus diperoleh 56%, siklus 1 diperoleh 71,86%, siklus 2 sebesar 87,50%. Hal ini menyatakan bahwa antara pra siklus dibandingkan siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 15,61%,

sedangkan ketuntasan pada siklus 1 dibanding siklus 2 sebesar 15,64%.

3. Jumlah siswa yang tuntas sesuai KKM pada pra siklus sebanyak 17 orang, pada siklus 1 sebanyak 23 orang, dan pada siklus 2 sebanyak 28 orang. hal ini mengalami peningkatan ketuntasan antara pra siklus dibanding siklus pertambah sebanyak 6 orang, dan peningkatan ketuntasan antara siklus 1 dibanding siklus 2 sebanyak 5 orang

Pendidikan Universitas Riau.5 (1). (E-Issn:2303-1514)

Pengajaran dan Pembelajaran untuk Memacu Keberhasilan Pembelajaran di Kelas. Yogyakarta: Imperium

Wardani, Naniek S. Slameto. Winanto, Adi. (2012). *Assesmen Pembelajaran SD.* Salatiga: Widya Sari.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin. (2018). *Perencanaan Pembelajaran.* Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Hamalik, Oemar. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara
- Huda, Miftahul. (2011). *Cooperative Learning, Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Khoiriyah. (2014). *Pengertian Perilaku Belajar Siswa.* <http://nkhoeriyah.blogspot.co.id>. Diakses 1 Agustus 2015
- Mansur. Rasyid, Harun. Suratno. (2015). *Asesmen Pembelajaran di Sekolah.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Nurhafizah dan Azlina Moh. Kosnin. (2015). *Implementasi permainan tradisional indonesia di taman kanak-kanak kota padang.* Jurnal ilmiah ilmu pendidikan: pedagogi (vol. xv, no. 1) hlm (86-91)
- Noor, Muhammad. (2010). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi.* Jakarta: Multi Kreasi Satu Delapan.
- Sanaky, Hujair AH. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif.* Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Setyaningsih, Titik. (2005). *Buku Pintar Internet.* Jakarta: Grafika Mulia.
- Sharan, Shlomo. (2009). *Hand Book of Cooperative Learning Inovasi*
- Srihayati, H. 2016. *Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Kartika 1-4 Pekan Baru.* Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu