



MENULIS POSTER DAN SLOGAN MELALUI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (*PROBLEM BASED LEARNING*): Suatu Alternatif Peningkatan Keterampilan Menulis

Oleh: **Dr. Abdul Azis, M.Pd**

Dosen Universitas Negeri Makassar

ABSTRAK

Kegiatan menulis poster dan slogan adalah kegiatan yang bersifat produktif-kreatif. Slogan dan poster dipergunakan oleh produsen, pemerintah, atau sebuah organisasi untuk memperkenalkan produknya, atau untuk menyampaikan suatu gagasan, pengumuman, dan imbauan kepada masyarakat umum. Poster dan Slogan adalah salah satu pesan visual. Dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, pengembangan kemampuan berpikir kreatif (kreativitas) akan lebih tepat bila diintergrasikan dengan pembelajaran menulis. Kegiatan menulis akan mempertajam kreativitas siswa.

Kata Kunci: menulis, poster dan slogan, PBL

A. PENDAHULUAN

Pemerintah telah menekankan pentingnya kreativitas dikembangkan sejak usia pramadrasah/prasekolah sampai dengan perguruan tinggi. Namun, pada kenyataannya sistem pendidikan lebih berorientasi pada perkembangan intelegensi (kecerdasan) daripada pengembangan kreativitas.

Pada hakikatnya, semua siswa memiliki potensi kreatif yang harus dikembangkan agar mereka mampu hidup penuh gairah dan produktif dalam melakukan tugas-tugasnya. Perkembangan kemampuan siswa dalam menggali kreativitas yang dimilikinya, akan menjadi pendorong dalam membangun kepercayaan diri dan mengurangi timbulnya rasa takut serta rendah diri. Dengan modal tersebut, akan timbul dalam diri siswa kegairahan dan semangat belajar yang tinggi. Kesadaran akan adanya potensi kreatif dalam diri setiap siswa, maka kreativitas siswa harus dikembangkan secara optimal dalam situasi belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Kreativitas dapat dikembangkan melalui belajar pemecahan masalah.

Dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, pengembangan kemampuan berpikir kreatif (kreativitas) akan lebih tepat bila diintergrasikan dengan pembelajaran menulis. Kegiatan menulis akan mempertajam kreativitas siswa. Menurut Nursisto (2004: 104), menulis merupakan kegiatan selangkah lebih maju guna memberdayakan potensi kreativitas siswa sebab aktivitas ini sekaligus menghadirkan pengorganisasian. Salah satu bentuk kegiatan menulis adalah menulis poster dan slogan.

Kegiatan menulis poster dan slogan adalah kegiatan yang bersifat produktif-kreatif. Slogan dan poster dipergunakan oleh produsen, pemerintah, atau sebuah

organisasi untuk memperkenalkan produknya, atau untuk menyampaikan suatu gagasan, pengumuman, dan imbauan kepada masyarakat umum. Poster dan Slogan adalah salah satu pesan visual. Menurut Tirtawijaya (Nurhadi, 2007: 22) bahwa pesan visual adalah alat komunikasi penyampai pesan tertentu pada masyarakat. Oleh karena itu, pesan visual tersebut harus kreatif (asli, luwes, dan lancar), komunikatif, efisien, dan efektif, serta memiliki nilai estetis atau keindahan. Pembelajaran menulis poster dan slogan melatih kemampuan siswa menulis pesan kreatif dan memadukannya dengan seni menggambar. Proses belajar mengajar ini akan lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa bila ditunjang dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat oleh guru.

B. PEMBAHASAN

a. Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran

Salah satu metode pembelajaran yang diharapkan mampu melatih pengembangan kreativitas siswa dalam menulis poster dan slogan adalah metode pembelajaran berbasis masalah (*problem-based-learning*). Pembelajaran menulis poster dan slogan melalui metode pembelajaran berbasis masalah dimaksudkan agar siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikirnya untuk mengidentifikasi masalah yang ada di sekitarnya, memecahkan masalah tersebut, menarik sebuah simpulan, kemudian disajikan dalam bentuk poster dan slogan. Belajar pemecahan masalah merupakan salah satu proses kreatif yang sangat kompleks karena di dalamnya melibatkan beragam keterampilan berpikir yaitu: merumuskan masalah, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan.

Retman (dalam Sudjana, 2005: 139) mengemukakan bahwa kegiatan belajar perlu mengutamakan pemecahan masalah karena dengan menghadapi masalah peserta didik akan didorong untuk menggunakan pikiran secara kreatif dan bekerja secara intensif untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupannya.

Hasil pembelajaran bahasa dengan metode pembelajaran berbasis masalah diharapkan mampu memberikan pengalaman bermakna sehingga sukar dilupakan bagi siswa. Melalui penerapan metode pembelajaran berbasis masalah akan melatih siswa untuk terbiasa berpikir kritis dan melatih rasa tanggung jawab siswa dalam menghadapi masalah-masalah kehidupan kelak di masyarakat. Dengan metode ini siswa mampu menghubungkan antara hal yang mereka pelajari dengan situasi dunia nyata sehingga menjadi pebelajar yang otonom dan mandiri.

Suatu masalah umumnya tidak dapat dipecahkan tanpa berpikir. Konsep Dewey (dalam Slameto, 2003: 143) tentang berpikir menjadi dasar untuk pemecahan masalah sebagai berikut:

1. Adanya kesulitan yang dirasakan atau kesadaran akan adanya masalah



2. Masalah itu diperjelas atau dibatasi
3. Mencari informasi atau data dan kemudian data itu diorganisasikan
4. Mencari hubungan-hubungan untuk merumuskan hipotesis-hipotesis, kemudian hipotesis-hipotesis itu dinilai, diuji agar dapat ditentukan diterima atau ditolak
5. Penerapan pemecahan masalah terhadap masalah yang dihadapi sekaligus berlaku sebagai pengujian kebenaran pemecahan masalah tersebut untuk dapat sampai pada simpulan.

Munculnya masalah secara sadar akan membuat siswa untuk berpikir. Proses berpikir tersebut ditandai dengan adanya usaha mencari informasi untuk menemukan pemecahan masalah. Selanjutnya, Guilford (dalam Slameto, 2003: 144) mengemukakan tiga komponen pokok dalam berpikir yaitu pengerjaan (*operation*), isi (*content*), dan hasil (*product*).

Nursistro (2004: 119) mengemukakan bahwa kebanyakan kemampuan pemikiran yang efektif menggunakan cara berpikir divergen dan konvergen pada saat tertentu. Berpikir divergen tampaknya paling bermanfaat pada taraf seseorang memulai proses pemecahan masalah. Pada saat itu, seseorang mulai menjajaki ruang lingkup dan batasan masalah, mencari dan memproses informasi sambil mengembangkan hipotesis dan pertanyaan-pertanyaan yang perlu dicari jawabannya. Seseorang berpikir konvergen bila ia dapat mengendalikan masalah yang dihadapinya. Masalah itu dianalisisnya melalui komponen yang lebih kecil yang dapat dipecahkannya. Berpikir konvergen adalah berpikir reduktif, yakni mereduksi masalah menjadi unit yang sekecil-kecilnya lalu menganalisis tiap unit dengan cermat. Dengan memecahkan masalah tiap unit maka keseluruhan masalah dapat terselesaikan.

b. Pemecahan Masalah

Hidup ini penuh dengan berbagai masalah ada yang sedikit, ada yang banyak, dan adapula yang baru bagi kita. Masalah timbul tatkala peserta didik mempunyai tujuan tetapi tidak mengetahui bagaimana cara mencapai tujuan itu. Masalah dapat pula muncul apabila peserta didik tidak dapat keluar dari satu situasi yang dihadapi kepada situasi lain yang dikehendaki, maka keadaan itu akan mengundang peserta didik untuk berpikir.

Masalah yang digunakan dalam pembelajaran memiliki arti tersendiri. Menurut Sayers (dalam Sudjana, 2005: 140) masalah yang dimaksud adalah suatu jarak antara sesuatu keadaan pada saat ini dengan keadaan yang diinginkan di masa yang akan datang.

Pentingnya masalah dan upaya pemecahannya dalam kegiatan belajar, didasari beberapa alasan. Pertama, masalah dan upaya pemecahannya merupakan bagian dari kehidupan manusia secara alamiah, karena sejak lahir sampai meninggal dunia

manusia selalu berhubungan dengan kegiatan pemecahan masalah, walaupun dalam bentuk yang paling sederhana. Kedua, tingkat keberhasilan seseorang dalam kehidupannya sangat erat kaitannya dengan keberhasilan dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Banyak orang yang berhasil dalam tugas pekerjaan atau dalam kehidupan masyarakat disebabkan mereka telah memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang memadai dalam memecahkan masalah. Ketiga, upaya pemecahan masalah berangkai. Seseorang telah selesai memecahkan suatu masalah maka akan timbul masalah lain yang menunggu pemecahan. Oleh karena itu, siswa harus dilatih untuk terbiasa memecahkan masalah. Keempat, bahwa dalam suatu masalah akan terdapat bagian-bagian masalah lain didalamnya.

Tak ada manusia yang lepas dari kesulitan atau masalah dalam hidupnya yang harus di selesaikan secara rasional. Oleh sebab itu, madrasah berkewajiban melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah melalui situasi belajar mengajar. Kegiatan belajar *problem-solving* ini melatih kemampuan berpikir siswa dalam upaya memecahkan suatu masalah, sehingga kegiatan belajar siswa lebih bermakna, mantap, dan sukar dilupakan. Kegiatan belajar pemecahan masalah memiliki ruang lingkup sikap dan perilaku yang luas. Dalam kegiatan belajar pemecahan masalah terlibat berbagai tugas, penentuan tujuan yang ingin dicapai, dan kegiatan untuk melaksanakan tugas.

Kegiatan belajar pemecahan masalah dilakukan melalui proses kegiatan berpikir dan bertindak dalam dan terhadap dunia kehidupan peserta didik.

c. Hakikat Kreativitas

Selain keterampilan berpikir, komponen yang berkaitan erat dengan pemecahan masalah adalah adanya potensi kreatif dalam diri setiap manusia untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru itu dapat berupa perbuatan atau tingkah laku, hasil-hasil kesusastraan, dan lain-lain. Menghasilkan sesuatu (benda-benda, gagasan-gagasan) yang baru bagi seseorang, menciptakan sesuatu, kesemuanya itu adalah mencakup pemecahan masalah yang merupakan sebuah proses kreatif.

Selanjutnya, menurut Parnes (dalam Nursisto, 2004: 31) bahwa kreativitas dapat dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif sebagai berikut:

1. *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan masalah.
2. *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.



3. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
4. *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
5. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Oleh karena itu, sangat penting memberikan latihan kepada siswa untuk memecahkan dalam situasi belajar mengajar guna mengembangkan kreativitas atau kemampuan berpikirnya. Klausmeier (Slameto, 2003: 152) mengemukakan bahwa langkah-langkah yang diperlukan dalam pembentukan keterampilan masalah berlaku pula untuk pembentukan kreativitas. Madrasah dapat menolong siswa mengembangkan keterampilan masalah-masalah dan sekaligus mengembangkan kreativitas.

d. Metode Pengajaran Berbasis Masalah

Pengajaran berbasis masalah merupakan salah satu strategi pengajaran yang mampu mengembangkan kreativitas siswa melalui pemecahan masalah dan akan menjadi bahasan utama dalam penelitian ini.

Menurut Nurhadi (2007: 19) pengajaran berbasis masalah (*problem-based learning*) adalah suatu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

Pengajaran berbasis masalah merupakan suatu cara penyajian pelajaran dengan cara dihadapkan pada satu masalah yang harus dipecahkan atau diselesaikan, baik secara individual maupun kelompok. Metode ini baik untuk melatih kreativitas siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupannya. Tak ada manusia yang lepas dari kesulitan atau masalah dalam hidupnya yang harus diselesaikan secara rasional. Oleh karena itu, guru berkewajiban melatih kemampuan siswa memecahkan masalah melalui situasi belajar-mengajar.

Menurut Djamarah (2006: 104), keunggulan dari metode pengajaran berbasis masalah sebagai berikut:

1. Metode ini dapat membuat pendidikan di madrasah/sekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dengan dunia kerja.
2. Proses belajar mengajar melalui pemecahan masalah dapat membiasakan para siswa menghadapi dan memecahkan masalah secara kreatif, apabila menghadapi permasalahan di dalam kehidupan keluarga, bermasyarakat, dan bekerja kelak, suatu kemampuan yang sangat bermakna bagi kehidupan manusia.

3. Metode ini merangsang pengembangan keterampilan berpikir siswa secara kreatif dan menyeluruh, karena dalam proses belajarnya, siswa banyak melakukan mental dengan menyoroti permasalahan dari berbagai segi dalam rangka mencari pemecahannya.

Selanjutnya, Nurhadi (2007: 56) mengemukakan lima ciri-ciri pengajaran berbasis masalah sebagai berikut:

1. Pengajuan pertanyaan atau masalah
2. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin

Masalah yang akan diselidiki telah dipilih yang benar-benar nyata agar dalam pemecahannya siswa meninjau masalah itu dari banyak mata pelajaran.

1. Penyelidikan autentik
2. Menghasilkan produk atau karya dan memamerkannya
3. Siswa bekerja sama satu sama lain.

Bekerja sama dapat memberikan motivasi untuk secara berkelanjutan terlibat dalam tugas-tugas kompleks dan memperbanyak peluang untuk berbagi inkuiri dan dialog untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berpikir. Peran guru dalam pengajaran berbasis masalah adalah menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog. Tahapan pengajaran berbasis masalah biasanya terdiri dari lima tahapan utama yang dimulai dengan guru memperkenalkan siswa dengan suatu situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja siswa. Di bawah ini adalah tahapan-tahapan dalam penerapan pengajaran berbasis masalah.

a. Tahap I

Orientasi siswa terhadap masalah. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa agar terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya.

b. Tahap II

Mengorganisasi siswa untuk belajar. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.

c. Tahap III

Membimbing penyelidikan individual dan kelompok. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalahnya.

d. Tahap IV



Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, serta membantu mereka berbagi tugas dengan temannya.

e. Tahap V

Mengevaluasi proses pembelajaran. Guru membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap hasil dari proses belajar mengajar.

Lingkungan belajar dan sistem manajemen dalam pengajaran berbasis masalah dicirikan oleh sifatnya yang terbuka, ada proses demokrasi, dan peranan siswa yang aktif. Meskipun guru dan siswa melakukan tahapan pembelajaran yang terstruktur dan dapat diprediksi dalam pengajaran berbasis masalah, norma di sekitar pelajaran adalah norma inkuiri terbuka dan bebas mengemukakan pendapat. Lingkungan belajar menekankan peran sentral siswa, bukan guru yang ditekankan.

2. Tujuan Metode PBL dalam Pembelajaran

Tujuan pengajaran berbasis masalah dalam pembelajaran adalah untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Pengajaran berbasis masalah dikembangkan terutama untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan mereka berpikir, pemecahan masalah, dan kreativitas, belajar tentang berbagai peran dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi, dan menjadi pembelajar yang otonom dan mandiri.

3. Model Pengajaran Berbasis Masalah

Berikut ini adalah langkah-langkah pengajaran berbasis masalah dalam *contoh* pembelajaran menulis poster dan slogan “Bahaya Narkoba” untuk berbagai keperluan.

Fase 1 Mengorientasikan siswa kepada masalah autentik

Guru masuk ke dalam kelas dengan membawa guntingan koran. Harian Fajar sebagai berikut. Selanjutnya, guru meminta siswa mencermati isi koran tersebut. Kemudian, guru menanyakan kepada siswa apa isi koran tersebut? Jawaban mungkin beragam, namun siswa diarahkan kepada: “Bahaya Narkoba”

Tahukah kalian, mengapa ekstasi (narkoba) itu dilarang?

Guru menuliskan judul di papan tulis, seraya menyampaikan tujuan pelajaran kali ini adalah “mengidentifikasi bahaya narkoba” kemudian disimpulkan, lalu menuangkannya ke dalam bentuk sebuah poster dan slogan.

Fase 2 Mengorientasikan siswa untuk belajar

Guru membagi siswa dalam kelompok, kemudian masing-masing kelompok diminta untuk mencari tahu tentang bahasa narkoba. Informasi dapat diperoleh dari guru atau berdasarkan pada pengalaman siswa.

Fase 3 Membimbing penyelidikan

Guru membimbing siswa menemukan informasi tentang bahaya narkoba. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal tersebut dan melakukan diskusi dengan teman kelompok. Pada akhir kegiatan ini siswa diminta membuat kesimpulan tentang bahaya narkoba dengan jumlah kata yang telah ditentukan, dengan kalimat yang menarik. Tapi sebelum siswa membuat simpulan guru memperlihatkan contoh-contoh poster dan slogan. Guru menjelaskan ciri-ciri poster yang baik dan langkah-langkah pembuatannya.

Fase 4 Guru membimbing siswa mengembangkan hasil karya

Simpulan yang telah dibuat boleh dipadukan dengan gambar, dan boleh pensil pewarna.

Kegiatan Pemanapan

Fase 5 Evaluasi atau refleksi

Guru bersama siswa berusaha mendiskusikan langkah demi langkah pemecahan masalah yang telah dilakukan. Tiap kelompok mempresentasikan hasil karyanya. Guru memberi komentar pemecahan masalah dan mencatat pokok-pokoknya di papan tulis.

4. Penulisan Poster dan Slogan

Kemampuan menulis merupakan salah satu kemampuan bahasa yang semakin penting untuk dikuasai. Salah satu kompetensi yang harus didiskusikan siswa dalam aspek keterampilan menulis adalah siswa harus mampu menulis slogan dan poster untuk berbagai keperluan. Slogan dan poster dipergunakan oleh produsen, pemerintah, atau sebuah organisasi untuk memperkenalkan produknya, atau untuk menyampaikan suatu gagasan, pengumuman, dan himbauan.

Dewasa ini, poster muncul sebagai unsur dekoratif. Unsur gambar lebih mendominasi poster daripada tulisan, bahkan lebih banyak menonjolkan ekspresi seninya dengan pesan-pesan kemanusiaan. Namun, tulisan pada poster masih sangat diperlukan.

Menurut Sudjana (2005: 226) isi dari sebuah poster hendaknya: a) menarik perhatian umum, sehingga dapat membangkitkan perasaan ingin mengetahui,



memiliki, atau berbuat sesuatu, b) kalimat yang digunakan singkat, tetapi jelas, mudah dipahami, langsung menuju sasaran, dan tidak menyinggung perasaan, c) naskah hendaknya disertai dengan gambar yang dapat mendukung bunyi kalimat poster, ada kesamaan tema kalimat dengan gambar.

Dalam menyusun sebuah poster adapun langkah-langkah yang harus diperhatikan yaitu, a) menentukan objek yang akan diposterkan, b) merumuskan pesan yang akan disampaikan kepada umum, c) merumuskan kalimat singkat, padat, dan jelas sehingga inti masalah dapat dibaca sambil lalu, dan d) menggunakan kata-kata yang sugestif (bersifat membujuk).

Selain poster, dikenal slogan. Slogan dan poster pada dasarnya sama, yang membedakan adalah adanya unsur gambar pada poster. Slogan adalah perkataan atau kalimat pendek yang menarik atau mencolok dan mudah diingat untuk memberitahukan sesuatu. Slogan biasanya dituliskan dengan ukuran tertentu sehingga mudah dibaca oleh konsumen.

Slogan dan poster yang baik adalah pada saat dibaca dapat mengingatkan orang pada produk yang dimaksud. Oleh karena itu, sebelum menulis penulis harus menentukan tujuan dari membuat slogan dan poster. Kemudian, memilih kata yang tepat dan unik serta menyusun kalimat yang menarik dan persuasif sehingga dengan slogan dan poster yang tersusun adalah sesuatu yang unik dan mudah diingat pembaca sekaligus dapat meyakinkan pembaca.

Pelaksanaan sistem pendidikan tidak hanya tertuju pada pengembangan *intelegens* (kecerdasan) tetapi juga tertuju pada pengembangan kreativitas siswa, karena keduanya sama pentingnya. Pembelajaran kreativitas akan lebih tepat bila diintegrasikan dengan kemampuan menulis, yaitu menulis poster dan slogan. Kreativitas dapat dikembangkan secara optimal melalui pembelajaran memecahkan masalah.

C. Penutup

Salah satu metode mengajar yang dapat diterapkan oleh guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk melatih siswa memecahkan masalah dalam hal ini pembelajaran menulis poster dan slogan adalah metode pengajaran berbasis masalah. Melalui penerapan metode pengajaran berbasis masalah akan melatih siswa untuk terbiasa berpikir kritis dan analitis, melatih rasa tanggung jawab siswa

dalam menghadapi masalah-masalah kehidupan kelak di masyarakat, serta melatih siswa menghasilkan sebuah karya atau produk.

Dalam proses pengajaran berbasis masalah, siswa dihadapkan pada suatu masalah autentik yaitu masalah sehari-hari yang terjadi di lingkungan madrasah maupun di lingkungan tempat tinggal mereka. Kemudian siswa dibimbing untuk menemukan solusi dari masalah tersebut dengan melakukan penyelidikan baik secara individu maupun kelompok, bahkan diwujudkan dalam sebuah karya nyata, seperti poster dan slogan.

DAFTAR PUSTAKA

Djamarah, Syaiful Bahri dan Azwan Zain, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rinneka Cipta.

Nurhadi. 2007. *Pendekatan Kontekstual Contextual Teaching and Learning (CTL) dan Penerapannya Dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Nursisto, 2004. *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.

Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, D. 2005. *Strategi Pembelajaran Luar Sekolah*. Bandung: Falah.