

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PETAK ANGKA TERHADAP KETEPATAN SASARAN SERVIS BACKHAND DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS

¹Alga Farisi Alghifari (algapegol@gmail.com)

²Ayi Suherman (ayisuherman@upi.edu)

³Entan Saptani (entansaptani@upi.edu)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
Jl. Mayor Abdurahman No, 211 Sumedang.

ABSTRACT

Based on the results of field observations of teachers less maximize the learning media, especially learning badminton on extracurricular members in SDN Kawungluwuk II. adapun pretest service backhand results in badminton game average value of 31.83 is still less than the maximum, then do backhand service servicing, to see how much influence learning the backhand service to improve the service in badminton, and after the posttest treatment treatment was given an average of 77.4 there was a significant change. This research uses research method of pre experiment one sample group. The subject of this research is the extracurricular member in SDN Kawungluwuk II Cisitu Subdistrict Sumedang District which consists of 30 students. Instruments used normality tests to see whether or not normal data, and t-test to compare pretest and posttest results. Based on statistical test results obtained pretest and posttest values greater than $\alpha = 0.05$, normal distribution. Then the results of the T-Test One sample t-test obtained P-value (Sig.2-tailed) of 0.000. The hypothesis to be tested one way, then P-value is divided into two then the result is P-value (Sig.1-tailed) of 0.000. It shows that P-value $< \alpha$, so H_0 is rejected or H_1 accepted. So it can be interpreted that the backhand service affect the accuracy in badminton service.

Keywords: Effect of Learning, Backhand Service, Accuracy, Badminton Service.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, maka dari itu pendidikan jasmani diajarkan di sekolah yang memberikan peranan penting serta memberikan kesempatan para siswa untuk terlibat langsung dalam pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani.

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Pada waktu bayi, seorang bayi menguasai keterampilan-keterampilan yang sederhana, seperti memegang botol dan mengenal orang-orang di sekelilingnya. Ketika menginjak masa anak-anak dan remaja, sejumlah sikap, nilai dan keterampilan berinteraksi sosial dicapai sebagai kompetensi. Pada saat dewasa, individu diharapkan telah mahir dengan tugas-tugas kerja tertentu dan keterampilan-keterampilan fungsional lainnya, seperti mengendarai mobil, berwiraswasta, dan menjalin kerjan sama dengan orang lain.

Menurut Aqib, (2002, hlm. 42) "Belajar adalah menambah dan mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Di sini yang dipentingkan pendidikan intelektual. kepada anak-anak diberikan bermacam-macam pelajaran untuk menambah pengetahuan yang dimilikinya, terutama dengan jalan menghafal".

Menurut Gagne (Budiningsih, (2012, hlm 4) “Belajar merupakan aktifitas kompleks untuk memperoleh kapabilitas atau kemampuan keterampilan pengetahuan, sikap dan nilai”. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa belajar didefinisikan sebagai penambah atau pengumpul sejumlah pengetahuan untuk memperoleh kapabilitas atau kemampuann keterampilan pengetahuan, sikap dan nilai.

Dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani yang diutamakan ialah siswa diuntut harus banyak bergerak aktif. Pada dasarnya pendidikan jasmani adalah upaya untuk membina kemampuan fisik dan mental.

Tujuan utama pendidikan jasmani menghasilkan manusia yang sehat, aktif, cerdas, disiplin, serta menjunjung nilai sportivitas dan kemandirian yang tinggi. Istilah “Pendidikan” merupakan kata yang tidak asing lagi bagi setiap orang. Namun demikian, istilah ini lebih sering diartikan secara berbeda dari masa ke masa, termasuk oleh ahli yang berbeda pula. Seseorang mungkin menerjemahkan pendidikan sebagai sebuah proses latihan. Orang lain mungkin merjemahkannya sebagai jumlah pengalaman yang memungkinkan seseorang mendapat pemahaman dan pengetahuan baru yang lebih baik. Selain itu, dapati juga diterjemahkan secara sederhana sebagai pertumbuhan dan perkembangan.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahragan dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan memiliki sasaran pedagogis. Oleh karena itu, pendidikan kurang lengkap tanpa adsnya pendidkan jasmani, olahraga dan kesehatan, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alami berkembang searah dengan perkembangan zaman. Selama ini, telah terjadi kecenderungan dalam memberikan mutu pendidikan yang hanya dikaitkan dengan aspek kemampuan kognitif saja. Pandangan ini telah membawa akibat terabaikannya aspek moral, akhlak, budi pekerti, seni, psikomotor, serta *life skill*.

Bulutangkis adalah suatu cabang olah raga yang tidak mengenal batas umur, anak-anak maupun orang dewasa dapat bermain bersama. Bulutangkis di sekolah dasar merupakan cabang olahraga permainan dalam pendidikan jasmani untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik (*psikomotor*), pengetahuan dan penalaran (*kognitif*), serta penghayatan nilai-nilai (*sikap-mental-spiritual-sosial*). Dalam pokok bahasan bulutangkis yang bersifat permainan haruslah dikemas sedemikian rupa agar siswa atau atlet tertarik untuk lebih berperan aktif mengikuti pembelajaran atau latihan sehingga tujuan pembelajaran atau sistem latihan tercapai.

Menurut Tohar, (1992:34) "Setiap cabang olahraga memiliki teknik dasar yang harus dikuasai terlebih dahulu oleh para atlet atau siswa". Begitun juga dalam olahraga bulutangkis, seorang pemain dituntut untuk menguasai salah satu komponen dasar yaitu teknik dasar untuk mencapai prestasi. Teknik dasar permainan bulutangkis adalah penguasaan pokok yang harus dipahami dan dikuasai tiap pemain dalam melakukan kegiatan bermain bulutangkis. Penguasaan teknik dasar ini mencakup, antara lain: cara memegang raket, gerakan pergelangan tangan, gerakan melangkah kaki atau *footwork*, dan pemusatan pikiran atau konsentrasi. Bagi seorang pemain setelah menguasai teknik dasar maka diharuskn dapat menguasai teknik pukulan. Teknik pukulan adalah "cara-cara melakukan pukulan pada permainan bulutangkis dengan tujuan menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lawan. Teknik pukulan dalam permainan bulutangkis dibagi menjadi dua, yaitu *forehand* dan *backhand*. Sedangkan untuk servis, dikenal beberapa teknik pukulan, yaitu servis *forehand* pendek, servis *forehand* panjang, dan servis *backhand*" (PB. PBSI, 2001).

Hasil observasi yang telah dilakukan dalam ekstrakurikuler yang ada di SDN Kawungluwuk II kecamatanj cisitu Kabupaten Sumedang yang dilaksanakan pada tanggal 28 maret 2018 adanya penemuan masalah yaitu kurangnya penggunaan media dalam melakukan pembelajaran yang menghasilkan peserta ekstrakurikuler kurang berantusias dan mudah merasa bosan dalam melakukan pembelajaran, kurangnya keefektifan daya serap peserta ekstrakurikuler dalam pembelajaran bulutangkis. Adapun dalam tehknik servis *backhand* yang terlihat kurangnya dalam menentukan ketepatan atau sasaran yang di tuju oleh peserta ekstrakurikuler .

Akibat dari itu pencapaian dalam pembelajaran yang dilakukan masih kurang atau belum bisa dikatakan sempurna karena anggota ekstrakurikuler juga kurang memahami teknik atau cara melakukan servis *backhand* dengan menggunakan ketepatan atau sasaran yang dituju.

Tujuan dari ketepatan sasaran servis backhand dalam permainan bulutangkis adalah untuk menentukan arah bola ke arah lawan dengan sasaran kelemahan lawan sehingga lawan tidak bisa mengembalikan bola dengan baik, namun pada kenyataannya di dalam ekstrakurikuler yang saya amati servis tidak di perhatikan dalam permainan bulutangkis sasaran dan ketepatannya pun tidak terukur.

Hal ini membuat penulis tertarik untuk menemukan solusi dan mencoba membuat sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran bulutangkis menggunakan media petak angka dalam hal ini yaitu ketepatan servis *backhand* dalam permainan bulutangkis.

Media pembelajaran berperan aktif dalam suatu proses belajar mengajar, dimana media sangat berperan aktif untuk memperlancar dan mempermudah dalam memahami suatu pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa. Media juga membantu interaksi antara jguru jdengan siswa. Media pembelajaran menurut Saptani (dalam Suherman, 2016, hlm 37) adalah “sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil pembelajaran secara efektif dan efisien, serta tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah”. Menurut Sadiman (dalam Kustandi, 2013, hlm.7) mengemukakan bahwa “media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan salah satu penghubung antara murid dengan materi yang diberikan guru. Blake & Haralsen (dalam Sudin & Saptani, 2009, hlm. 3) yang menjelaskan bahwa “Media adalah medium yang digunakan untuk membawa/menyampaikan sesuatu pesan, dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan”. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan artinya media adalah medium yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan.

Namun pada kenyataannya dalam pembelajaran di ekstrakurikuler yang di amati itu tidak menggunakan media, dengan demikian pembelajaran atau latihan yang dilakukan terlihat para siswaa tidak antusias dalam melakukan khususnya dalam servis backhand tentang sasaran ketepatan.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan menumbuhkan minat siswa yang tinggi untuk memperoleh informasi, wawasan yang diberikan kepada guru juga dapat membangkitkan motivasi dan keinginan siswa untuk memperoleh pembelajaran.

Dari hasil data awal yang didapatkan banyak anggota ekstrakurikuler yang hanya dapat melakukan servis *backhand* namun sasaran yang dituju belum atau masih kurang sesuai dengan yang diharapkan dari 30 anggota ekstrakurikuler nilai pretest yang di dapat yaitu rata-ratanya hanya 31,83 sedangkan nilai ideal nya adalah 80.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan belum dikatakan berhasil untuk itu penggunaan media dalam melakukan pembelajaran diharapkan akan berhasil dan mendapatkan hasil yang sesuai yang diharapkan.

Dilihat dari uraian diatas maka penulis bertujuan untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Petak Angka Terhadap Ketepatan Sasaran Servis *Backhand* dalam Permainan Bulutangkis”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini dipilih dengan tujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan media petak angka terhadap ketepatan servis *backhand* dalam permainan bulutangkis. Maka metode yang dipilih dalam penelitian ini menggunakan metode pre eksperimen dengan menggunakan satu kelompok dalam SD. Desain yang digunakan penelitian ini yaitu pre eksperimen dengan jenis *pre-test (the one group pretest-posttest* desain dengan bentuk $O_1 \times O_2$)

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan :

X : Perlakuan

O_1 : *Pretest*

O_2 : *Posttest*

Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa siswi ekstrakurikuler Bulutangkis di SDN Kawungluwuk II usia 8-12 tahun. Jumlah partisipan sebanyak 30 siswa. Karakteristik partisipan

ini yang sudah mengetahui tehnik dasar permainsn Bulutagkis, bersedia mengikuti latihan dari awal sampai dengan akhir.

Populasi

Populasi menurut Maulana (2009, hlm. 25) mengemukakan bahwa “populasi merupakan keseluruhan dari subjek atau objek penelitian”. Sedangkan menurut Margono (dalam Suherman, 2012, hlm.69) menyatakan bahwa “Populasi adalah seluruh data yang menjadi suatu perhatian dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan”.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan dari subjek atau objek peneliti yang menjadi suatu perhatian dalam suatu ruang lingkup serta waktu yang kita tentukan.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SDN Kawungluwuk II Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang yang mengikuti program ekstrakurikuler bulutangkis sebanyak 30 siswa.

Sample

“Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.” Sugiono (dalam suherman, 2013, hlm. 70). Sedangkan menurut Margono (dalam Suherman, 2009, hlm. 71) menyatakan “Sampel adalah sebagai bagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil dengan cara-cara tertentu”.

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah random sampling (sampel acak). Prosedur *random sampling* yaitu dengan cara mengundi calon sampel. Dengan demikian setiap subjek dari populasi mendapat kesempatan yang sama untuk menjadi anggota sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan adanya pengaruh penggunaan media petak angka terhadap ketepatan sasaran servis *backhand* anggota ekstrakurikuler di SDN Kawungluwuk II Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang yang memiliki anggota sebanyak 30 orang. Hasil pengolahan data penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 1.

Uji Normalitas dan Uji Homogenitas Hasil Penelitian.

	Uji Normalitas Data Pretest	Uji Normalitas Data Posttest	Uji Homogenitas Data pretest dan Posttest
Sig	0,121	0,577	0.40

Pada tabel diatas dapat dilihat uji normalitas dan homogenitas hasil penelitian degan nilai α sebesar 5% (0,05) tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil uji normalitas data pretest memiliki sig sebesar 0,121 yang lebih besar dari α , maka dapat disimpulkan bahwa data normalitas pretes berasumsi normal. Selain itu pada uji normalitas data posttes memiliki sig sebesar 0,577 artinya hasil yang di dapatkan lebih besar dari α , maka dapat disimpulkan bahwa ahasil uji normalitas data posttes berasumsi normal. Selanjutnya data homogenitas yang memiliki sig sebesar 0,40 lebih kecil dari α maka dapat disimpulkan bahws uji homogenitas data pretest dan posttes tidak homogen.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa pengaruh penggunaan media petak angka terhadap ketepatan sasaran servis *backhand* dalam permainsn bulutangkis dilakusn dengan menguji beda rata-rata nilai pretest dan posttest. Hasil uji beda rata-rata dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 2.

Uji Beda Rata-rata

One-Sample Test

	Test Value = 0					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
fpretest_posttest	31.196	59	.000	41.15000	38.5105	43.7895

Dari tabel 4.6 dapat dilihat bahwa hasil perhitungsn beda rata-rata data *pretest* dan *posttest* diperoleh *P-value* dari uji t satu sampel (*one sample t-test method*) adalah 0,000 kurang dari 0,05 artinya H_0 ditolak dan H_i diterima. Adapun kriterianya sebagai berikut.

H_0 diterima apabila 0,000 lebih besar dari 0,05

H_0 ditolak apabila 0,000 lebih kecil dari 0,05

H_i diterima apabila 0,000 lebih kecil dari 0,05

H_i ditolak apabila 0,000 lebih besar dari 0,05

Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara nilai keterampilan ketepatan sasaran servis *backhand* awal dan nilai keterampilan ketepatan sasaran servis *backhand* akhir siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa latihan ketepatan sasaran servis *backhand* dengan menggunakan media petak angka dapat berpengaruh terhadap ketepatan sasaran servis *backhand* dalam permainan bulutangkis secara signifikan.

Hasil uji perbedaan rata-rata diperkuat juga dengan uji gain ternormalisasi, hasil dari pengujian gain sebagai berikut.

Tabel 3.

Uji Gaain

	Pretest	Posttes	Gain	N-gain
Jumlah	955	1514	559	8,192824
Rata-rata	31,83333	50,46667	18,63333	0,273094

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan rata rata gain ternormalisasi pada pretest sebesar 32,83 dan posttes 50,46 . Hal ini menunjukkan nilai rata-rata gain ternormalisasi posttes lebih tinggi di bandingkan pretest dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dengan penggunaan media petak angka terhadap ketepatan sasaran servis *backhand* dalam permainan bulutangkis.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis sebagai mana mestinya dari penelitian tersebut yang telah dilaksanakan kurang lebihnya selama 2 bulan pada siswa ekstrakurikuler di SDN Kawungluwuk II Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang selama duabelas kali perlakuan atau pertemuan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan dan peningkatan yang signifikan dimana anggota ekstrakurikuler lebih memahami tentang bulutangkis dan tehnik-tekhik yang telah dipelajari khususnya dalam ketepatan servis *backhand* yang telah dipaparkan pada Bab IV, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Servis *backhand* dapat mempengaruhi dan dapat meningkatkan servis bulutangkis secara signifikan. peningkatann yang dihasilkan sebesar 18,64 dari perbandingan antara dataa pretest dann posttes yang di hasilkan dilapangan yaitu dengan rataa rata nilai pretestt sebesar 31,83 dann posttest sebesar 50,47.
2. Pengaruh dan peningkatan tersebut tidakk didapat dengan secara instan melainkan disebabkan adanya perubahann dalam latihan pukulan servis servis *backhand* bulutangkis pada siswaa pada saat melakukan pukulan terdapat sebuah media petak angka yang dijadikan sebagai sasaran

agar servis bulutangkis terarah dan bisa menyulitkann lawannya jadii tergett ituu juga untuk melatih akurasi dann ketepatann dalam servis *backhand* bulutangkis ternyata cukup berhasil, siswaa dalam melakukan pukulan servis *backhand* bulutangkis pada akhirnya mengalami perubahan dan peningkatan yang cukup signifikan. Berdasarkan paparann diatass Servis *backhand* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan servis dalam bulutangkis.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan selama 2 bulan ini, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan implikasi untuk diberikan pada pembelajaran selanjutnya disekolah dan juga pembelajaran yang akan diberikan harus menggunakan tambahan alat atau media yang sesuai kebutuhan atau juga alat modifikasi untuk melatih siswa Sekolah Dasar dalam permainan bulutangkis terutama servis *backhand* bulutangkis, pembelajaran yang dirancang menggunakan media yang sesuai ataupun yang dimodifikasi. Penggunaan media petak angka yang menjadi target dalam servis *backhand* bulutangkis dapat memberikan implikasi yaitu dapat meningkatkan kemampuan pukulan servis bulutangkis serta ketepatan dan akurasi terutama dalam servis *backhand* bulutangkis pada siswa Sekolah Dasar.

Penulis juga merekomendasikan kepada beberapa pihak terkait penelitian tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Setelah pelaksanaann pembelajaran bagi siswa yang banyak membantu memberikan kemampuan terbaiknya dalam penelitian ini, siswa diharapkan mampu meneruskanq latihann yang telah diberikan agar siswaa dapat berkembang dan terus bisa mengeluarkan kemampuan terbaiknya dalam melakukann servis *backhand* terhadap ketepatan servis dalam bulutangkis agar terus meningkatt.

2. Bagi Guru

Setelah diberikannya pembelajarann diharapkan guru yang akan menjadikan pembelajaran meningkatkan ketepatann dalam servis dalam bulutangkis, disini peneliti merekomendasikan agar serviss *backhand* dijadikan bahan ajar untuk pembelajaran selanjutnya. Selain itu juga guru harus banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa dan juga guru harus seoptimal mungkin dalam memberikan pembelajaran dan mengajar kepada siswa, apabila guruu memberikannya dengan seoptimal mungkin dan semangat dalam mengajar pastinya pembelajaran pun akan berhasil dengann apaa yang diharapkan.

3. Bagi Pihak Sekolah

Bagi pihak sekolah diharapkan selalu melihat dan mengevaluasi guru-guru dalam setiap mengajarr atau mengevaluasi diakhir semester dan juga memberikan apresiasi dan penghargaann kepada guru yang rajin dan berprestasi dan juga mampu mengembangkann bakatt yangg dimiliki oleh siswa.

Penghargaan ini diberikan agar guru tetap memberikann kemampuan terbaiknya dan ide-ide dalam pembelajaran agar teruss meningkat.

4. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti yang lain, penelitian ini dilakukan memerlukan proses yang panjang dan waktu yang cukupp lama. Untuk selanjutnya peneliti merekomendasikan agar mengembangkan mediaa pembelajaran untuk mendapatkann hasill belajarr yang baik serta menjadikann serviss bulutangkiss ini dijadi kkn referensi dan refleksi untuk penelitian selanjutnya.

REFERENSI

Aqib, Z. (2002). *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia

Budiningsih, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA

Maulana. 2009. *Memahami Hakikat, Variabel, dan Instrumen Penelitian Pendidikan dengan Benar*. Bandung: Learn2live,n Live2Learn.

PBSI. (2001). *Pedoman Praktis Bermain Bulutangkis*. Jakarta: PB.PBSI

Sudin, Ali dan Saptani, Entan (2009), *Media Pembelajaran*. Prodi PGSD Penjas Universitas Pendidikan Indonesia

Suherman, Ayi. (2013). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Arjunaindra.

Suherman, Ayi. (2009). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Bintang Warliatika

Suherman, Ayi. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Arjunaindra.

Suherman, Ayi. (2016). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Arjunaindra.

Kustandi. (2013). *Media Pendidikan Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Tohar. (1992). *Olahraga Pilihan Bulutangkis*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.