**DINAMIKA KELOMPOK DALAM KESEHATAN MASYARAKAT**



**Oleh:**

**Kelompok 1**

**IKMA 2011**

1. Moh Ali Afandi (100810329)
2. Hermin Yulianti (101111017)
3. Ahmad Zamroni Lathif (101111027)
4. Nurul Hidayatul M (101111036)
5. Hidayatush Sholiha (101111052)
6. Muthmainnah Windawati (101111082)
7. Ajrina Rantau L (101111091)
8. Bettis Wijayanti (101111093)
9. Sovranita Liesti Jati (101111101)

**FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT**

**UNIVERSITAS AIRLANGGA**

**SURABAYA**

**2013**

**BAB 1**

**LATAR BELAKANG**

Proses peningkatan kemampuan berkelompok secara dinamis dapat digali dan diperkuat dengan adanya potensi yang ada dalam diri manusia. Sebagai calon Sarjana Kesehatan Masyarakat, tentunya hal tersebut menjadi penting agar dalam kehidupan sehari-hari potensi yang ada dalam diri masing-masing pribadi bisa selalu diasah dan dibenahi agar kehidupan sosial bersama kelompok masyarakat bisa dinamis. Dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan berkelompok, maka perlu adanya suatu konsep dinamika kelompok. Dinamika kelompok merupakan seperangkat konsep yang dapat digunakan untuk melukiskan proses-proses yang ada dalam suatu kelompok. Konsep dinamika kelompok ini dapat digunakan sebagai kerangka acuan dalam mempelajari kegiatan kelompok dan langkah-langkah yang tepat guna memperbaiki proses dalam kelompok sehingga dapat meningkatkan kualitas dari suatu kelompok. Dinamika kelompok juga didefinisikan sebagai konsep yang menggambarkan proses kelompok yang selalu bergerak, berkembang, dan dapat menyesuaikan diri dengan keadaan yang selalu berubah-ubah.

Penerapan dinamika kelompok selama ini sering dipakai sebagai pengantar dalam pelaksanaan sebuah pelatihan. Fasilitator dalam suatu pelatihan seringkali menggunakan prinsip atau berbagai permainan dinamika kelompok. Sebagai suatu proses, dinamika kelompok berupaya menciptakan situasi sedemikian rupa, sehingga dapat membuat seluruh anggota kelompok merasa terlibat secara aktif dalam setiap tahap perkembangan atau pertumbuhan kelompok. Diharapkan setiap individu dalam kelompok masyarakat merasa turut bertanggung jawab secara penuh terhadap pencapaian tujuan organisasi yang lebih luas.

Pentingnya dinamika kelompok dalam kehidupan masyarakat dikarenakan individu tidak mungkin hidup dan bekerja sendiri dalam kehidupannya. Dalam masyarakat besar, perlu adanya pembagian kerja agar pekerjaan yang dilakukan dapat terlaksana dengan baik. Berkaitan dengan Kesehatan masyarakat, dinamika kelompok dapat ikut berperan dalam mensukseskan program kesehatan yang telah dirancang. Dalam suatu kehidupan bermasyarakat, adanya program kesehatan tidak akan terlaksana optimal tanpa adanya kerjasama yang baik dengan masyarakatnya. Sehingga melalui proses dinamika kelompok inilah nantinya akan memunculkan unsur kerjasama, kepemimpinan, iklim kelompok, partisipasi dan interaksi yang baik antara masyarakat dengan petugas kesehatan atau pelaksana program kesehatan lainnya. Dengan demikian, dinamika kelompok dalam Kesehatan masyarakat sangat diperlukan dalam upaya menciptakan masyarakat yang dinamis.

**BAB 2**

**TINJAUAN MATERI**

**2.1 Pengertian Dinamika Kelompok**

Secara harfiah, dinamika kelompok merupakan sebuah kata majemuk, terdiri dari dinamika dan kelompok, yang menggambarkan adanya gerakan bersama dari sekumpulan orang atau kelompok dalam melakukan aktivitas organisasi. Dinamika merupakan suatu pola atau proses pertumbuhan, perubahan atau perkembangan dari suatu bidang tertentu, atau suatu sistem ikatan yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi karena adanya pertalian yang langsung diantara unsur satu dengan yang lainnya. Pengertian dinamika ini lebih menekankan pada gerakan yang timbul dari dalam dirinya sendiri, artinya sumber geraknya berasal dari dalam kelompok itu sendiri.

Kelompok menurut Malkolm dan Knowles (1975) adalah suatu kumpulan yang terdiri dari dua orang atau lebih, dapat dikatakan sebagai sebuah kelompok apabila ada suatu kesadaran kelompok dimana semua anggotanya merasa bahwa mereka merupakan sebuah kelompok dan memiliki kesatuan persepsi tentang kelompok. Selain itu kelompok sudah merupakan suatu kesatuan organisasi yang tunggal dalam mencapai tujuan kelompok.

Dengan demikian, pengertian dinamika kelompok dapat disimpulkan sebagai suatu metode dan proses yang bertujuan untuk meningkatkan nilai-nilai kerjasama kelompok. Metode dan proses dinamika kelompok ini berupaya menumbuhkan dan membangun kelompok, pada awalnya terdiri dari kumpulan individu-individu yang belum saling mengenal satu sama lain menjadi satu kesatuan kelompok dengan satu tujuan, satu norma, dan satu cara pencapaian usaha yang disepakati bersama. Dinamika kelompok juga dapat diartikan sebagai suatu kelompok yang terdiri dari dua atau lebih individu yang memiliki hubungan psikologi secara jelas antara anggota satu dengan anggota lainnya yang dapat berlangsung dalam situasi yang dialami secara bersama.

Konsep dinamika kelompok dapat menggambarkan proses kelompok yang selalu bergerak, berkembang, dan dapat menyesuaikan diri dengan keadaan yang selalu berubah-ubah. Oleh karena itu, adanya dinamika kelompok ini nantinya dapat membangkitkan kepekaan diri seorang anggota kelompok satu dengan yang lainnya, sehingga dapat menimbulkan rasa saling menghargai, menghormati pendapat orang lain, dan menciptakan komunikasi yang terbuka terhadap sesama anggota kelompok.

**2.2 Tujuan Dinamika Kelompok**

Kelompok dapat bekerja dengan baik apabila anggota kelompok mempunyai rasa saling menghormati, saling toleran, dan saling menghargai satu sama lain. Dengan demikian tujuan dinamika kelompok adalah sebagai berikut :

1. Membangkitkan kepekaan antar anggota kelompok agar timbul rasa saling menghargai.
2. Memunculkan rasa solidaritas anggota sehingga dapat saling menghormati dan menghargai pendapat orang lain.
3. Menciptakan komunikasi terbuka terhadap sesama anggota kelompok.
4. Menimbulkan adanya niat baik diantara sesama anggota kelompok.

**2.3 Proses Dinamika Kelompok Sesuai dengan Konsep Permainan**

Proses dinamika kelompok mulai dari *“****individu”*** sebagai pribadi yang masuk ke dalam kelompok dengan latar belakang yang berbeda-beda, belum mengenal antar individu yang ada dalam kelompok. Mereka membeku seperti es. Pada awal dari permainan ini, setiap individu diacak untuk membentuk grup baru sesuai dengan undian yang mereka ambil. Cara mereka menemukan kelompok dengan menyanyikan lagu daerah sesuai dengan yang tertulis di kertas. Hal tersebut merupakan cara untuk membentuk identitas dari kelompok mereka

Individu yang bersangkutan akan berusaha untuk mengenal individu yang lain. Es yang membeku lama- kelamaan mulai mencair, proses ini disebut sebagai ***“Ice Breaking”***. Pada permainan awal juga terbentuk kelompok baru yang disebut sebagai proses **“*forming*”**. Di pos kedua yaitu permainan *“soul of public health”*, terdapat pemberian arahan dari trio macan ke seven icon. Kode yang diberikan oleh panitia kepada semua kelompok sama tetapi setiap kelompok mengartikan berbeda kode tersebut sesuai dengan kesepakatan para anggota kelompok sehingga pada saat trio macan memberi arahan kepada seven icon akan terjadi konflik sebab ada empat kode dengan persepsi yang berbeda.

Hal ini menggambarkan hambatan yang dihadapi oleh seorang SKM dalam memberikan program kepada masyarakat. Ada banyak pihak yang terlibat dalam program tersebut dengan teknik dan cara yang berbeda. Padahal sebenarnya inti dari hal yang disampaikan sama. Masyarakat yang menerima pun memiliki kemungkinan untuk melakukan penafsiran yang berbeda. Hal ini merupakan konflik yang berusaha dimunculkan oleh kelompok satu (panitia) sebagai ilustrasi ***“storming”*** (badai) yang harus dilalui oleh seorang SKM.

Selanjutnya adalah proses ***“norming”***. Ilustrasi dalam permainan ini adalah anggota kelompok (dalam hal ini seven icon) dituntut untuk menjawab pertanyaan dan memberikan jawabannya kepada trio macan sesuai alur dan aturan yang telah ditetapkan sehingga dibutuhkan koordinasi dan komunikasi yang baik. Seperti halnya dalam kehidupan sehari-hari, antara tenaga kesehatan, pemerintah, dan pihak lain yang terlibat membutuhkan koordinasi dan komunikasi yang baik agar dapat menjalankan program dengan benar dan terarah.

Ketika pada pos terakhir yaitu permainan ketiga yang berjudul *“be the sweetest couple”*, trio macan akan berjalan dengan ikatan pada kaki mereka satu sama lain dan menunjukkan performa terbaik mereka untuk menuju tujuan akhir agar mendapat hasil yang terbaik. Ikatan pada kaki menunjukkan adanya kerjasama lintas sektor dan dalam menjalankan suatu program, semua pihak yang terlibat harus menunjukkan usaha semaksimalkan mungkin agar tercapainya tujuan dari program yang sedang dijalankan. Proses ini disebut ***“performing”***.

Setelah diumumkan kelompok mana yang memenangkan permainan ini, maka kelompok yang sudah terbentuk tadi akan berakhir atau berpisah. Begitu juga ketika program telah mencapai tujuan yang diinginkan, semua pihak yang terlibat juga akan mengalami pembubaran yang disebut dengan proses ***“ajourning”***. Berikut adalah skema tahapan proses dalam dinamika kelompok yang telah dijelaskan pada uraian diatas :

Individu

Ice Breaking

Forming

Storming

Norming

Performing

Ajourning

**2.4 Alasan Pentingnya Dinamika Kelompok**

1. Individu tidak mungkin hidup sendiri di dalam masyarakat.
2. Individu tidak dapat bekerja sendiri dalam memenuhi kebutuhannya.
3. Perlu adanya pembagian kerja di dalam masyarakat agar pekerjaan dapat terlaksana dengan baik.
4. Masyarakat yang demokratis dapat berjalan dengan baik apabila lembaga sosial dapat bekerja dengan efektif.
5. Semakin banyak diakui manfaat dari penyelidikan yang ditujukan kepada kelompok.

**2.5 Fungsi Dinamika Kelompok**

1. Membentuk kerjasama saling menguntungkan dalam mengatasi persoalan hidup
2. Memudahkan pekerjaan
3. Mengatasi pekerjaan yang membutuhkan pemecahan masalah dan mengurangi beban pekerjaan yang besar
4. Menciptakan iklim demokratis dalam kehidupan masyarakat dengan berpatisipasinya individu dalam berinteraksi, memberi masukan, dan berperan sama dalam masyarakat.

**BAB 3**

**KONSEP PERMAINAN**

* 1. **Tema Permainan**

Tema permaian ini adalah “Indonesia Negeriku, FKM Jiwa Ragaku”

**Judul Permainan**

Judul permainan adalah “Sing and learn together”

* 1. **Tujuan Permainan**

Tujuan dari permainan ini agar menjadi sebuah pembelajaran bagi seseorang untuk lebih memahami sebuah materi kuliah apabila ia berada dalam sebuah kelompok (Learn to Learn Together). Dimana keterkaitannya dengan tema “Indonesia negeriku, FKM jiwa ragaku” ialah karena permainan ini menggunakan nyanyian lagu daerah, maka dari itu permainan ini memadukan “Sing and Learn Together” yang melatih kecintaan terhadap Indonesia,melatih ingatan, konsentrasi,kerjasama, dan pemahaman tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan FKM dan tujuh departemennya.

* 1. **Waktu dan tempat pelaksanaan**

Waktu : 08.15 - 9.30

Tempat : Lapangan Parkir Selatan

* 1. **Petunjuk Pelaksanaan**

1. Alat dan bahan
2. Microfone
3. Kertas undian berisi judul lagu daerah
4. Gundul-gundul pacul
5. Ampar-ampar pisang
6. Gambang Suling
7. Apuse
8. Lir ilir
9. Rasa Sayange
10. Manuk dadali
11. Suwe Ora Jamu
12. Yamko Rambe Yamko
13. Jali-jali
14. Slayer 7 helai per tim
15. Tanda untuk pos 1, 2, dan 3
16. Timer 4 buah
17. Tali rafia 10 buah
18. Kertas nilai
19. Bolpoin
20. Tahapan Permainan

Tahapan permainan ini terdiri dari 2 tahap yaitu:

1. Tahap 1 Permainan membuat kelompok baru
   1. Deskripsi Permainan : Tahap awal adalah pembentukan kelompok baru. peserta dibagi dalam 10 kelompok yang terdiri dari 10 anggota. cara menemukan kelompok dengan mengambil lotre yang berisi judul lagu daerah dan kemudain dinyanyikan untuk menemukan tim barunya. Dalam 1 kelompok akan terbagi menjadi 3 bagian, yaitu 7 delegasi, 1 juru bicara sebagai penyampai pesan,dan 1 juru kunci beserta pasangannya. Ketua kelompok mengambil undian kode suara binatang.
   2. Tujuan:
2. Terjadi pergerakan individu
3. Meningkatkan kemampuan adaptasi dengan anggota tim yang baru dimana keadaan akan berubah dari tim yang awal dengan tim baru
4. Menciptakan komunikasi yang terbuka
   1. Langkah permainan:
5. 3 menit = pembacaan aturan
6. 2 menit = pembagian kertas undian oleh masing-masing pemandu tim
7. 7 menit = pencarian tim baru dengan cara menyanyikan lagu daerah yang judulnya tertera di kertas yang diterima dan mencari individu dengan lagu yang sama.
8. Masing-masing individu telah berkumpul dengan tim yang baru.
9. 2 menit = pembagian tugas dalam kelompok sesuai dengan instruksi.
10. 1 menit = ketua mengambil undian
11. Tahap 2 Permainan “Soul of Public Health” (POS 1)
12. Deskripsi permainan : 7 delegasi yang dikirim menuju pos 1 untuk menjawab pertanyaan mengenai 7 departemen yang berada di FKM UA. Setelah itu 7 delegasi departemen menyampaikan jawaban ke juru bicara dari masing-masing yang berada di pos 2. Cara 7 delegasi departemen untuk menuju ke pos 2 yaitu dengan ditutup mata dan berjalan seperti kereta (berpegangan tangan di pundak) seta mengikuti komando dari seorang juru bicara sebagai penyampai jawaban di pos 2. Komando yang dimaksud berupa kode suara yang berupa suara binatang disertai arah , contoh (meong kanan-meong kiri).
13. Tujuan:
    * + 1. Menguji pengetahuan dan pemahaman mengenai 7 departemen di FKM
        2. Menciptakan kerjasama tim dalam hal pengetahuan.
        3. Meningkatakan kesolidan dalam tim.
        4. menumbuhkan kosentrasi dan kepekaan dalam 1 tim
        5. membentuk ikatan dan kepahaman dalam 1 tim
14. langkah permainan
15. 2 menit = pengkondisiian dan memeberikan komando tanda dimulai permainan kedua.
16. 5 menit = menjawab pertanyaan (kata sandi)
17. 3 menit = menutup mata dan mengatur posisi menuju pos 2
18. 10 menit = 7 delegasi departemen berbaris seperti kereta menuju pos 2 sesuai intruksi suara hewan + petunjuk arah dari seorang juru bicara di pos 2.
19. Tahap 3 Permainan “be a good listener” (POS 2)
20. Deskripsi permainan : setelah 7 delegasi departemen sampai di pos 2, mereka menyampaikan 7 jawaban kepada juru bicara sebagai good listener. Juru bicara harus mengingat ketujuh kata sandi tersebut unuk disampaikan kepada juru kunci di pos 3.
21. tujuan:
22. menguji kosentrasi dan kerjasama dalam 1 tim
23. menciptakan rasa kepercayaan antar anggota dalam 1 tim
24. mengetahui pentingnya informasi yang harus disampaikan ke seluruh tim.
25. langkah permainan
26. 3 menit = 7 delegasi departemen menyampaikan kata sandi ke juru bicara.
27. 2 menit = juru bicara menutup mata sembari mengingat kata sandi
28. 10 menit = “juru bicara” menuju pos 3 sesuai intruksi suara hewan+petunjuk arah dari juru kunci di pos 3
29. Tahap 4 Permainan “be the sweetest couple”
30. deskripsi permainan : the owl menyampaikan pesan jawaban kepada juru kunci dan pasangannya. kemudian juru kunci dan pasangannya membentuk sweet couple. Salah 1 kaki dari anggota sweet couple diikat dengan menggunakan tali raffia dan menyampaikan kata sandi ke pos finish. Juru kunci dan pasangangannya menuju ke pos finish dengan menyanyikan lagu daerah seperti permainan pertama.
31. Tujuan :
32. membangun kekompakan dalam 1 tim
33. menumbuhkan kosentrasi di setiap anggota
34. menumbuhkan rasa kepercayaan dalam 1 tim

mengetahui pentingnya informasi yang harus disampaikan ke seluruh tim

1. Langkah permainan
2. 1 menit = the owl menyampaikan pesan ke juru kunci dan pasangannya di pos 3
3. 2 menit = juru kunci dan pasangannya mengikatkan kaki
4. 5 menit = Juru kunci dan pasangan menuju ke pos finis dengan kaki terikat.
5. 2 menit = Juru kunci dan pasangannya menyampaiakn kata sandi ke pos finis.

**LAMPIRAN**

**RUNDOWN PERMAINAN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tahap Ke** | **Waktu** | **Kegiatan** | **Tujuan** | **Alat dan Bahan** | **Prosedur Pelaksanaan** | **PJ** | **Keterangan** |
| 1. | 07.30-08.00 | Persiapan arena permainan di parkir Selatan FKM | Agar Kebutuhan Ketika permainan bisa tercukupi dan bisa bermain dengan lancar | Tanda untuk pos 1, 2, dan 3 | Menyiapkan arena permainan, pos 1,2, dan 3. | Semua anggota tim kelompok 1 | Persiapan dimulau sebelum jam kuliahpratikum dinamika kelompok dimulai |
| **2.** | 08.00-08.10 | Pembukaan oleh MC dari Kelompok 1 | Untuk mengkondisikan peserta dalam persiapan mengikuti permainan | Microfone | a).pembukaan dengan sapaan  b). Perkenalan tim pemandu |  | Seluruh tim pemandu berada di depan kelas |
| **3.** | 08.10–08.25 | Penjelasan peraturan dan prosedur permainan secara garis besar | Memberikan pemahaman tentang pelaksanaan permainan | Microfone, papan tulis, spidol | a).Penjelasan tentang permainan tahap 1, yaitu permainan membentuk tim baru  b).Penjelasan tentang permainan tahap 2 yaitu Public Health in Soul  c). penjelasan tentang tahap 3, yaitu be a good listener yang merupakan permainan inti  d). penjelasan tentang permainan tahap 4, yaitu be the sweetest couple |  | Semua peserta wajib memperhatikan |
| **4.** | 08.25-08.30 | Pengalokasian peserta menuju tempat permainan, yaitu lapangan parkir selatan FKM | Agar Kebutuhan permainan terpenuhi dan permainan berjalan dengan lancar | Microfone | Semua peserta meninggalkan kelas dan berjalan turun menuju ke lapangan parkir selatan |  | Semua peserta diharapkan menuju lokasi dengan langkah yang cepat guna mempersingkat waktu |
| **5.** | 08.30-08.45 | Permainan tahap 1 yaitu membuat kelompok baru | 1.Terjadi pegerakan individu  2.Meningkatkankemampuan adaptasi dengan anggota tim yang baru dimana keadaan akan berubah dari tim yang awal dengan tim baru  3. Menciptakan komunikasi yang terbuka | 1. Microfone 2. Kertas undian berisi judul lagu daerah:   1.gundul-gundul pacul  2.ampar-ampar pisang  3.kicir-kicir  4.apuse  5.lir-ilir  6. rasa sayange  7.manuk dadali  8. suwe ora jamu  9.yamko rambe yamko  10.ayo mama | 1).3 menit = pembacaan aturan  2).2 menit = pembagian kertas undian oleh masing-masing pemandu tim  3).7 menit = pencarian tim baru dengan cara menyanyikan lagu daerah yang judulnya tertera di kertas yang diterima dan mencari individu dengan lagu yang sama.  4).masing-masing individu telah berkumpul dengan tim yang baru.  5).2 menit = pembagian tugas dalam kelompok sesuai dengan instruksi.  6).1 menit = ketua mengambil undian nama hewan untuk kemudian menjadi kode suara hewan apa yang akan digunakan pada permainan berikutnya |  | Setelah permainan tahap 1, peserta berkumpul dengan kelompoknya untuk kemudian diberi nama per kelompok sesuai dengan nama lagu daerah yang mereka nyanyikan. |
| **6.** | 08.45- 09.05 | Permainan tahap 2 yaitu “public helth in soul” | 1.Menguji pengetahuan dan pemahaman mengenai 7 departemen di FKM  2.Menciptakan kerjasama tim dalam hal pengetahuan.  3.Meningktakan kesolidan dalam tim.  4.Menumbuhkan kosentrasi dan kepekaan dalam 1 tim  5.membentuk ikatan dan kepahaman dalam 1 tim | Salyer 7 helai per tim | 1).2 menit = pengkondisiian dan memeberikan komando tanda dimulai permainan kedua.  2).5 menit = menjawab pertanyaan  3).3 menit = peserta nmenutup mata dan mengatur posisi menuju pos 2  4).10 menit = 7 delegasi berbaris seperti kereta menuju pos 2 sesuai intruksi suara hewan + petunjuk arah dari seorang juru bicara di pos 2. |  | Tim berjalan menuju juru bicara, diharapkan tetap berkonsentrasi apapun keadaannya agar bisa menyampaikan kata sandi yang cocok kepada juru bicara |
| **7.** | 09.05-09.20 | Permainan tahap 3 yaitu “be a good listener” |  | slayer 1 helai per tim | 1).3 menit = 7 delegasi departemen menyampaikan jawaban ke juru bicara  2).2 menit = juru bicara menutup mata sembari mengingat jawaban  3).10 menit = juru bicara menuju pos 3 sesuai intruksi suara hewan+petunjuk arah dari juru kunci di pos 3 |  | Dalam tahap ini, juru bicara sebagai pemegang kata sandi, untuk kemudian menyampaikan kata sandinya kepada juru kunci. Oleh karena itu, dibutuhkan konsentrasi yang baik untuk bisa memenangkan permainan |
| **8.** | 09.20-09.30 | Permainan tahap 4, yang merupakan permainan puncak yaitu “ be the sweetest couple” | 1.membangun kekompakan dalam 1 tim  2.menumbuhkan kosentrasi di setiap anggota  3.menumbuhkan rasa kepercayaan dalam 1 tim  4.mengetahui pentingnya informasi yang harus disampaikan ke seluruh tim | Tali rafia | 1).1 menit = juru bicara menyampaikan pesan ke juru kunci dan pasangannya di pos 3  2).2 menit = juru kunci dan pasangannya mengikatkan kaki  3).5 menit = Juru kunci dan pasangannya menuju ke pos finish dengan kaki terikat.  4). 2 menit = Juru kunci dan pasangannya menyampaiakan kata sandi ke pos finis. |  | Pemenang adalah yang paling sportif dan yang berhasil menyampaikan kata sandi sesuai yang dimaksud |
| **9.** | 09.30-09.35 | Kesimpulan permainan | Memberikan pemahaman tujuan dari permainan |  | 1).Peserta diminta untuk berkumpul seperti awal sebelum permainan  2). pemandu bertanya tentang perasaan peserta  3). Pembacaan tujuan dari 4 tahap permainan |  | Diulas secara ringkas  Pemandu yang lain membereskan arena permainan |
| **10.** | 09.35-09.40 | Pengumuman pemenang dan penyerahan hadiah | penghargaan terhadap tim terbaik |  | Diumumkan pemenagnya dan yang hadiah diberikan oleh dosen |  | Hanya ada satu pemenang |