

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN PROGRAM *AUTOPLAY* UNTUK GURU SMPN 2 BALEN KECAMATAN BALEN KABUPATEN BOJONEGORO

Fatiya Rosyida¹, Khofifatu Rohmah Adi²

¹Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang.

²Prodi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang.

Diterima 18 Maret 2018, dipublikasikan 30 April 2018.

Abstrak

Guru SMP memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran disertai dengan tuntutan perkembangan zaman. Pada abad 21 ini, teknologi informasi berkembang secara cepat. Oleh sebab itu, guru sebagai pendidik perlu mengikuti perkembangan zaman. Permasalahan yang muncul di SMPN 2 Balen adalah guru belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran. Padahal media pembelajaran memiliki kekuatan dalam mentransfer informasi. Salah satu media berbasis IT yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *autoplay*. Media pembelajaran dengan *autoplay* akan membuat proses pembelajaran menjadi menarik sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar. Hal ini dikarenakan program ini dapat menampilkan teks, gambar, suara dan juga video. Melihat permasalahan yang diuraikan diatas, perlu dilakukan kegiatan yang mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT, melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan program *autoplay*. Kegiatan pengabdian ini bertujuan membantu guru-guru SMPN 2 Balen dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya terkait dengan kompetensi pedagogik guru tentang pengetahuan dan ketrampilan dalam mengembangkan serta mengaplikasikan media pembelajaran dengan program *autoplay*. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 6 bulan yang terbagi dalam tiga tahap yaitu: (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap refleksi. Hasil dari kegiatan berupa produk media pembelajaran dengan program *autoplay*.

Kata Kunci

Media Pembelajaran, *Autoplay*, SMPN 2 Balen

© 2018 Penulis

PENDAHULUAN

Standar kompetensi yang harus dimiliki guru sesuai dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional no 20 tahun 2003, meliputi empat hal, kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi kepribadian, dan kompetensi sosial. Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan yang harus dimiliki guru berupa

perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran, dan evaluasi terhadap pembelajaran. Kompetensi profesional menyangkut tentang penguasaan materi secara luas dan mendalam sehingga dengan keilmuan yang dimiliki mampu membimbing siswa dalam hal akademik. Kompetensi kepribadian merupakan kepribadian yang dewasa, arif, mantab yang bisa menjadi tauladan bagi peserta didik dan juga

¹ Surel korespondensi: fatiya.rosyida.fis@um.ac.id

masyarakat luas. Kompetensi sosial merupakan kemampuan yang dimiliki pendidik dalam bergaul dan berkomunikasi secara efektif dengan sesama pendidik, peserta didik, wali peserta didik, dan masyarakat luas (Dirjen Dikti, 2005).

Dalam kaitannya dengan kompetensi pedagogik, guru dianjurkan untuk mampu menggunakan teknologi informasi guna menjawab tantangan abad 21. Hal ini didukung oleh Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru yang menjelaskan bahwa guru harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri. Teknologi informasi dapat digunakan saat proses pembelajaran sebagai media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi efektif dan inovatif. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pembelajaran sekarang ini bukan hanya sekedar meningkatkan pengetahuan peserta didik, melainkan juga membuat siswa kreatif dan mampu beradaptasi terhadap perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat menuntut guru untuk memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam pembelajaran. Salah satunya memanfaatkan teknologi sebagai media dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran. Hal ini disebabkan pada saat ini, guru tidak hanya

memiliki kompetensi dan keterampilan dasar dalam mengajar saja, tetapi juga harus mampu menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran karena perkembangan teknologi dan informasi memberikan dampak dalam berbagai aspek kehidupan (Agustina, 2017). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran akan berdampak pada pembelajaran dapat berjalan lebih efektif, menarik, membangkitkan motivasi, dan memancing kreativitas peserta didik.

Permasalahan yang dijumpai di SMPN 2 Balen adalah guru belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT. Guru belum mampu menyusun media pembelajarannya sendiri dan menggunakannya pada pembelajaran di kelas. Padahal dalam rumusan produk kurikulum 2013 dalam domain pengetahuan menyatakan bahwa pendidikan harus mencetak pribadi yang menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan berwawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban (kemdikbud 2014). Dengan kata lain peserta didik diharapkan tidak hanya sekedar memiliki pengetahuan akan tetapi juga menguasai teknologi, sehingga sangat diperlukan pengenalan terhadap teknologi melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT.

Media pembelajaran memiliki kekuatan dalam mentransfer informasi, hal ini dikarenakan pembelajaran tidak hanya dengan sekedar membaca dan mendengarkan akan tetapi juga melihat penjelasan, baik berupa gambar maupun

animasi. Media yang dikemas dan disajikan dengan menarik akan membuat siswa menjadi antusias dalam belajar sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Kemampuan dalam membuat dan memanfaatkan teknologi khususnya komputer dalam pembelajaran sangat minim. Hal ini dibuktikan dengan masih banyak guru yang membelajarkan siswa hanya dengan ceramah tanpa media atau dengan papan tulis sebagai alat bantu. Guru menganggap bahwa mengembangkan media pembelajaran adalah kegiatan yang sulit dilakukan dan membutuhkan banyak waktu. Guru memiliki anggapan bahwa untuk mengembangkan media pembelajaran diperlukan kemampuan teknik komputer yang baik dan desain grafis yang mumpuni (Ismanto, dkk., 2017).

Salah satu media berbasis IT yang tanpa perlu keahlian teknik komputer khusus dan dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *autoplay*. *Autoplay Media Studio* banyak digunakan karena lebih mudah dan memiliki kualitas media pembelajaran yang bagus (Alfan, 2015). Media pembelajaran dengan *autoplay* akan membuat proses pembelajaran menjadi menarik sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar. Hal ini dikarenakan program ini dapat menampilkan teks, gambar, suara dan juga video. Penguasaan guru terhadap program ini untuk membuat media pembelajaran dalam rangka menunjang proses belajar mengajar sangat penting. Penguasaan guru terhadap teknologi dapat digunakan untuk memaksimalkan proses pembelajaran dan juga sebagai

indikator dari kompetensi guru pada aspek pedagogik.

Autoplay merupakan perangkat lunak untuk membuat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks, dan flash (Nisa, 2017). Aplikasi ini dapat membuat tampilan *autorun presentation* yang didalamnya terdapat tombol-tombol panggil yang berguna untuk menampilkan berbagai macam file seperti: video, foto, power point, Ms.Exel, Ms.Word, flash, dan lain-lain (Sutarman, 2005). Keunggulan *Autoplay* adalah pengguna dapat membuat multimedia interaktif, meskipun pengguna bukan seorang programmer, karena dengan menggunakan program *Autoplay* pengguna dapat membuatnya dengan cara yang lebih sederhana. Proyek yang dibuat terlihat profesional dengan memanfaatkan program ini.

Melihat permasalahan yang diuraikan diatas, maka dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT, melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan program *autoplay*. Hal ini dilakukan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai salah satu dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang harus dilakukan oleh dosen. Kegiatan pengabdian ini dilakukan di kecamatan Balen, kabupaten Bojonegoro. Khalayak yang menjadi sasaran dalam kegiatan pelatihan ini adalah guru-guru SMPN

2 Balen Kecamatan Balen Kabupaten Bojonegoro.

METODE

Khalayak sasaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru-guru SMPN 2 Balen dengan jumlah sekitar 45 orang. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian meliputi:

Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan pelatihan. Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan yakni Koordinasi Internal dan eksternal. Koordinasi internal dilakukan oleh tim untuk merencanakan program dan *job description* masing-masing anggota. Koordinasi eksternal dilakukan untuk membuat kesepakatan dengan mitra program mengenai pelaksanaan program.

Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap pelatihan yang diberikan kepada guru SMPN 2 balen, dengan langkah-langkah kegiatan sebagai berikut:

Penyampaian Materi, dalam pelatihan pengembangan media pembelajaran ini diawali dengan penyampaian materi yang berkaitan dengan media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, pentingnya media pembelajaran, dan pengenalan *autoplay*. Penyampaian materi dilakukan dengan ceramah dan diskusi.

Tutorial, tim Pengabdian memberikan tutorial tentang penggunaan *autoplay* untuk media pembelajaran. Kegiatan tutorial dilakukan untuk memudahkan guru mengaplikasikan program *autoplay*.

Penugasan Praktik, setelah kegiatan tutorial selesai, guru diberikan tugas praktik untuk membuat satu media pembelajaran terkait bidang studi masing-masing dengan menggunakan program *autoplay*. Tim pengabdian memandu, mengarahkan dan juga memberikan masukan-masukan yang diharapkan menjadi solusi apabila timbul permasalahan selama pendampingan.

Evaluasi dan Penyempurnaan Karya Media Pembelajaran oleh Tim Pengabdian, pada akhir pelatihan, media yang telah dibuat oleh guru dikumpulkan dan dilakukan review untuk diberikan saran dan masukan terkait penyempurnaan media yang dibuat guru. Langkah ini diambil untuk meningkatkan media pembelajaran hasil karya para guru. Harapan besar dari tim pengabdian adalah agar media pembelajaran tersebut dapat segera dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran.

Refleksi, Setelah semua kegiatan yang telah direncanakan terlaksana, dilakukan refleksi untuk mengungkap kelebihan dan kekurangan selama kegiatan pelatihan berlangsung. Hal ini bertujuan untuk memperoleh masukan positif dari peserta pelatihan sehingga dapat dijadikan acuan untuk program selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan dan menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komputer. Hal ini didasari bahwa sampai saat ini media pembelajaran berbasis IT

belum berkembang di Indonesia umumnya, dan di lokasi pengabdian khususnya. Kendalanya adalah kurang dikuasanya teknologi pengembangan media pembelajaran berbasis TIK oleh para pengajar (Setiawan, 2016).

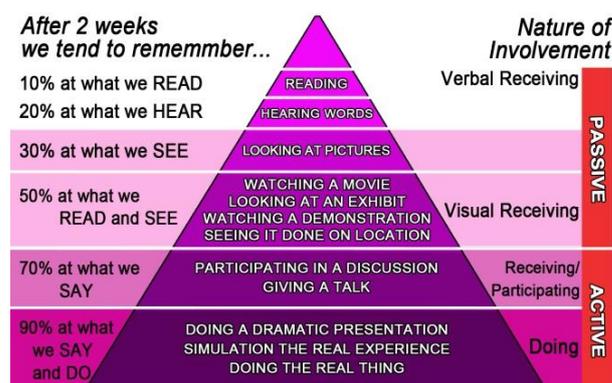
Padahal penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk mengatasi rasa kebosanan siswa, menarik perhatian siswa, menciptakan lingkungan yang optimal baik fisik maupun mental sehingga pada akhirnya meningkatkan prestasi belajar siswa (De Potter dan Herbacki, 2002; Perez, 2011). Peningkatan prestasi belajar siswa dapat terjadi jika siswa tertarik dengan apa yang mereka kerjakan, mereka akan menikmati proses belajar mengajar dan memahami materi yang diberikan (De Potter dan Herbacki, 2002).

Penyerapan materi pembelajaran lebih lanjut dijelaskan oleh Edgar Dale (1946) dalam piramida pembelajaran (*cone of learning*). Pada kerucut pengalaman dapat dilihat bahwa pembelajaran dibedakan menjadi 2, yakni aktif dan pasif. Pada pembelajaran pasif, membaca memberikan kontribusi padan penguasaan materi dan daya ingat sebesar 10%, mendengarkan sebesar 20%, melihat secara langsung memberikan sumbangsih sebesar 30%, dan siswa akan menyerap pembelajaran sebesar 50% jika mereka membaca dan mendengarkan sekaligus.

Pembelajaran aktif terjadi jika siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi dengan mengungkapkan pendapat. Kegiatan pembelajaran tersebut dapat memberikan

kontribusi sebesar 70% terhadap pemahaman dan daya ingat materi yang dikuasai. Ketika siswa aktif dalam pengaplikasian ilmu akan berkontribusi sebesar 90% pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi yang diberikan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1.

Cone Of Learning (Edgar Dale)



Gambar 1. Piramida Pembelajaran Edgar Dale (1946).

Kegiatan pengabdian yang berupa pelatihan pembuatan media ini dilakukan dalam dua sesi. Sesi pertama berupa pemberian materi. Materi yang disajikan terkait media pembelajaran dan pembuatan media pembelajaran dengan program *autoplay*. Pemilihan *autoplay* didasari karena program ini dapat menghasilkan multimedia dalam pembelajaran. Trend terhadap penggunaan teknologi multimedia pembelajaran sebagai basis pengajaran telah mengalami peningkatan (Purwanto, 2015). Saat sesi ini juga dilakukan kegiatan tanya jawab yang dilakukan diakhir pemberian materi, sehingga semua peserta dapat bertanya langsung terkait dengan materi.

Sesi kedua kegiatan pengabdian berupa tutorial dan praktik pembuatan media

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Program *Autoplay*...

pembelajaran dengan program *autoplay*. Tutorial dilakukan dengan menjelaskan sekaligus mempraktekkan pembuatan media pembelajaran dengan program *autoplay* secara bertahap sehingga dapat diikuti oleh peserta. Penugasan praktik pembuatan media dilakukan setelah peserta mampu mengaplikasikan program dengan baik. Tujuan dari penugasan praktik untuk mengetahui kemampuan peserta dalam menggunakan program tersebut. Pada sesi ini tim pengaduan melakukan pendampingan sehingga dapat secara langsung mengatasi masalah yang dihadapi peserta.

Saat pelaksanaan pelatihan, peserta begitu antusias untuk mempelajari materi. Keantusiasan tersebut dapat dilihat dari rasa ingin tahu peserta yang cukup besar. Rasa ingin tahu tercermin dari keaktifan bertanya, ingin mengeksplorasi lebih dalam pengetahuannya, dan mencoba membuat media dengan *autoplay*. walaupun acara dapat berjalan dengan baik, tetapi terdapat kendala yang terjadi yakni adanya Miss komunikasi dengan pihak sekolah. Miss komunikasi ini menyebabkan tidak semua peserta pelatihan membawa laptop yang *support* dengan program *autoplay*. Kondisi ini menyebabkan kegiatan tidak dapat berjalan sesuai dengan rencana.

Langkah yang dilakukan untuk menseiasati kendala tersebut adalah dengan membagi kelompok berdasarkan jumlah laptop yang dapat digunakan untuk praktik sebanyak 6 sehingga kelas dibagi menjadi 6 kelompok. Dari hasil praktik pembuatan media dengan software *autoplay* hanya 1 kelompok yang

berhasil membuat media dengan baik sedangkan kelompok lainnya tingkat keberhasilannya masih 75%. Hasil ini dikarenakan pembagian kelompok dilakukan secara acak. Keadaan ini membuat kemampuan dalam mempraktekkan program *autoplay* juga tidak merata. Anggota kelompok tidak terbagi secara merata berdasarkan usia, sehingga terdapat kelompok yang didominasi oleh guru senior.

Kemampuan penggunaan komputer di tiap kelompok tidak sama. Guru muda mempunyai pengetahuan tentang komputer (*computer literacy*) yang cukup (Riskiawan, dkk. 2016). Guru senior cenderung kurang memiliki kemampuan dalam mengoperasikan komputer dibandingkan guru muda. Hal ini menyebabkan guru senior lambat dalam praktik membuat media *autoplay*. Hal ini disebabkan Media *autoplay* merupakan salah satu media berbasis komputer sehingga ketrampilan dalam menggunakan komputer sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembuatan media ini.

Meskipun tidak semua peserta berhasil membuat media dengan *autoplay*, tetapi di akhir sesi peserta mengungkapkan ketertarikannya dengan materi pelatihan karena dianggap baru dan menarik. Selain itu, mereka juga berharap akan ada pelatihan lagi terkait pembelajaran inovatif tidak hanya media saja. Banyaknya kebutuhan informasi yang diperlukan oleh guru-guru SMPN 2 Balen tersebut dilatarbelakangi karena lokasinya berada di daerah yang jauh dari Kampus ternama sehingga kurang begitu

banyak informasi baru terkait pembelajaran dan pendidikan yang mereka peroleh.

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan terdapat beberapa faktor pendorong dan penghambat. Faktor tersebut antara lain:

Faktor Pendukung

Faktor pendukung dalam kegiatan pengabdian ini, yakni:

Koordinasi dan komunikasi, koordinasi dan komunikasi yang baik dari tim sangat mendukung jalannya kegiatan pengabdian ini. Mulai dari persiapan, pelatihan hingga simulasi dapat berjalan dengan lancar.

Semangat peserta pelatihan, peserta pelatihan yang terdiri dari guru-guru SMPN 2 Balen sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pelatihan. Hal ini terbukti dari respon peserta terhadap materi pelatihan, peserta antusias bertanya dan mempraktikkan pembuatan media.

Penerimaan dari pihak sekolah, pengabdian ini mengambil tempat di SMPN 2 Balen. Kepala sekolah sangat mendukung serta menyambut baik kegiatan ini. Bahkan kepala sekolah mendampingi secara langsung pelaksanaan dari awal hingga selesai.

Faktor Penghambat

Selain faktor pendukung yang membuat kegiatan berjalan lancar ada beberapa faktor juga yang turut mempengaruhi jalannya kegiatan ini. Faktor tersebut antara lain:

Keterbatasan waktu, keterbatasan waktu sangat terkait dengan jadwal mengajar guru dengan beban mengajar yang banyak. Akan tetapi waktu tatap muka dalam pelatihan

dirasa cukup sehingga dapat memberikan pemahaman dan ketrampilan bagi peserta.

Misskomunikasi dengan pihak sekolah, misskomunikasi dengan pihak sekolah menyebabkan tidak semua guru membawa laptop dengan *windows* yang mendukung program *autoplay*. Akan tetapi, faktor ini dapat disiasati dengan membentuk kelompok dengan beberapa guru sehingga dengan demikian pelatihan dapat berjalan dengan lancar

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat maka dapat disimpulkan, bahwa pelatihan ini sebagai upaya meningkatkan kompetensi guru dalam hal pembuatan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran dengan program *autoplay*. Pelatihan ini dapat berjalan dengan baik dikarenakan koordinasi dan komunikasi yang baik, antusiasme peserta, dan penerimaan yang baik dari pihak sekolah. Kegiatan berlangsung lancar walaupun sebelumnya ada hambatan berupa misskomunikasi akan tetapi hambatan ini dapat disiasati dengan praktik secara berkelompok. Sebagian besar tingkat keberhasilan peserta dalam pembuatan media berbasis *autoplay* ini sekitar 75%, hal ini disebabkan karena kemampuan peserta dalam mengoperasikan komputer tidak merata. Perlu adanya tindak lanjut berupa pelatihan media inovatif yang tidak hanya menggunakan program *autoplay*, tetapi juga program yang lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, Noni. 2017. Peningkatan Kreativitas Guru dalam Merancang Media Pembelajaran dengan Menggunakan Powtoon Di SD Pelita 2. *Jurnal Abdimas* Volume 4 Nomor 1, September 2017, online, (<http://ejournal.esaunggul.ac.id/index.php/ABD/article/view/1953>, diakses 9 Maret 2018).
- Alfan, M., Edy S. (2015). Perbandingan Media Pembelajaran (Autoplay Media Studio) Sebagai alat Bantu Pembelajaran Memperbaiki CD Player Siswa Kelas XI di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* Vol 04 No 01 Hal 39-47.
- De Porter, Bobbi dan Hernacki, Mik. 2002. *Quantum Learning*, diterjemahkan oleh Alwiyah Adurahman. Bandung: Kaifa PT. Mizan Pustaka.
- Dirjen Dikti. 2005. Pedoman Umum: *Pengembangan Sistem Asesmen Berbasis Kompetensi*. Depdiknas: Jakarta.
- Dale, Edgar. 1946. *Audio-visual Methods in Teaching*. New York : Dryden. Press
- Ismanto, Edi. Dkk. 2017. Pemanfaatan Smartphone Android sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru. *JURNAL Untuk Mu negeRI* VOL. 1, NO.1, MEI 2017
- Kemdikbud. 2014. *Paparan Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Bidang Pendidikan*. Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta.
- Nisa, Khoirun, dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Autoplay* Media Studio Pada Pokok Bahasan Fluida Dinamis di SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika* Vol 1 No. 1 Februari 2017.
- Pérez A, Hernando-Gómez A, Aguaded-Gómez I. 2011. ICT integration in educational institutions: perceptions of head teachers and coordinators. *Estud. Pedagóg.*, 37(2): 197-211.
- Purwanto, Swida, dkk. 2015. Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft powerpoint untuk Peningkatan Kompetensi Guru Matematika di MGMP Kecamatan Pulogadung.
- Riskiawan, Hendra Yufit, dkk. 2016. Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas dan Kreativitas Guru SMA . *Jurnal Pengabdian Masyarakat J-DINAMIKA*, Vol. 1, No. 1, Juni 2016,
- Setiawan, Budi dan Supryono. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Dengan Powerpoint dan Wondershare untuk Pengembangan Soft Skills Siswa bagi Guru SMP. *Jurnal SAINTIKOM* Vol.15, No. 2, Mei 2016
- Sutarman. 2005. *Membuat CD Interaktif & CD Autorun dengan Autoplay Media Studio*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisem Pendidikan Nasional. 2003.