

**PELATIHAN PEMBELAJARAN *E-LEARNING SOCRATIVE* PADA GURU BAHASA INDONESIA KABUPATEN SUBANG**Alfa Mitri Suhara<sup>1</sup>, Dida Firmansyah<sup>2</sup>, Indra Permana<sup>3</sup><sup>1,2,3</sup> Fakultas Pendidikan Bahasa Indonesia, IKIP Siliwangi[alfa.mitri@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:alfa.mitri@ikipsiliwangi.ac.id)<sup>1</sup>, [dida-firmansyah@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:dida-firmansyah@ikipsiliwangi.ac.id)<sup>2</sup>, [indrapermana@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:indrapermana@ikipsiliwangi.ac.id)<sup>3</sup>**ABSTRAK**

Guru merupakan ujung tombak dalam menyampaikan informasi (pengetahuan) dalam dunia pendidikan. Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi turut memengaruhi perkembangan dunia pendidikan dalam mencapai tujuan yang diinginkannya. Dengan demikian diperlukan upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan serta pengetahuan yang dimiliki guru sebagai bekal dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya melalui pelatihan pembelajaran *e-learning socrative* pada guru, yaitu memanfaatkan teknologi, informasi, dan komputer melalui jaringan (internet, LAN, WAN). Adapun tujuan pelatihan ini adalah meningkatkan kemampuan, keterampilan, dan kesiapan para guru dalam melaksanakan dan menghadapi pembelajaran di era revolusi industri 4.0 khususnya guru bahasa Indonesia. Metode pelatihan yang digunakan adalah ceramah dan praktik mengoperasikan (menggunakan) model pembelajaran *e-learning socrative* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kepada guru-guru Bahasa Indonesia di Kabupaten Subang, Jawa Barat. Hasil yang dicapai dalam pelatihan ini meningkatkan keterampilan dan pengetahuan guru mengenai pembelajaran berbasis TIK (Teknologi, Informasi, dan Komputer) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, menumbuhkan motivasi yang baik dalam kegiatan belajar mengajar. Simpulan hasil dari pelatihan pembelajaran *e-learning socrative*, bagi guru pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan semangat. Selain itu, menjadi salah satu solusi menghadapi pembelajaran di era revolusi industri 4.0

**Kata kunci:** pelatihan, e-learning, socrative**ABSTRACT**

Teachers are the spearhead in conveying information (knowledge) in the world of education. The development and progress of information technology also influences the development of the world of education in achieving the desired goals. Thus, efforts are needed to improve and develop skills and knowledge possessed by teachers as provisions for teaching and learning activities. One of them is through e-learning socrative learning training for teachers, namely utilizing technology, information, and computers through networks (internet, LAN, WAN). The purpose of this training is to improve the ability, skills and readiness of teachers to carry out and deal with learning in the era of the industrial revolution 4.0, especially Indonesian language teachers. The training method used is lectures and practice of operating (using) the social e-learning learning model in Indonesian language learning for Indonesian language teachers in Subang Regency, West Java. The results achieved in this training improve the skills and knowledge of teachers regarding ICT-based learning (Technology, Information and Computers) in Indonesian subjects, fostering good motivation in teaching and learning activities. The conclusion is the results of the socrative e-learning training, for teachers learning becomes more effective, fun, and enthusiastic. In addition, it is one of the solutions for facing learning in the era of the industrial revolution 4.0

**Keywords:** training, e-learning, socrativ**Articel Received:** 25/11/2019; **Accepted:** 25/07/2020**How to cite:** Suhara, A. M., Firmansyah, D., dan Permana, I. (2020). Pelatihan pembelajaran *e-learning socrative* pada guru bahasa Indonesia kabupaten Subang. *Abdimas Siliwangi*, Vol 3(2), 415-424. Doi: <http://dx.doi.org/10.22460/as.v3i2p%25p.3576>

**A. PENDAHULUAN**

Pembelajaran berbasis elektronik atau *e-Learning* sudah populer di beberapa wilayah bahkan menjadi bagian dari siklus pembelajaran. Hal tersebut merupakan dampak tidak langsung dari mudahnya akses internet perkotaan bahkan ke pelosok daerah. Pembelajaran *e-learning* terus mengalami inovasi dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Pembelajaran di sekolah pada era revolusi industri 4.0 mengalami perubahan, diantaranya penggunaan metode, strategi, dan media pembelajaran yang digunakan. Kemudahan akses teknologi telah digunakan oleh para pengajar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Seperti yang telah disampaikan oleh Keengwe & Georgina (Khusniyah & Hakim, 2019) dalam penelitiannya telah menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan perubahan terhadap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran. Setidaknya, ada tiga kelompok atau jenis literasi era revolusi industri 4.0, yaitu literasi data, literasi teknologi, literasi manusia (Ahmad, 2018). Oleh karena itu, pembelajaran yang dilaksanakan harus berorientasi kepada perkembangan kurikulum dan perkembangan teknologi sehingga pembelajaran melalui TIK saat ini menjadi pilihan para guru khususnya guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Sebagaimana diketahui bahasa Indonesia menjadi penghela pengetahuan sehingga penyajian atau penyampaiannya bukan hanya disampaikan sesuai dengan kurikulum tetapi disesuaikan juga dengan perkembangan zaman.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau sering dikenal dengan istilah *Information Communication Technology* (ICT) merupakan suatu hal yang sangat penting untuk dikuasai dalam era revolusi industri 4.0 saat ini. Salah satu media yang digunakan dalam TIK, yaitu komputer. Komputer memiliki beberapa fungsi seperti, mengolah data, mencari materi, menyajikan informasi secara kelompok atau individu dan aktivitas lainnya. Sebagaimana disampaikan oleh Sutopo (2012) bahwa teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan. Teknologi komunikasi dan informasi mengandung pengertian luas yaitu segala perbuatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antar media. Di beberapa daerah khususnya Jawa Barat sudah banyak mengenal perangkat TIK, dalam hal ini komputer dan jejaring internet, akan tetapi pada penggunaannya perangkat TIK digunakan hanya sekedar media penghimpun dan pengolahan data saja

dan tidak pernah dilirik sebagai media yang multi guna. Maka dari itu tim pengabdian mencoba memperkenalkan fungsi dan peran perangkat TIK sebagai media pembelajaran yang aktual khususnya pembelajaran bahasa Indonesia pada guru se-Kabupaten Subang.

Salah satu pembelajaran berbasis TIK melalui *E-Learning Socrative*. Makna *E-Learning* secara mandiri menurut Brown (2000) dan Feasey (2001) dalam Siahaan (2002) secara sederhana mengatakan bahwa *E-Learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitas yang didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya. Lebih lanjut, Chotijah, Larasati, & Sari (2018), *media e-learning socrative* merupakan produk pada materi pengohalan. Pengembangan media pembelajaran mengikuti model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Melihat urgensi mengenai pembelajaran berbasis TIK sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan serta keterampilan para guru dalam melaksanakan pembelajaran dalam menghadapi di era revolusi industri 4.0 khususnya guru bahasa Indonesia, maka diperlukan pelatihan secara khusus tentang pelaksanaan pembelajaran berbasis *E-Learning Socrative* pada guru bahasa Indonesia di Kabupaten Subang sehingga dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi pembelajaran dengan tepat dan efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rahayu & Firmansyah, 2019) bahwa dalam pembelajaran inovatif harus dilakukan pendampingan sosialisasi dan implementasi penggunaan media pembelajaran yang dianggap baru oleh objek pengabdian agar tidak hanya sekedar mengerti, paham, tetapi mampu mengimplementasikan pada pembelajaran yang nyata bagi siswa.

Adapun tujuan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan, memberikan pengetahuan, dan wawasan kepada guru terhadap pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau *Information Communication Technology (ICT)*. Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dilaksanakan sebagai bagian upaya realisasi pemecahan masalah mengenai pelaksanaan pembelajaran di sekolah khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia dalam memilih dan menggunakan metode dan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam menjawab tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0. Tim pengabdian memiliki tujuan khusus

pada objek pengabdian dengan pengenalan *Socrative* sebagai aplikasi pembelajaran daring yang dapat diperankan sebagai media yang cukup lengkap berdasarkan peran pengguna, seperti peran guru dan siswa yang memiliki tugas dan fungsi yang cukup realistis dengan peran guru dan siswa dalam ruang kelas.

## **B. LANDASAN TEORI**

Pendidik atau guru adalah subjek utama dalam pelaksanaan pembelajaran baik formal maupun non formal. Menurut Djamarah (2010), pengertian sederhana guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik. Kemudian guru dalam pandangan masyarakat adalah orang yang melaksanakan pendidikan di tempat-tempat tertentu, tidak harus di lembaga pendidikan formal, tetapi bisa juga di masjid, di surau atau mushola, di rumah dan sebagainya. Selanjutnya guru adalah sebuah profesi, sebagaimana disampaikan dalam Undang-undang nomor 14 tahun 2015 bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Melihat pentingnya peran guru dalam proses pembelajaran, maka guru harus terus melakukan peningkatan pada kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Hal ini tertuang dalam undang-undang nomor 14 tahun 2005 pasal 10 menyatakan bahwa kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Tentunya ketika guru melakukan inovasi pembelajaran merupakan bagian dari mewujudkan kompetensi yang harus dimilikinya. Inovasi pembelajaran diantara dilakukan melalui metode atau model, strategi maupun media pembelajaran.

Inovasi pembelajaran saat ini banyak dilakukan melalui pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau *Information Communication Technology (ICT)*, yaitu pembelajaran yang memeroses dan mengelolah informasi melalui jaringan elektronik atau internet. Salah satu pembelajaran berbasis TIK atau ICT dapat dilakukan melalui *e-learning* atau pembelajaran daring melalui aplikasi *socrative*. *E-learning socrative* sendiri merupakan merupakan salah satu media sosial yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika, dalam pembelajarannya guru bisa memberikan kuis dengan suasana berbeda karena bisa diakses dengan komputer

ataupun ponsel siswa. Hal ini juga dapat membantu interaksi antara guru, siswa dan antar teman sekelas. (Awedh, dkk, 2014; Dervan, P, 2014). Lebih lanjut, Guraru (2013) menjelaskan bahwa *socrative* salah satu aplikasi *e-learning* yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis ICT (*Information Communication Technology*). *Scorative* merupakan sebuah *student response system* yang memungkinkan guru untuk membuat kuis atau permainan interaktif dan melibatkan siswa secara langsung.

Berdasarkan pemaparan terdahulu dapat diketahui bahwa pembelajaran melalui *e-learning scorative* merupakan upaya atau salah satu jalan guru untuk meningkatkan kompetensi dalam pelaksanaan pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang dapat dilakukan secara praktis karena dapat dilakukan melalui daring dengan memanfaatkan jaringan elektronik atau internet.

### **C. METODE**

Kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan yang disampaikan melalui metode ceramah dan praktik penggunaan model pembelajaran *e-learning socrative* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kepada guru-guru Bahasa Indonesia di Kabupaten Subang, Jawa Barat. Sebelum praktik guru sebagai peserta diberikan stimulasi pengenalan materi mengenai perangkat TIK yang mungkin dan bahkan pasti dimiliki atau biasa digunakan sehari-hari seperti computer dan gawai yang memiliki kemampuan untuk mengakses daring dengan jaringan internet. Setelah diperkenalkannya perangkat TIK, tim pengabdian mengaitkan hubungan perangkat TIK sebagai media pembelajaran berbasis daring yang dapat mempermudah dan menambah daya tarik belajar pada siswa dan menambah perbendaharaan model dan media pembelajaran berbasis TIK dan simulasi mengoperasikan pada aplikasi *e-learning socrative*.

### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di Kabupaten Subang merupakan bagian upaya peningkatan kualitas, kemampuan serta memberikan pengetahuan dan wawasan bagi para guru bahasa Indonesia. Selain itu, kegiatan ini merupakan proses belajar dengan memberikan pengalaman secara langsung dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Pelatihan

pembelajaran *e-learning socartive* dilaksanakan dengan ceramah dan praktik menemukan beberapa permasalahan, yaitu guru bahasa Indonesia mengalami beberapa kendala dalam pembelajaran khususnya menghadapi kurikulum yang harus selaras dengan kondisi era revolusi industri 4.0 diantaranya para guru kesulitan mengoperasikan aplikasi (*e-learning*), kurang paham dalam menentukan aplikasi sebagai alat bantu dengan kompetensi pembelajaran yang akan disampaikan secara tepat dan sesuai kebutuhan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, beberapa guru yang belum mempunyai perangkat pendukung pembelajaran yang memadai tidak memahami pelaksanaan pembelajaran berbasis TIK atau ICT, yaitu melalui *e-learning*.



Gambar 1. Guru Bahasa Indonesia menyampaikan kendala pelaksanaan pembelajaran

Temuan tersebut perlu menjadi perhatian karena pembelajaran di era revolusi industri 4.0 tidak hanya berfokus pada literasi baca dan tulis saja namun teknologi juga menjadi literasi utama yang perlu dikuasai oleh guru dan peserta didik. Sebagaimana disampaikan oleh Ahmad (2018) bahwa pendidikan harus menghadirkan lulusan yang kompetitif sehingga kurikulum perlu orientasi baru. Sebab di era revolusi industri 4.0 tidak hanya cukup literasi lama (membaca, menulis, & matematika) sebagai modal dasar untuk berkiprah di masyarakat. Ada tiga kelompok atau jenis literasi era revolusi industri 4.0, yaitu literasi data, literasi teknologi, literasi manusia.



Gambar 2. Guru-guru berlatih melaksanakan pembelajaran *e-learning* melalui aplikasi *scortative*

Lebih lanjut, hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat secara rinci mengenai pelatihan pembelajaran *e-learning socrative* diperoleh melalui penyebaran angket. Berikut hasil analisis pelatihan pembelajaran *e-learning socrative* pada guru bahasa Indonesia di Kabupaten Subang.

**Tabel 1. Hasil Angket Pelatihan Pembelajaran *E-Learning Socrative***

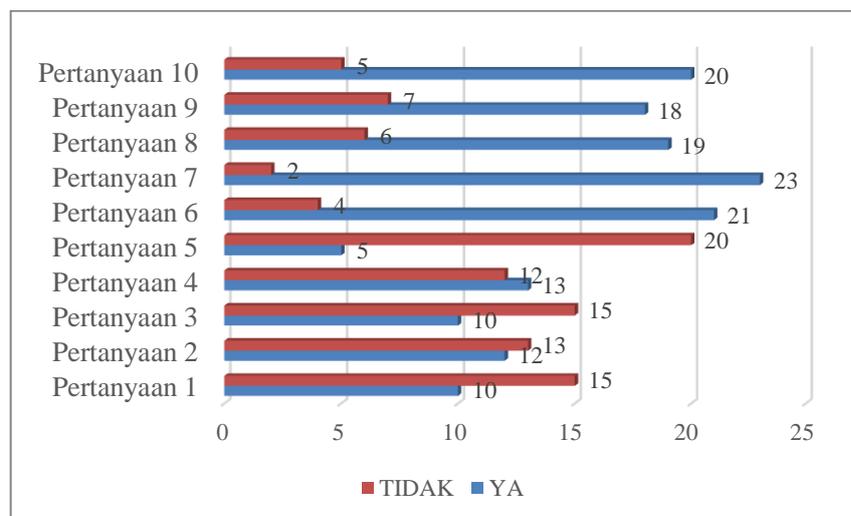
No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Pembelajaran yang dilaksanakan selama ini efektif.	10	15
2	Pembelajaran melalui pendekatan, strategi, metode/model, dan media yang digunakan selama ini menyenangkan.	12	13
3	Pembelajaran yang dilaksanakan selama ini dapat menumbuhkan motivasi belajar.	10	15
4	Pembelajaran yang dilakukan selama ini sudah menjawab tantangan di dunia pendidikan (khususnya pemanfaatan teknologi).	13	12
5	Pendekatan, strategi, metode/model, dan media pembelajaran selama ini dilakukan sudah berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK).	5	20
6	Pelatihan Pembelajaran menggunakan <i>e-learning socrative</i> efektif dilaksanakan.	21	4
7	Pelatihan pembelajaran menggunakan <i>e-learning socrative</i> menyenangkan.	23	2
8	Pelatihan yang diikuti saat ini dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan diri (guru) sebagai bekal pelaksanaan mengajar di kelas.	19	6
9	Pelatihan yang diikuti saat ini dapat mengembangkan kreativitas diri (guru).	18	7
10	Pembelajaran <i>e-learning socrative</i> dapat menumbuhkan motivasi mengajar dan belajar.	20	5

Tabel 1 menjelaskan hasil pelatihan pembelajaran *E-learning Socrative*, diketahui pertanyaan kesatu sampai kelima merupakan pertanyaan mengenai pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan selama ini sedangkan pertanyaan keenam sampai kesepuluh mengenai pelatihan pembelajaran dengan *e-learning socrative*. Berdasarkan hasil sebaran angket diketahui pertanyaan kesatu, *sepuluh* orang memberikan jawaban *ya* sedangkan *lima belas* orang memberikan jawaban *tidak*. Pertanyaan kedua, jawaban *ya* sebanyak *dua belas* orang, jawaban *tidak* sebanyak *tiga belas orang*. Pertanyaan ketiga, sebanyak *sepuluh* orang menjawab *ya* sedangkan *lima belas* orang menjawab *tidak*. Pertanyaan keempat sebanyak *tiga belas* orang menjawab *ya* sedangkan *dua belas*

orang menjawab *tidak*. Pertanyaan kelima sebanyak *lima* orang menjawab *ya* sedangkan *dua puluh* orang menjawab *tidak*.

Pertanyaan keenam sebanyak *dua puluh satu* menjawab *ya* sedangkan *lima* orang menjawab *tidak*. Pertanyaan ketujuh sebanyak *dua puluh tiga* orang menjawab *ya* sedangkan *dua* orang menjawab *tidak*. Pertanyaan kedelapan sebanyak *sembilan belas* orang menjawab *ya* sedang *enam* orang menjawab *tidak*. Pertanyaan kesembilan sebanyak *delapan belas* orang menjawab *ya* sedangkan *tujuh* orang menjawab *tidak*. Pertanyaan kesepuluh sebanyak *dua puluh* orang menjawab *ya* sedangkan *lima* orang menjawab *tidak*.

Dilihat dari hasil sebaran angket dan jawaban yang diberikan pada pertanyaan *kesatu* sampai *kelima* bahwa pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan selama ini cukup efektif melalui metode atau media yang digunakan. Selain itu, pembelajaran juga cukup menyenangkan serta menumbuhkan motivasi namun belum secara optimal menjawab tantangan pendidikan dibidang teknologi. Hal tersebut dikarenakan kegiatan mengajar belum sepenuhnya berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Pertanyaan *keenam* sampai *kesepuluh* mengenai pelaksanaan pelatihan *e-learning socrative* yang diberikan. Berdasarkan hasil jawaban dari sebaran angket dapat paparkan bahwa pelaksanaan pelatihan *e-learning socrative* efektif dilaksanakan dan menyenangkan. Selain itu pelatihan menjadi bekal, mengembangkan kreativitas guru, dan dapat menumbuhkan motivasi mengajar. Hal ini dapat lebih dilihat pada grafik berikut.



Grafik 1. Perbandingan Hasil Sebaran

Grafik 1 menjelaskan pelatihan pembelajaran *e-learning socrative* berjalan dengan efektif dan menyenangkan. Pelatihan juga menumbuhkan motivasi mengajar dan belajar, menjadi bekal pelaksanaan mengajar di kelas dengan berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

## E. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembelajaran *e-learning socrative*, salah satu pelatihan pembelajaran berbasis teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) yang memanfaatkan aplikasi dan jaringan internet melalui komputer atau gawai mendapatkan tanggapan yang positif dari objek pengabdian dari hasil pengisian angket yang disebar setelah dilaksanakannya sosialisasi dan simulasi penggunaan aplikasi. Pelatihan pembelajaran *e-learning socrative*, bagi guru dapat menumbuhkan motivasi untuk mengajar. Karena guru harus mempersiapkan lebih matang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan teliti dan rinci. Lebih lanjut, pembelajaran *e-learning socrative* dapat menjadi solusi dalam menjawab tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0.

## F. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I. (2018). *Pendidikan tinggi "4.0" yang mampu meningkatkan daya saing bangsa*. Tersedia: (<https://asikbelajar.com/catatan-untuk-dunia-pendidikan-di-era-revolusi-industri-4-0/>). Direktur Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kementerian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi. Makassar, 16 Februari 2018. Bahan Presentasi. Diunduh 11 Desember 2018.
- Awedh, M., Mueen, A., Zafar, B., & Manzoor, U. (2015). Using Socrative and Smartphones for The Support of Collaborative Learning. *ArXiv Preprint ArXiv:1501.01276*.
- Brown, M. D. (2000). *Education World: Technology in the Classroom: Virtual High Schools, Part 1, The Voices of Experience*.
- Chotijah, H. Y., Larasati, S., & Sari, I. P. A. (2018). Penerapan Media E-Learning Socrative dalam Materi Pengolahan Data Kelas VI Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan, 1*, 94–98.
- Djamarah, S. B. (2010). *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif: suatu pendekatan teoretis psikologis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Feasey, D. (2001). E-Learning. *Eyepoppingraphics, Inc. (Sumber Dari Internet Tanggal 20 Agustus 2002: Http://Eyepopping.Manilasites.Com/Profiles/)*.
- Guraru. (2013). Socrative Memanfaatkan Gadget Siswa untuk Bermain Sambil Belajar. Retrieved from <http://guraru.org/info/socrative-memanfaatkan-gadget-siswa>

untuk-bermain-sambil-belajar/

Khusniyah, N. L., & Hakim, L. (2019). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 19–33.

<https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.667>

Rahayu, G. D. S., & Firmansyah, D. (2019). Pengembangan Pembelajaran Inovatif Berbasis Pendampingan bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Siliwangi*, 1(1), 17–25.

Siahaan, S. (2002). Penelitian Penjajagan Tentang Kemungkinan Pemanfaatan Internet Untuk Pembelajaran di SLTA di Wilayah Jakarta dan Sekitarnya. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(39), 114–120.

Sutopo, A. H. (2012). Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Yogyakarta: Graha Ilmu*.

Undang-undang nomor 14 tahun 2015 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.