

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MAKE A MATCH PADA MATA PELAJARAN *FOOD AND BEVERAGE SERVICE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BUDI MULIA DUA YOGYAKARTA

THE APPLICATION OF THE MAKE A MATCH LEARNING METHOD IN THE FOOD AND BEVERAGE SERVICE SUBJECT TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING OUTCOMES AT BUDI MULIA DUA VHS YOGYAKARTA

Oleh:

Herningtyas

Program Studi Pendidikan Teknik Boga

Email: herningtyas91@yahoo.com

Marwanti, M. Pd

Dosen Pembimbing Program Studi Pendidikan Teknik Boga

Abstrak

Penelitian ini bertujuan: (1) mengetahui implementasi pembelajaran Make A Match pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* pada siswa di SMK Budi Mulia Dua Yogyakarta dan (2) mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* pada siswa di SMK Budi Mulia Dua Yogyakarta. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas X *Vocational High School* (SMK) Budi Mulia Dua berjumlah 8 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan (1) implementasi metode pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* berjalan sesuai perencanaan yang telah dibuat, (2) Penerapan metode pembelajaran *Make A Match* dalam Mata Pelajaran *Food and Beverage Service* pada Program Studi *Professional Culinary Management* mampu meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dari mean hasil belajar pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* siklus I sebesar 75, sedangkan pada siklus II mean hasil belajar pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* meningkat menjadi 90,31.

Kata kunci: Hasil Belajar, *Food and Beverage Service*, Metode Pembelajaran *Make A Match*

Abstract

This study aims to investigate : (1) the implementation learning outcomes through the Make A Match learning method in the Food and Beverage Service subject at Vocational High School Budi Mulia Dua Yogyakarta and (2) students' learning outcomes through the Make A Match learning method in the Food and Beverage Service subject at Vocational High School Budi Mulia Dua Yogyakarta. This was a classroom action research study. The research subjects were Grade X students of Budi Mulia Dua Vocational High School (VHS) taking the Food and Beverage Service subject with a total of 8 students. The data were collected through observations, tests, and documentation. The data were analyzed by means of the descriptive technique. The results of the study were as follows: (1) The implementation of the Make A Match learning method in the Food and Beverage Service subject ran in accordance with the plan that had been made; (2) The application of the Make A Match learning method in the Food and Beverage subject was capable of improving students' learning outcomes; this was indicated by the mean score of the learning outcomes in the Food and Beverage subject in Cycle I which was 75, and in Cycle II, the mean score of the learning outcomes in the Food and Beverage subject improved to 90.31.

Keywords: Learning Outcomes, *Food and Beverage Service*, *Make A Match Learning Method*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses sepanjang hayat dari perwujudan pembentukan diri secara utuh dalam arti pengembangan segenap potensi dalam rangka pemenuhan semua komitmen manusia sebagai individu, sebagai makhluk sosial dan sebagai makhluk Tuhan. Pendidikan memiliki peran penting dalam mewujudkan sumber daya manusia yang profesional, produktif, kreatif, unggul, dan berakhlak mulia sebagai aset bangsa dalam menyukseskan pembangunan nasional.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Belajar menurut Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran (2011:124), adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Dari pengertian tersebut terdapat tiga unsur pokok dalam belajar, yaitu: (1) proses, (2) perubahan perilaku, dan (3) pengalaman.

Berhasil tidaknya pencapaian tergantung pada proses belajar mengajar yang dijalankan oleh guru dan siswa. Untuk dapat mencapai tujuan yang

maksimal, guru hendaknya dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif dan mampu memotivasi siswa serta membuat variasi dalam metode mengajar.

Penelitian dilaksanakan di *Vocational High School* (SMK) Budi Mulia Dua pada program *studi Professional Culinary Management* (Kuliner) pada mata pelajaran *Food and Beverage Service*. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa guru masih menerapkan metode konvensional yang kurang melibatkan partisipasi siswa dan hasil belajar siswa yang belum maksimal atau belum seluruhnya dapat mencapai KKM. Metode yang digunakan pada proses pembelajaran masih monoton, masih terpusat pada guru sehingga kurang adanya interaksi antara guru dan siswa. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang dijelaskan oleh guru pada saat pelajaran teori berlangsung. Sedangkan pada hasil observasi yang dilakukan peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diperoleh pada mata pelajaran *Food and Beverage Service*, diketahui bahwa terdapat 5 siswa (62,5%) yang sudah dinyatakan tuntas, dan masih terdapat 3 siswa (37,5%) yang dinyatakan tidak tuntas karena siswa masih belum mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa metode yang selama ini diterapkan pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* oleh guru dalam proses belajar mengajar belum mampu meningkatkan hasil belajar seluruh siswa.

Metode pembelajaran menurut Nana dan Erliany (2012:167-175), secara garis besar dapat dibedakan dalam dua kelompok, yaitu pembelajaran teori dan pembelajaran praktik. Pembelajaran teori dibedakan pula antara pembelajaran ekspositori, seperti: ceramah, tanya-jawab dan demonstrasi; pembelajaran kegiatan kelompok, seperti: diskusi, diskusi panel, kerja kelompok, simulasi, bermain peran dan seminar; dan pembelajaran berbuat, seperti: eksperimen, pengamatan, penelitian sederhana dan pemecahan masalah.

Guna tercapainya tujuan dari pembelajaran yang di inginkan yakni nilai yang mencapai KKM, diperlukan juga partisipasi dan keaktifan siswa di kelas, karena apabila keaktifan dan partisipasi siswa dapat terbangun, maka pemahaman pada materi pelajaran pun akan meningkat sehingga hasil belajar yang dihasilkan dapat mencapai nilai KKM sesuai yang diharapkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti perlu menerapkan metode pembelajaran *Make A Match* agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penelitian ini bertujuan mengetahui: (1) implementasi pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* pada siswa di SMK Budi Mulia Dua Yogyakarta, (2) hasil belajar siswa pada pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* pada siswa di SMK Budi Mulia Dua Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengembangkan strategi

pembelajaran yang paling efisien dan efektif pada situasi yang alamiah. *Action research* mempunyai asumsi bahwa pengetahuan dapat dibangun dari pengalaman, khususnya pengalaman yang diperoleh melalui tindakan (*action*) (Kunandar, 2011:44-45).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Februari-November 2014 di *Vocational High School* (SMK) Budi Mulia Dua yang berlokasi di Jalan Raya Panjen, Wedomartani, Sleman, Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X *Vocational High School* (SMK) Budi Mulia Dua yang menempuh mata pelajaran *Food and Beverage Service* dengan jumlah 8 siswa.

Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan model spiral atau siklus Kemmis dan Taggart (1988) yang terdiri dari dua siklus dan masing-masing menggunakan 4 komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, refleksi dalam spiral yang selalu terkait (Endang Mulyatiningsih, 2011:70).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Adapun hasil analisis datanya disajikan sebagai berikut:

a. Hasil Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Metode Permainan *Make A Match*

1. Siklus I

Tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Jumat, 14 November 2014 pukul 08.45 – 11.45 WIB dengan materi Restoran. Ketika tindakan akan dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti melakukan

perencanaan tindakan. Tahap pertama peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode *Make A Match*, *handout*, satu set kartu restoran yang terdiri dari pengertian restoran, struktur organisasi restoran, uraian tugas-tugas restoran dan tujuan restoran yang berisi pertanyaan dan jawaban untuk penerapan metode *Make A Match* yang berjumlah 16 kartu yaitu 8 kartu pertanyaan dan 8 kartu jawaban beserta 1 lembar kunci jawaban, instrumen tes berupa soal pilihan ganda *pre test* dan *post test* sejumlah 20 butir soal, dan lembar penilaian afektif serta lembar penilaian psikomotorik untuk mengamati proses pelaksanaan tindakan.

2. Siklus II

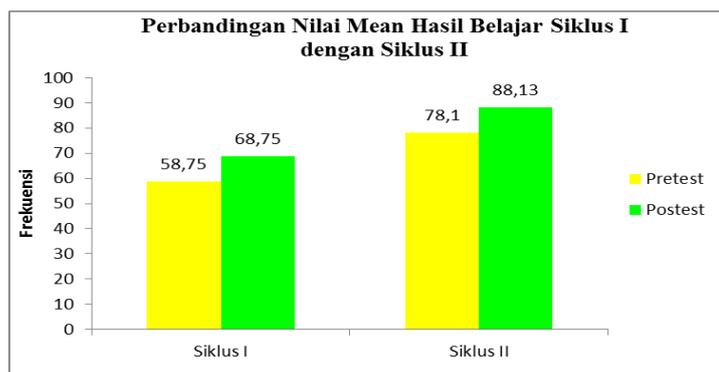
Tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Jumat, 21 November 2014 pukul 08.45 – 11.45 WIB dengan materi Restoran. Sebelum tindakan dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti melakukan perencanaan tindakan. Tahap pertama peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode *Make A Match*, *handout*, satu set kartu restoran yang terdiri dari macam-macam klasifikasi restoran berdasarkan pengelolaan dan sistem penyajian yang berisi pertanyaan dan jawaban untuk penerapan metode *Make A Match* yang berjumlah 16 kartu yaitu 8 kartu pertanyaan dan 8 kartu jawaban beserta 1 lembar kunci jawaban, instrumen tes berupa soal pilihan ganda *pre test* dan *post test* sejumlah 20 butir soal, dan lembar penilaian afektif serta lembar penilaian psikomotorik untuk mengamati proses pelaksanaan tindakan.

Dari perencanaan awal, hasil siklus II yang mencakup ranah afektif, psikomotorik, dan kognitif akan dibandingkan dengan hasil siklus I dan kriteria keberhasilan siklus II yang ditargetkan sebelumnya. Adapun perbandingan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Siklus I dengan Hasil Siklus II dan Peningkatannya

No	Variabel	Indikator	Hasil I Siklus I	Hasil Siklus II	Peningkatan
1	Afektif	Rata-rata nilai afektif siswa	76,6	91,9	15,3
		Persentase afektif siswa yang berada pada kategori baik	62,5 %	100%	37,5%
2	Psikomotorik	Rata-rata nilai psikomotorik siswa	72,5	95	22,5
		Persentase psikomotorik siswa yang berada pada kategori baik	62,5 %	100%	37,5%
3	Kognitif	Rata-rata hasil belajar siswa	68,75	88,13	19,38
		Persentase jumlah siswa yang mencapai KKM	37,5 %	100%	62,5%
4	Nilai Akhir	Rata-rata nilai akhir siswa	75	90,31	15,31
		Persentase jumlah siswa yang mencapai KKM pada nilai akhir	50 %	100%	50,0%

Peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan rata-rata Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Nilai *Mean* Kognitif

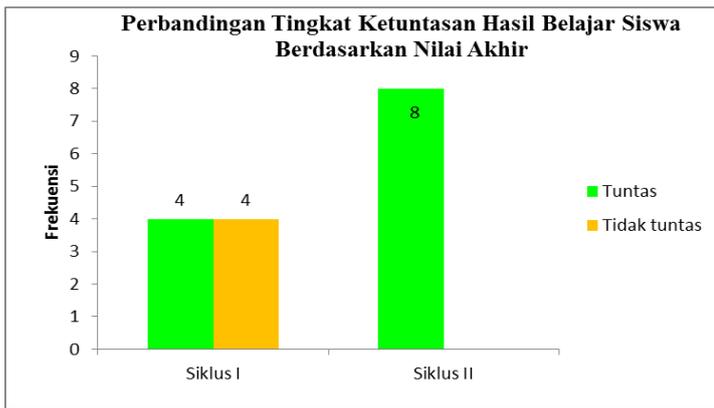
Hasil belajar pada ranah kognitif dengan indikator rata-rata pada siklus I yaitu 68,75. Melalui kegiatan pembelajaran siklus II menggunakan metode *Make A Match* belum dapat melampaui target yang ditetapkan yaitu 75. Pada siklus II belajar pada ranah kognitif meningkat melampaui target sebesar 88,13. Hasil belajar pada ranah kognitif dengan indikator persentase jumlah siswa yang berada pada kategori tuntas pada siklus I yaitu 62,5% (5 siswa). Melalui kegiatan pembelajaran siklus II menggunakan metode *Make A Match* dapat melampaui target yang ditetapkan yaitu 75%. Pada kenyataannya, persentase hasil belajar pada ranah kognitif pada kategori tuntas pada siklus II adalah 100% (8 siswa).

Hasil belajar pada ranah kognitif sudah ada peningkatan dari target keberhasilan siklus I. Hasil belajar pada ranah kognitif dengan indikator rata-rata pada siklus I yaitu 68,75. Melalui kegiatan pembelajaran siklus II menggunakan metode *Make A Match* dapat melampaui target yang ditetapkan yaitu 75. Pada siklus II belajar pada ranah kognitif meningkat melampaui target sebesar 88,13. Hasil belajar pada ranah kognitif dengan indikator persentase jumlah siswa yang berada pada kategori

tuntas pada siklus I yaitu 62,5%. Melalui kegiatan pembelajaran siklus II menggunakan metode *Make A Match* dapat melampaui target yang ditetapkan yaitu 75%. Pada kenyataannya, persentase hasil belajar pada ranah kognitif pada kategori tuntas pada siklus II adalah 100%.

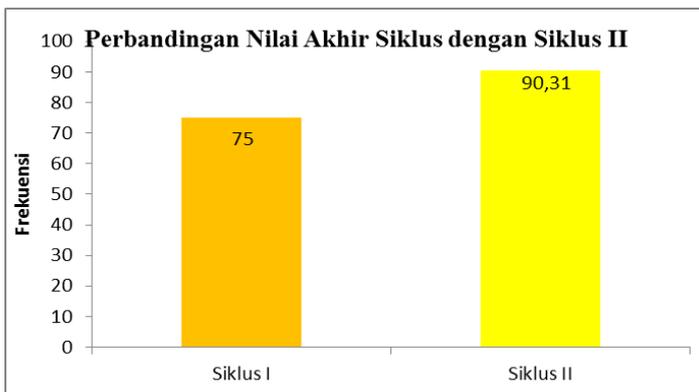
Berdasarkan tabel.1 (Perbandingan Hasil Siklus II dengan Siklus I dan Peningkatannya) juga diketahui nilai akhir siswa sudah ada peningkatan dari target keberhasilan siklus I. Nilai akhir siswa dengan indikator rata-rata pada siklus I yaitu 75. Melalui kegiatan pembelajaran siklus II menggunakan metode *Make A Match* dapat melampaui target yang ditetapkan yaitu 75. Pada siklus II belajar nilai akhir siswa meningkat melampaui target sebesar 90,31. Hasil belajar pada nilai akhir dengan indikator persentase jumlah siswa yang berada pada kategori tuntas pada siklus I yaitu 50%. Melalui kegiatan pembelajaran siklus II menggunakan metode *Make A Match* dapat melampaui target yang ditetapkan yaitu 75%. Pada kenyataannya, persentase nilai akhir siswa pada kategori tuntas pada siklus II adalah 100%.

Secara lebih jelas, peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* berdasarkan nilai akhir yang diperoleh dari rata-rata ketiga ranah yang meliputi afektif, psikomotorik, dan kognitif dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 2. Tingkat Ketuntasan Siswa Berdasarkan Nilai Akhir

Peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan rata-rata nilai akhir Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Mean Nilai Akhir

Berdasarkan analisis data dan gambar hasil belajar siswa terlihat jelas bahwa nilai rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Rata-rata hasil belajar pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* siklus I adalah 75, dimana yang berada pada kategori tuntas sebanyak 4 siswa (50%). Sementara itu, pada siklus II rata-rata hasil belajar pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* meningkat menjadi 90,31 dimana yang berada pada kategori tuntas sebanyak 8 siswa (100%).

Berdasarkan refleksi yang berkaitan dengan proses dan hasil kegiatan pembelajaran menggunakan metode *Make A Match* dapat disimpulkan bahwa secara umum proses pembelajaran siklus II sudah berjalan baik dan dapat dikatakan berhasil. Perbaikan atas kekurangan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran siklus I sudah terjadi, serta peningkatan yang diharapkan juga sudah terlihat melalui kegiatan pembelajaran siklus II. Terdapat peningkatan aktivitas pembelajaran siswa (dari ranah afektif dan psikomotorik) dan hasil belajar siswa karena dipengaruhi penerapan metode *Make A Match*. Berdasarkan pencapaian tersebut, maka penelitian ini dihentikan sampai siklus II.

Pembahasan

1. Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran siklus I dilaksanakan cukup baik, seluruh siswa memasuki kelas dengan tertib dan siap mengikuti pelajaran. Pada penyampaian materi kurang efektif karena masih ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Terdapat siswa yang masih berbicara dengan teman lain. Guru harus memberikan umpan kepada siswa agar siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan. Akan tetapi pada saat penerapan metode pembelajaran *Make A Match* siswa mulai konsentrasi terhadap kartu-kartu yang diberikan oleh guru, walaupun beberapa kali guru masih harus memberikan penjelasan kembali agar siswa dapat mengerti dengan baik.

Adanya penerapan metode *make a match* pada mata pelajaran *food and beverage service* pada siklus I dapat diketahui hasil nilai *mean* pada

aktivitas ranah afektif siswa adalah 76,6 dengan persentase 62,5% (5 siswa) termasuk dalam kategori baik dan aktivitas pada ranah psikomotorik siswa adalah 72,5 dengan persentase 62,5% (5 siswa) termasuk dalam kategori baik, sedangkan untuk hasil mean pada ranah kognitif adalah 68,75 dengan persentase 62,5% (5 siswa) termasuk dalam kategori tuntas. Dari hasil yang telah didapat, dapat disimpulkan bahwa belum semua siswa dapat mencapai nilai yang maksimal yaitu 75% siswa termasuk dalam kategori tuntas, oleh karena itu perlu adanya perbaikan dan peningkatan yang akan dilakukan pada penelitian siklus II.

2. Siklus II

Setelah adanya penerapan metode *make a match* pada mata pelajaran *food and beverage service* pada siklus I dapat diketahui hasil nilai *mean* pada aktivitas ranah afektif siswa adalah 91,9 dengan persentase 100% (8 siswa) termasuk dalam kategori baik dan aktivitas pada ranah psikomotorik siswa adalah 95 dengan persentase 100% (8 siswa) termasuk dalam kategori baik, sedangkan untuk hasil mean pada ranah kognitif adalah 88,13 dengan persentase 100% (8 siswa) termasuk dalam kategori tuntas. Dari hasil yang telah didapat, dapat diketahui bahwa semua siswa sudah mencapai nilai ketuntasan yang telah ditentukan oleh sekolah yakni 75. Secara umum proses pembelajaran siklus II sudah berjalan baik dan dapat dikatakan berhasil. Perbaikan atas kekurangan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran siklus I sudah terjadi, serta peningkatan yang diharapkan juga sudah terlihat melalui kegiatan pembelajaran siklus II. Terdapat peningkatan aktivitas pembelajaran siswa (dari ranah afektif dan

psikomotorik) dan hasil belajar siswa karena dipengaruhi penerapan metode *Make A Match*. Berdasarkan pencapaian tersebut, maka penelitian ini dihentikan sampai siklus II.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Make A Match* yang tepat dan sesuai dengan langkah-langkahnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* siswa kelas X *Vocational High School (SMK) Budi Mulia Dua*. Dengan demikian, penelitian ini berhasil membuktikan bahwa penerapan metode pembelajaran *Make A Match* dalam Mata Pelajaran *Food and Beverage Service* pada Program Studi *Professional Culinary Management* mampu meningkatkan hasil belajar siswa ditinjau dari ranah afektif, psikomotor dan kognitif.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fathimah Nur Zahroh (2013) yang berjudul "Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas X Boga dalam Mata Pelajaran Melakukan Persiapan Pengolahan (MPP) Melalui Metode Pembelajaran *Make A Match* di SMK Negeri 1 Kalasan". Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dari hasil penelitian siklus I menunjukkan hasil *pre test* menunjukkan persentase ketuntasan siswa 4 % dengan rata-rata 5,53, sedangkan pada hasil *post test* menunjukkan persentase ketuntasan siswa mencapai 76% dengan rata-rata 7,91 . Pada *pre test* siklus II menunjukkan persentase ketuntasan siswa 12 % dengan rata-rata 6,24, sedangkan hasil *post test* menunjukkan hasil 92% dengan rata-rata 8,79.

Persentase peningkatan pada siklus I adalah 72% dan siklus II adalah 80 %. Dengan demikian penggunaan metode Make A Match pada proses pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar pada siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Implementasi metode pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* berjalan sesuai perencanaan yang telah dibuat, pelaksanaan terdiri dari 4 fase untuk setiap siklusnya, yaitu fase 1 berupa perencanaan, fase 2 berupa pelaksanaan, fase 3 berupa tindakan, dan fase 4 berupa refleksi. Selain itu,
2. Penerapan metode pembelajaran *Make A Match* dalam Mata Pelajaran *Food and Beverage Service* pada Program Studi *Professional Culinary Management* mampu meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dari rata-rata hasil belajar pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* siklus I sebesar 75, dimana yang berada pada kategori tuntas sebanyak 4 siswa (50%), sedangkan pada siklus II rata-rata hasil belajar pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* meningkat menjadi 90,31 dimana yang berada pada kategori tuntas sebanyak 8 siswa (100%).

Saran

Bagi Guru

Guru disarankan untuk lebih berinisiatif dalam menggunakan berbagai macam metode pembelajaran inovatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas, terutama metode pembelajaran *Make A Match*.

Bagi Sekolah

Pihak sekolah khususnya Kepala sekolah disarankan untuk selalu menghimbau dan memberikan masukan kepada para guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, seperti metode pembelajaran *Make A Match*, agar dapat meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung, sehingga hasil belajar siswa dapat dicapai dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Riset Terapan*. Yogyakarta: UNY Press
- Kemmis, S dan Taggart, R. (1988). *The Action Research Planner Deakin*: Deakin University.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Peneliiian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Nana Syaodih & Erliana Syaodih. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: Refika Aditama
- Tim Pengembang MKDP. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional