

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Media komunikasi adalah suatu media ataupun alat bantu yang digunakan oleh suatu organisasi untuk mencapai efisiensi dan efektivitas kerja dengan hasil yang maksimal. Salah satu alat komunikasi tersebut yaitu Radio menjadi media pendidikan yang berguna bagi semua bentuk yang berhubungan dengan pendidikan, karena dapat memperkaya pengalaman pendidikan dan juga ide-ide yang kreatif. Dengan demikian, alat ini memiliki potensi dan kekuatan yang berpengaruh dalam pendidikan.

Kemudian muncul pertanyaan di dalam diri kita. “Jika media yang memiliki teknologi canggih ada dampak buruknya bagi anak, dengan media apa yang bisa kita gunakan?”. Sebuah pertanyaan klasik yang tentunya ada dalam pikiran setiap orang. Pertanyaan kuno yang mungkin disepelekan oleh mereka yang tidak peduli dengan pendidikan. Hanya satu jawaban dari pertanyaan tersebut, yaitu radio.

Radio merupakan salah satu di antara alat komunikasi massa. Seperti media massa lain, radio pun mempunyai fungsi sebagai alat pemberi informasi. Pemilihan media radio didasarkan kemampuan media ini dapat menjangkau populasi pendengar yang lebih banyak dengan jarak jauh dan waktu yang lebih cepat, serta biaya yang relatif lebih murah dibandingkan dengan media yang lain.

Memang terlihat kuno, ketinggalan zaman, atau sebagainya begitu orang mendengar kata radio. Media yang sekarang mulai tertindas perannya dengan teknologi-teknologi terbaru. Media yang telah dilupakan perannya ketika manusia

masih pada peradaban terdahulu. Bahkan sekarang hampir dipastikan tidak semua rumah memiliki radio. Sebuah kenyataan yang dilematis yang tentunya tidak kita inginkan. Namun begitulah adanya, orang telah melupakan peran dan fungsi dari radio.

Penggunaan pembelajaran melalui media streaming di Indonesia masih sangat sedikit digunakan dalam dunia pendidikan, hal ini dikarenakan kapasitas koneksi internet yang kurang memadai, apalagi pembelajaran yang berbasis visual streaming seperti penggunaan media Youtube yang sangat besar kapasitasnya untuk digunakan. Oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis radio streaming digunakan karena penggunaan software streaming yang tidak banyak menghabiskan quota koneksi internet, mudah digunakan, bisa menjadi pembelajaran yang menyenangkan karena dipadukan antara pembelajaran dengan musik atau lagu yang di *request* serta adanya sarana interaktif (*live streaming*) yang dikolaborasikan dengan media lainnya, seperti yahoo messenger, skype messenger dan hasil siarannya pun bisa direkam secara otomatis agar bisa dimanfaatkan kembali.

Menurut Yustina (<http://yustina.blog.upi.edu>, diakses tanggal 25 Oktober 2010) *radio streaming* adalah radio yang bisa didengarkan lewat internet. Secara umum Radio mempunyai kegunaan: (a) memperjelas pesan yang diterima; (b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra; (c) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; (d) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan

auditori dan kinestetiknya; dan (e) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Radio khususnya *radio streaming* menjadi media pendidikan dalam berbagai aspeknya. Karena media ini memang memiliki potensi dan kekuatan yang amat berpengaruh dalam dunia kependidikan. *Radio Streaming* sebagai pemberi informasi dan alat yang mendidik, muatan sajiannya dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, moral, dan akhlak seseorang.

Secara khusus di SMK Namira Tech Nusantara menurut pengamatan penulis bahwa penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada umumnya belum secara maksimal. Begitu pula dengan keterbatasan waktu yang disediakan sehingga permasalahan ini akan memberikan pengaruh pada mutu pendidikan pada siswa sebagai siswa. Untuk itu dibutuhkan penelitian media pembelajaran yang baru yaitu media pembelajaran berbasis *radio streaming* dalam meningkatkan hasil belajar TIK di sekolah. Hasil Belajar TIK dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini:

**Tabel 1. Hasil Belajar TIK**

Kelas	Tahun Pelajaran		KKM
	2009/2010	2010/2011	
X1	65,30	66,45	75,00
X2	66,45	67,20	
Rata-rata	66,30	67,30	

Berdasarkan fenomena sebagaimana yang telah diuraikan di atas, dibutuhkan peran aktif dan perubahan yang serius terutama oleh guru dan pihak-pihak yang terkait untuk dapat meningkatkan hasil belajar TIK. Untuk itu dalam

meningkatkan hasil belajar TIK tersebut maka penulis berpendapat bahwa penelitian media pembelajaran *radio streaming* perlu diterapkan agar sesuai dengan kompetensi yang diharapkan berdasarkan kurikulum.

Peningkatan mutu merupakan hal yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang berorientasi pada peningkatan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kemampuan profesional dan produktivitas kerja sesuai dengan kebutuhan pembangunan bangsa. Dengan karakteristik kualitas sumber daya manusia demikian, maka diharapkan bangsa Indonesia bisa mampu bersaing dalam era globalisasi dunia pada saat ini maupun di masa yang akan datang. Sepintas dapat dilihat bagaimana kualitas pendidikan Indonesia yang mana dianggap oleh banyak kalangan masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari peringkat *Human Development Index* (HDI) Indonesia masih rendah tahun 2004 peringkat 111 dari 117 negara dan tahun 2005 peringkat 110 di bawah Vietnam dengan peringkat 108 (Kunandar, 2007:1-2). Laporan *World Competiveness Yearbook* tahun 2000, daya saing SDM Indonesia berada pada posisi 46 dari 47 negara yang disurvei. Ketertinggalan bangsa Indonesia dalam bidang IPTEK dibandingkan dengan negara tetangga, seperti Malaysia, Singapura dan Thailand (Kunanda, 2007:2).

Rendahnya tingkat pemanfaatan TIK di sekolah disebabkan tidak semua sekolah mempunyai sarana TIK dan tidak semua sekolah menggunakan media pembelajaran berbasis *radio streaming* dan walaupun ada penggunaannya kurang optimal (utilitas rendah) [www.scribid.com/doc/3582545/TIK-Untuk-Pembelajaran](http://www.scribid.com/doc/3582545/TIK-Untuk-Pembelajaran) (diakses tanggal 30 September 2009). TIK telah berkembang seiring dengan



globalisasi sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung dengan cepat. Dampak dari globalisasi ini dapat berdampak positif dan negatif pada suatu negara. Teknologi informasi saat ini telah mematahkan jarak dalam berkomunikasi, hal ini dapat dilihat dengan adanya internet yang setiap saat, kapan dan dimana saja dapat mengakses informasi dari belahan dunia manapun. Namun keadaan ini juga telah menimbulkan adanya perbedaan mencolok (*digital-divide*) antara yang mampu dan yang tidak mampu dalam akses penggunaan TIK. Dengan adanya globalisasi yang tidak terelakkan ini, mau tidak mau menimbulkan persaingan antar bangsa sehingga menuntut adanya pengembangan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan adalah salah satu hal penting dalam pengembangan sumber daya manusia.

Mata pelajaran TIK merupakan mata pelajaran yang baru dimasukkan dalam kurikulum sistem pendidikan nasional. Dengan pesatnya perkembangan teknologi diberbagai aspek kehidupan sekarang ini sudah semestinya mata pelajaran ini diperkenalkan, dipraktekkan dan dikuasai siswa sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan yang sangat cepat. Dengan demikian, perlu adanya media pembelajaran yang baru yang harus diterapkan dalam meningkatkan mata pelajaran TIK di sekolah. Dalam hal menghadapi perubahan yang begitu cepat tersebut maka diperlukan kemampuan dan kemauan belajar sepanjang hayat dengan cepat dan cerdas. Hasil-hasil TIK banyak membantu manusia untuk dapat belajar secara cepat. Oleh karena itu, selain sebagai dari kehidupan sehari-hari, media pembelajaran berbasis *radio streaming* dapat digunakan dalam mata

pelajaran TIK yang pada akhirnya dapat mengadaptasi siswa dengan lingkungan dan dunia kerja.

Fungsi mata pelajaran TIK adalah untuk meningkatkan pengetahuan tentang sarana TIK, dan kemampuan menggunakan sarana TIK secara optimal. Aspek pengetahuan, mencakup pengetahuan tentang sarana (*hardware*) dan program (*software*) yang diperlukan dalam penggunaan TIK pada kehidupan sehari-hari, dan kemampuan menggali dan mengelola informasi serta melakukan komunikasi. Aspek praktik, mencakup kemampuan menggunakan dan memelihara sarana TIK. Aspek praktik yang terkait dalam mata pelajaran ini mencakup kemampuan belajar mandiri, memecahkan masalah dan meningkatkan rasa percaya diri.

Hasil pengamatan yang telah dilakukan pada siswa kelas X semester II SMK Namira Tech Nusantara Tahun Pembelajaran 2011/2012 Medan pada saat pembelajaran TIK di dalam kelas, dijumpai adanya beberapa kesulitan dalam menyerap materi yang diceramahkan atau dijelaskan oleh guru. Kesulitan yang dialami adalah, pada saat proses pembelajaran berlangsung guru menyampaikan materi dengan materi konvensional, yaitu dengan cara menjelaskan materi kemudian siswa akan mencatat hal-hal penting dan setelah materi diselesaikan pada pertemuan berikutnya guru akan membawa siswa ke ruang komputer (media) untuk mempraktikkan materi yang telah disampaikan pada minggu yang lalu. Pada saat praktik, guru akan menjadi fasilitator untuk mengarahkan dan membimbing siswa pada saat pelaksanaan mengerjakan tugas-tugas latihan yang diberikan oleh guru. Dalam kondisi yang seperti ini, siswa yang memiliki konsentrasi dan keinginan untuk belajar akan memperhatikan penjelasan dari

guru, tetapi bagi siswa yang tidak memiliki minat belajar akan menjadi bosan. Keadaan ini harus segera ditanggulangi dengan menjadikan satu pembelajaran yang tidak hanya membuat siswa duduk diam dan mendengar, tetapi membuat mereka belajar mandiri dengan menggunakan pembelajaran berbasis komputer yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *radio streaming*.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan mengkaji tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *radio streaming* dan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran TIK yang dipakai oleh guru terhadap materi pembuatan presentasi menggunakan *Microsoft Office Powerpoint 2010*. Adapun faktor-faktor internal dalam penelitian ini adalah sikap inovasi siswa itu sendiri dan faktor eksternal untuk mendukung pembelajaran adalah metode pembelajaran, sarana dan prasarana serta kurikulum yang dipakai. Adapun kurikulum yang dipakai pada penelitian ini adalah KTSP 2011.

Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer adalah pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dengan menggunakan alat bantu komputer dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal. Di dalam materi pembelajaran berbasis komputer, pelajaran disampaikan langsung oleh guru. Siswa tidak dituntut untuk menemukan materi itu. Materi pelajaran seakan-akan sudah jadi. Karena pembelajaran media berbasis komputer lebih menekankan kepada proses bertutur dan ceramah tetapi menggunakan alat bantu komputer maka sering juga dinamakan strategi "*chalk and talk*".

Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer memiliki kelemahan apabila siswa yang memiliki sikap inovatif negatif tidak bisa menerima pelajaran

dengan menggunakan media tersebut, karena media pembelajaran berbasis komputer ini hanya mungkin dapat dilakukan terhadap siswa yang memiliki kemampuan mendengar dan menyimak secara baik dan strategi ini lebih banyak diberikan melalui metode ceramah, maka akan sulit mengembangkan kemampuan siswa dalam hal kemampuan sosialisasi, hubungan *interpersonal* serta kemampuan berfikir kritis. Selain itu oleh karena gaya komunikasi lebih banyak terjadi satu arah, maka kesempatan untuk mengontrol pemahaman siswa akan materi pembelajaran dengan menggunakan komputer akan sangat terbatas pula dan bisa mengakibatkan pengetahuan yang dimiliki siswa akan terbatas pada apa yang diberikan oleh guru.

Sikap inovatif merupakan salah satu dari karakteristik siswa yang bisa melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang realatif berbeda dengan apa yang sebelumnya telah ada. Sikap inovatif siswa juga merupakan informasi yang penting bagi guru untuk memberikan pembelajaran, karena dengan mengetahui sikap inovatif dari siswa inilah guru dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat. Pada mata pelajaran TIK sikap inovatif siswa sangat penting untuk mencapai keberhasilan pembelajaran si siswa untuk mengukur sejauh mana dapat menampung pembelajaran dan mengaktualisasikan dengan mempraktekkan dan menghasilkan satu karya yang diharapkan pada tujuan pembelajaran.

Menurut Prawiradilaga (2007:24) para pakar teknologi pendidikan, seperti Gagne, Briggs, & Wager menyatakan bahwa proses belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal siswa itu sendiri, yaitu pengaturan kondisi belajar. Berbagai perangkat elektronik, yang berupa program-program



komputer dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, yang dikenal dengan *e-learning (electronic-learning)* seperti: CAI (*Computer Assisted Instruction*) atau CAL (*Computer Assisted Learning*), belajar juga bisa lewat internet, SIG (*System Informasi Geografis*) pendidikan, website sekolah, dan lain-lain. Dengan perkembangan TIK, fungsi pembelajaran bukan hanya fungsi guru, melainkan juga fungsi pemanfaatan sumber-sumber belajar lain yang digunakan oleh pembelajar untuk belajar sendiri. Kesuksesan pembelajaran diperlukan media/alat-alat bantu pengajaran. Media tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan sistem belajar mengajar. Bahkan penggunaan media berdampak positif dengan memberikan pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*), sebab dia menghadirkan pembelajaran secara kontekstual sehingga siswa pun lebih menghayati keseluruhan proses belajar mengajar.

Media pembelajaran akan bermanfaat jika media tersebut merupakan bagian dari sistem pembelajaran. Jika media tersebut hanya sebagai alat saja meskipun canggih dan tidak ada kontribusinya dalam pembelajaran, maka media tersebut menjadi tidak bermanfaat bagi proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, tetapi bukan menggeser peran guru sebagai pengajar. Betapa canggihnya suatu alat, tidak akan mengalihkan fungsi seorang guru, karena guru merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran. Melalui gurulah media pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran tersebut. Meskipun demikian, menurut Gagne (1971) (dalam Munir, 2008:231) tidak ada satu media yang sempurna yang dapat memenuhi semua keperluan yang diinginkan. Usaha yang maksimal untuk

menjadikan *radio streaming* ini menjadi media yang dapat mengoptimalkan manusia, kiranya perlu terus diupayakan dan kembangkan.

Berdasarkan apa yang telah diuraikan, maka diperlukan perbaikan-perbaikan proses pembelajaran, sehingga siswa lebih termotivasi dan lebih aktif dalam mempelajari mata pelajaran TIK, sehingga dapat lebih mudah memahaminya dan meningkatkan hasil belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan media pembelajaran berbasis komputer.

Melihat kenyataan tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *radio streaming* untuk mata pelajaran TIK SMK. Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *radio streaming* ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan berbagai bahasan materi pelajaran, sehingga guru tidak lagi hanya bergantung pada buku pelajaran dan metode ceramah yang ada. Para siswa sebagai penerima materi pelajaran, akan lebih mudah dalam memahami materi dan tidak cepat bosan dalam proses belajar. Penelitian ini merupakan upaya untuk menentukan apakah media pembelajaran berbasis *radio streaming* dan media pembelajaran berbasis komputer dan sikap inovatif siswa dapat mempengaruhi hasil belajar TIK di SMK.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah penelitian ini, yaitu: faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belajar TIK siswa SMK Namira Tech Nusantara Tahun Pembelajaran 2011/2012?

Bagaimana hasil belajar TIK yang diperoleh dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *radio streaming* dan media pembelajaran berbasis

komputer? Apakah media pembelajaran berbasis *radio streaming* berpengaruh terhadap hasil belajar TIK? Bagaimana media pembelajaran TIK yang dilaksanakan oleh guru? Apakah hasil belajar TIK yang diajarkan dengan media pembelajaran berbasis *radio streaming* lebih tinggi daripada hasil belajar yang diajarkan dengan pembelajaran berbasis komputer? Bagaimana hasil belajar TIK yang diperoleh siswa kelas X semester II SMK Namira Tech Nusantara Tahun Pembelajaran 2011/2012 pada pokok pembahasan pembuatan presentasi menggunakan *MS. Office Powerpoint 2010*? Apakah terdapat perbedaan antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *radio streaming* dengan siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran berbasis komputer? Apakah hasil belajar TIK siswa dapat dipengaruhi oleh sikap inovatif siswa pada mata pelajaran? Apakah siswa yang memiliki sikap inovatif positif akan memberikan hasil belajar TIK yang lebih baik jika dibandingkan siswa yang memiliki sikap inovatif negatif? Apakah ada interaksi antara media pembelajaran berbasis *radio streaming* dan media pembelajaran berbasis komputer dengan sikap inovatif siswa dalam mempengaruhi hasil belajar TIK? Apakah terdapat pengaruh sikap inovatif dengan hasil belajar TIK? Mana media pembelajaran yang paling baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar TIK?

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar ruang lingkup dari penelitian dapat dijelaskan dengan lebih efektif dan efisien, maka masalah dalam penelitian ini diberi batasan, yaitu:

1. Hasil belajar siswa dibatasi pada ranah kognitif taksonomi Bloom, dengan menggunakan tes hasil belajar yang sudah divalidkan.

2. Subjek penelitian eksperimen dibatasi pada siswa kelas X semester II SMK Namira Tech Nusantara Tahun Pembelajaran 2011/2012.
3. Materi yang diberikan dalam perlakuan mengandung konsep-konsep yang tergolong abstrak yaitu membuat model pembelajaran berbasis audio. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *radio streaming* siswa dapat lebih mendapatkan pemahaman dan kejelasan.
4. Lokasi eksperimen dilakukan di kelas X semester II SMK Namira Tech Nusantara Tahun Pembelajaran 2011/2012 dan yang memiliki sarana dan prasarana media pembelajaran berbasis komputer di sekolah serta guru TIK yang mampu mengelola pembelajaran agar dapat lebih mudah memahami media pembelajaran berbasis *radio streaming* dan guru tersebut juga mampu menggunakan media tersebut.
5. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *radio streaming* dengan menggunakan media komputer dan internet dalam bentuk program dengan cara setiap satu orang siswa menggunakan satu unit perangkat komputer yang terdiri dari monitor, keyboard, CPU dan headphone.
6. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis komputer menggunakan metode ceramah satu arah, materi pembelajaran yang sudah ada, seperti data atau fakta.
7. Sikap inovatif siswa yang menjadi karakteristik siswa dibatasi pada sikap inovatif positif dan sikap inovatif negatif. Tes sikap inovatif yang digunakan adalah kuesioner dengan menggunakan skala *Linkert*.



#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang diuraikan di atas dan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas masalah yang akan diteliti oleh peneliti, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar TIK siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran berbasis *radio streaming* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran berbasis komputer?
2. Apakah hasil belajar TIK siswa yang memiliki sikap inovatif positif lebih tinggi dibandingkan siswa yang memiliki sikap inovatif negatif pada siswa kelas X semester II SMK Namira Tech Nusantara Tahun Pembelajaran 2011/2012?
3. Apakah terdapat interaksi antara media pembelajaran berbasis komputer (*radio streaming* dan media pembelajaran menggunakan *MS. Office Powerpoint 2010*) dan sikap inovatif siswa dalam mempengaruhi hasil belajar TIK pada siswa kelas X semester II SMK Namira Tech Nusantara Tahun Pembelajaran 2011/2012?

#### E. Tujuan Penelitian

Untuk menjawab permasalahan di atas, tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keunggulan penggunaan media pembelajaran berbasis *radio streaming*, dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dalam mempengaruhi hasil belajar TIK.

2. Untuk mengetahui hasil keunggulan TIK siswa yang memiliki sikap inovatif positif lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki sikap inovatif negatif di kelas X semester II SMK Namira Tech Nusantara Tahun Pembelajaran 2011/2012.
3. Interaksi antara media pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *radio streaming* dan media pembelajaran berbasis komputer dengan sikap inovatif siswa dalam hasil belajar TIK di kelas X semester II SMK Namira Tech Nusantara Tahun Pembelajaran 2011/2012.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan pada umumnya dan pada mata pelajaran TIK serta media pembelajaran berbasis *radio streaming* dan berbasis komputer pada khususnya baik secara teoritis maupun praktis.

Manfaat penelitian secara teoretis diharapkan:

1. Hasil penelitian ini dapat melengkapi dan memperkaya referensi serta khasanah ilmu pengetahuan bagi peneliti berikutnya.
2. Sebagai referensi bagi yang ingin mengkaji lebih terperinci tentang media pembelajaran berbasis *radio streaming* dan media pembelajaran berbasis komputer serta sikap inovatif siswa, serta hasil belajar TIK.

Manfaat penelitian secara praktis:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang positif bagi dunia pendidikan serta memberikan manfaat sebagai salah satu bagian dalam usaha peningkatan proses pembelajaran.

2. Sebagai salah satu pertimbangan bagi guru untuk menentukan media pembelajaran yang efektif dan efisien yang disesuaikan dengan sikap inovatif siswa.
3. Bagi pengambil keputusan dan penentu kebijakan di sekolah dapat menjadi masukan dalam pengadaan sarana dan prasarana serta pengembangan wawasan pendidikan.
4. Peningkatan kompetensi guru dalam upaya menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan hasil belajar yang optimal.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY