PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* DIDUKUNG MEDIA GAMBAR TERHADAP PENGUASAAN KONSEP BERORGANISASI PADA SISWA KELAS V SDN TEMPURAN KECAMATAN NGLUYU KABUPATEN NGANJUK TAHUN 2015/2016

ARTIKEL SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Program Studi PGSD FKIP UNP Kediri

Oleh :

RISMA MAWAR DIANTI

NPM :12.1.01.10.0112

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2016

Skripsi oleh :

RISMA MAWAR DIANTI

NPM :12.1.01.10.0112

Judul :

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* DIDUKUNG MEDIA GAMBAR TERHADAP PENGUASAAN KONSEP BERORGANISASI PADASISWA KELAS V SDN TEMPURAN KECAMATAN NGLUYU KABUPATEN NGANJUK TAHUN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 15 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Yatmin, M.Pd	Drs. Bambang Soenarko, M.Pd
NIDN 0709076301	NIDN 0704625601

ii

Skripsi oleh :

RISMA MAWAR DIANTI
NPM :12.1.01.10.0112

Judul :

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* DIDUKUNG MEDIA GAMBAR TERHADAP PENGUASAAN KONSEP BERORGANISASI PADA SISWA KELAS V SDN TEMPURAN KECAMATAN NGLUYU KABUPATEN NGANJUK TAHUN 2015/2016

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PGSD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal : 5 Agustus 2016

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Yatmin, M. Pd
2. Penguji I : Drs. Heru Budiono, M. Pd
3. Penguji II : Drs. Bambang Soenarko, M. Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
NIDN 0716046202

iii

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* DIDUKUNG MEDIA GAMBAR TERHADAP PENGUASAAN KONSEP BERORGANISASI PADA SISWA KELAS V SDN TEMPURAN KECAMATAN NGLUYU KABUPATEN NGANJUK TAHUN 2015/2016

RISMA MAWAR DIANTI
12.1.01.10.0112
FKIP-PGSD
Rismamawardihati@yahoo.co.id
Drs. Yatmin, M.Pd dan Drs. Bambang Soenarko, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Peneltian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa dalam pembelajaran PKn di SD masih banyak guru yang masih mengadopsi pola-pola lama yang cenderung pasif, dan guru masih menggunakan metode konvensional. Akibatnya siswa akan kurang aktif, malas berfikir dan pembelajaran akan membosankan. Hal tersebut membuat keberhasilan pembelajaran cenderung rendah.

Permasalahan peneltian ini adalah Apakah Metode Role Playing didukung media gambar berpengaruh terhadap penguasaan konsep berorganisasi pada siswa kelas V SDN Tempuran II Kecamatan Ngluyu Kabupaten Nganjuk?(2)Apakah Metode Role Playing tanpa didukung media gambar berpengaruh terhadap penguasaan konsep berorganisasi pada siswa kelas V SDN TempuranI Kecamatan Ngluyu Kabupaten Nganjuk? (3)Adakah perbedaan pengaruh antara menggunakan Metode Role Playing didukung media gambar dibanding menggunakan Metode Role Playing tanpa didukung media gambar terhadap penguasaan konsep berorganisasi pada siswa kelas V SDN Tempuran Kecamatan Ngluyu Kabupaten Nganjuk?

Penelitian ini menggunakan teknik Eksperimen, dengan desain *Nonrandomized Control Group Pretest-Posttest Design* dan pendekatan kuantitatif.Subyek penelitian siswa kelas V SDN Tempuran I dan IIKecamatan Ngluyu Kabupaten Nganjuk yang terdiridari SDN Tempuran I dengan jumlah 19 siswa (kelompok kontrol) dan SDN Tempuran II dengan jumlah 20 siswa (kelompok eksperimen) yang ditentukan dengan nonrandom sampling. Teknik pengumpulan data berupa tes dan instrumen untuk mengukur kemampuan siswa adalah pre-test dan pos-test yang dapat dianalisis dengan uji t.

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: (1)Metode Role Playing didukung media gambar sangat berpengaruh terhadap penguasaan konsep berorganisasi pada siswa kelas V SDN Tempuran II Kecamatan Ngluyu Kabupaten Nganjuk, hasil ini terbukti darit_h= 21,904>$t_{t\ 1\%}$ = 2,860 (dengan ketuntasan klasikal sebesar 86,25%) ; (2) Metode Role Playing tanpa didukung media gambar sangat berpengaruh terhadap penguasaan konsep berorganisasi pada siswa kelas V SDN Tempuran I Kecamatan Ngluyu Kabupaten Nganjuk,hasil ini terbukti darit_h= 14,571>$t_{t\ 1\%}$ = 2,878 (dengan ketuntasan klasikal 41,58%); (3) Ada perbedaan pengaruh antara metode Role Playing didukung media gambar dibanding metode Role Playing tanpa didukung media gambar sangat berpengaruh terhadap penguasaan konsep berorganisasi pada siswa kelas V SDN Tempuran Kecamatan Ngluyu Kabupaten Nganjuk,dengan keunggulan pada metode Role Playing didukung media gambar terbukti dengan hasilt_h= 4,053>$t_{t\ 1\%}$ = 2,715. Hal ini terbukti dari rerata posttest kelompok eksperimen 88,00 lebih besar dibanding rerata posttest kelompok control 74,47.

Kata Kunci : *Metode Role Playing, media gambar, berorganisasi.*

I. LATAR BELAKANG

Dalam kehidupan, pendidikan memegang peranan penting karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Dengan perkembangan zaman didunia pendidikan yang terus berubah sehingga banyak merubah pola pikir pendidik dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern. Dalam UU Sisdiknas No 20/2003 Bab I pasal 1 bahwa : "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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". Selanjutnya menurut UU No 20 tahun 2003 pasal 3 bahwa : "Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Secara operasional pendidikan diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran sebagaimana yang terjadi di lembaga pendidikan formal. Sekolah dasar sebagai salah satu lembaga formal membawa misi agar peserta didik menguasai berbagai mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Menurut Sapriya (2012:1) (dalam Ahmad Susanto, 2013:229) "PKn secara kurikuler dirancang sebagai subjek pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab". Guru sebagai salah satu komponen pembaharuan di bidang pendidikan, memegang peranan penting tercapainya tujuan pendidikan. Dalam UU No 14 tahun 2005 Bab IV pasal 10 bahwa : "Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional

yang diperoleh melalui pendidikan profesi".

Seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam mengelola proses pembelajaran, karena dengan pembelajaran yang inovatif mampu membawa perubahan belajar siswa. Jika seorang pendidik sudah memahami kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki dan dikembangkan untuk berkembangnya potensi peserta didik, maka tujuan pendidikan dapat terwujud dan tercapai pada siswa dengan baik.

Pada kenyataanya, dalam proses pembelajaran PKn di Sekolah Dasar guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yang cenderung membuat siswa pasif, guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam proses pembelajaran. Minat siswa terhadap pelajaran PKn masih rendah, siswa juga kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu pelajaran PKn juga dianggap membosankan karena materi dan metodenya kurang menantang siswa secara intelektual sehingga siswa kurang optimal dalam menerima materi pelajaran.

Rendahnya hasil belajar PKn di Sekolah Dasar dikarenakan proses pembelajaran yang monoton, guru hanya mengandalkan kemampuan menjelaskan saja dan pemberian tugas dari buku yang sudah ada. Akibatnya siswa bosan dan kurang optimal dalam menerima materi pelajaran. Pemilihan dan penggunaan metode serta media pembelajaran yang kurang tepat diduga mengakibatkan nilai hasil ulangan harian tidak mencapai KKM.

Berkaitan dengan permasalahan yang ada di atas, dipandang perlu dikembangkan terutama yang menyangkut pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran. Banyak berbagai metode pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah metode Role Playing. Pada proses pembelajaran Role Playing, siswa dilatih terlibat secara emosional dan melakukan pengamatan indra ke dalam situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Menurut Miftahul Huda (2014:208) "Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda

mati". Disamping itu metode Role Playing mempunyai keunggulan memperlakukan siswa sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) pada temannya pada situasi tertentu.

Selain penggunaan metode yang tepat, guru dapat menambahkan media sebagai salah satu sarana pendukung untuk mengatasi kebosanan siswa, menarik perhatian siswa, minat siswa dan membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah media gambar yang termasuk dalam media visual. Dengan penggunaan media gambar, dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan.

Menurut Arsyad (2014:89) "Media gambar adalah jenis media yang digunakan untuk memvisualkan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa". Disamping itu media gambar mempunyai keunggulan menumbuhkan minat siswa terhadap materi yang disampaikan dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Untuk mengatasi masalah tersebut pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar diperlukan suatu metode dan media untuk membantu proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah untuk menerima penjelasan guru tentang materi yang telah disampaikan. Dari pembahasan diatas dapat dinyatakan bahwa solusi yang tepat yaitu menggunakan Metode Role Playing didukung Media Gambar sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajarannya.

Berdasarkan uraian diatas, penulis mencoba untuk menyusun sebuah penelitian dengan judul **"Pengaruh Metode Role Playing didukung media gambar terhadap penguasaan konsep berorganisasi pada siswa kelas V SDN Tempuran Kecamatan Ngluyu Kabupaten Nganjuk".**

II. METODE

A. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Dalam penelitian ini ada dua variabel bebas yaitu Metode Role Playing didukung media gambar dan Metode Role Playing tanpa didukung media gambar

2. Variabel Terikat

Dalam penelitian ini yang berkedudukan sebagai variabel terikat adalah

penguasaan konsep berorganisasi

B. Teknik dan Pendekatan Penelitian

1. Teknik Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, dengan desain penelitian *Nonrandomized Control Group Pretest-Posttes Design.*

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tempuran Kecamatan Ngluyu Kabupaten Nganjuk pada semester genap kelas V tahun ajaran 2015/2016

D. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Tempuran I dan II sebanyak 39 siswa. Penelitian ini menggunakan sampel jenuh dimana seluruh populasi dijadikan sampel karena jumlahnya < 100.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah perangkat pembelajaran dan tes tulis.

2. Validasi Instrumen

Pada penelitian ini untuk perangkat pembelajaran menggunakan validasi ahli. Sedangkan pada tes tulis menggunakan *product moment*. Peneliti menggunakan SPSS 16 dalam melakukan perhitungan realibilitas.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan tes tulis.

4. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini analisis awal menggunakan uji normalitas dan homogenitas dengan menggunakan SPSS 16. Untuk menguji hipotesis 1 dan 2 menggunakan paired sample t-tes dan untuk uji ketuntasan digunakan rumus JP. Sedangkan hipotesis 3 menggunakan independent sample t-tes dan untuk uji keunggulan dengan membandingkan nilai rata-rata post tes kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Tabel Pengujian Hipotesis 1, 2, dan 3

No.	Variabel		t_{hitung}	Df	t_{tabel}		P	keterangan
	Bebas	Terikat			5 %	1 %		
A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	Metode Role Playing didukung media gambar	Penguasaan Konsep Berorganisasi	21,904	19	2,093	2,860	<0,01	Sangat signifikan
2	Metode Role Playing tanpa didukung media gambar	Penguasaan Konsep Berorganisasi	14,571	18	2,110	2,878	<0,01	Sangat signifikan
3	Metode Role Playing didukung media gambar&metode Role Playingtanpa didukung media gambar	Penguasaan konsep Berorganisasi	4,053	37	2,026	2,715	<0,01	Sangat signifikan

Pembahasan

1. **Metode Role Playing didukung media gambar berpengaruh terhadap penguasaan konsep berorganisasi pada siswa kelas V SDN Tempuran II Kecamatan Ngluyu Kabupaten Nganjuk dengan ketuntasan klasikal >75%.**

Berdasarkan tabel nomor 1,diketahui bahwa hasil uji t-tes dapat dilihat hasil dari t-hitung adalah 21,904 (kolom D). Dengan demikian t-hitung lebih besar dari pada harga dari t-tabel 1% yaitu 2,860(kolom G) dan dapat digambarkan sebagai berikut: t_h=21,904>$t_{t\ 1\%}$ =2,860

Maka sebagaimana telah ditetapkan pada bab III, dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak pada taraf signifikan 1% yang berarti hipotesis kerja (Ha) yang diajukan terbukti benar.

Dari pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Metode Role Playingdidukung media gambar berpengaruh terhadap penguasaan konsep berorganisasi pada siswa kelas V SDN Tempuran II di Kecamatan Ngluyu Kabupaten Nganjuk.

2. **Metode Role Playing tanpa didukung media gambar**

berpengaruh terhadap penguasaan konsep berorganisasi pada siswa kelas V SDN Tempuran I di Kecamatan Ngluyu Kabupaten Nganjuk dengan ketuntasan klasikal <75%.

Berdasarkan tabel tabel nomor 2, diketahui bahwa hasil uji t-tes dapat dilihat hasil dari t-hitung adalah 14,571(kolom D). Dengan demikian t-hitung lebih besar dari pada harga dari t-tabel 1% yaitu 2,878(kolom G) dan dapat digambarkan sebagai berikut: t_h=14,571>$t_{t\ 1\%}$ =2,878

Maka sebagaimana telah ditetapkan pada bab III, dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak pada taraf signifikan 1% yang berarti hipotesis kerja (Ha) yang diajukan terbukti benar.

Dari pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Metode Role Playing tanpa didukung media gambar berpengaruh terhadap penguasaan konsep berorganisasi pada siswa kelas V SDN Tempuran I di Kecamatan Ngluyu Kabupaten Nganjuk.

3. **Ada perbedaan pengaruh antara penggunaan metode Role Playing didukung media gambar dibanding metode Role Playing tanpa didukung media gambar terhadap penguasaan konsep berorganisasipada siswa kelas V SDN Tempuran di Kecamatan Ngluyu Kabupaten Nganjuk, dengan keunggulan pada metode Role Playing didukung media gambar.**

Berdasarkan Tabel nomor 3, dapat diketahui bahwa hasil uji t-tes dapat dilihat hasil dari t-hitung adalah 4,053(kolom D). Dengan demikian t-hitung lebih besar dari pada harga dari t-tabel 1% yaitu 2,715 (kolom G)dan dapat digambarkan sebagai berikut: t_h=4,053>$t_{t1\%}$ =2,715

Maka sebagaimana telah ditetapkan pada bab III, dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak pada taraf signifikan 1% yang berarti hipotesis kerja (Ha) yang diajukan terbukti benar.

Dari pengujian yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan bahwa ada perbedaan pengaruh antara

penggunaan metode Role Playing didukung media gambar dibanding metode Role Playing tanpa didukung media gambar terhadap penguasaan konsep berorganisasi pada siswa kelas V SDN Tempurandi Kecamatan Ngluyu Kabupaten Nganjuk, dengan keunggulan pada metode Role Playing didukung media gambar.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers

Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta: Referensi Jakarta.

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Abdulrahman, Maman. 2011. Dasar – Dasar Metode Statistika Untuk Penelitian. Bandung : CV. Pustaka Setia

Angkowo, R dan Kokasih, A. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.

Anitah, Sri. 2008. Media Pembelajaran. Surakarta : Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UNS dan Percetakan UNS (UNS Press)

Darmawan, Deni. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Djamarah B, S dan Zain, Aswan. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta :PT Rineka Cipta

Djamarah B, S dan Zain Aswan. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : PT Rineka Cipta

Huda, Miftahul. 2014. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung : Pustaka Setia.

Hamzah. 2012. Teori & Motivasi pengukurannya : Analisis dalam Bidang Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara

Hidayati. 2004. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. Yogyakarta. UNY

Sagala, Syaiful. 2013. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung : Alfabeta.

Suprihatiningrum, Jami. 2013. Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi. Yogyakarta : AR-RUZZ Media (pembelajaran)

Sanjaya, Wina. 2011. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Kencana

Suharyanti. 2011. *Pengantar Dasar Keterampilan Berbicara.* Surakarta: Yuma Pustaka.

Sadiman,Dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Gafindo Persada

Susanto, Ahmad. 2013. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta : Kencana

Suyitno. 2009. Pemilihan Model-model Pembelajaran dan Penerapannya di Sekolah. Semarang : Universitas Negeri Semarang

Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. Media Pengajaran. Bandung : Sinar Baru Algesindo

Yamin, Martinis. 2013. Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran. Jakarta : Referensi (GP Press Group).

Kamus Besar BI Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. *1989. Kamus Besar Bahasa* Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka

Estu, W. 2011. Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa dalam Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN 01 Suruhkalang Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar. Skripsi. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta (online), tersedia : *http : //eprints.ums.ac.id* (diunduh 11 Januari 2016)

Uswatun, H. 2010. Penggunaan Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI SD Giripurno II Borobudur Magelang. Skripsi. Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (online), tersedia : *http : //digilib.UIN-suka.ac.id* (diunduh 11 Januari 2016)

Novitasari, W. 2014. Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Role Play dengan Teknik Clustering Terhadap Kemampuan Mengungkapkan Pikiran dan Bermain Drama Pada Siswa Kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Skripsi. Kediri : Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tim Konsorium 7 PTAI. 2009. Pembelajaran PKn MI. Surabaya : Lapis PGMI

Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Undang-Undang RI No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen

Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang Standarisi Kurikulum Nasional