



PELATIHAN KOMPUTER BAGI GURU SMP TAMAN RAMA JIMBARAN

Maria Osmunda Eawe Monny, Evelyn Angelita Pinondang Manurung,
Eka Ayu Purmana Lestari
STMIK STIKOM Indonesia
[*maria.monny@stiki-indonesia.ac.id](mailto:maria.monny@stiki-indonesia.ac.id)

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman dan performa dari guru-guru pada SMP Taman Rama Jimbaran di mana pada sekolah ini tidak ada guru yang memiliki latar belakang pendidikan untuk mata pelajaran Teknologi dan Informatika. Terdapat 5 kelas di SMP Taman Rama Jimbaran. Jumlah kelas yang sangat sedikit ini menyebabkan kurangnya jam mengajar guru. Solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menugaskan guru untuk mengajar mata pelajaran yang bukan latar belakang studi sebelumnya. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan No. 15 Tahun 2018, ayat 4 poin 3 menyatakan bahwa “Pelaksanaan pembelajaran sebagaimana dimaksudkan pada ayat (2) dipenuhi paling sedikit 24 (dua puluh empat) jam tatap muka per minggu dan paling banyak 40 (empat puluh) jam tatap muka per minggu”. Kurangnya pengetahuan terkait bidang studi tersebut menyebabkan guru menemui kesulitan khususnya terkait topik Algoritma dan pemrograman. Tujuan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan tingkat pemahaman dan performa yang akan meningkatkan kemampuan guru untuk mengajar secara baik dan benar berdasarkan kompetensi yang diperoleh. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah melalui konferensi daring melalui Ms. Team. Temuan dari pengabdian ini adalah kemauan dari Kepala Sekolah dan guru SMP Taman Rama Jimbaran untuk meningkatkan tingkat pemahaman dan performa dengan cara memberikan umpan balik melalui latihan yang diberikan. Terdapat dua kali evaluasi yang dilakukan pada akhir pertemuan ketiga dan keempat guna mempertimbangkan kembali kendala yang dihadapi selama proses pelatihan. Guru mampu memahami topik khususnya topik terkait Algoritma dan ketrampilan dalam membuat video pembelajaran dan melakukan editing dari video tersebut. Hasil tes awal dan tes akhir menunjukkan kemajuan di mana pada hasil tes awal dari total 20 peserta, 16 peserta gagal dan 4 peserta bias memperoleh nilai 76 yang merupakan Kriteria Ketuntasan Minimum. Hasil tes akhir menunjukkan bahwa semua peserta memperoleh nilai 76 atau lebih. Hasilnya menunjukkan peningkatan kemampuan ini diharapkan dapat diaplikasikan dengan baik dan benar.

Kata Kunci: peningkatan, performa, proses pembelajaran, baik dan benar

Abstract

This social engagement is done in order to improve understanding and performance of the teachers of Taman Rama Jimbaran Junior High School (TRJ-JHS) where there is no teachers that have the background study in Informatics and Technology. There are only 5 classes in TRJ-JHS. This small numbers of classes have caused a smaller number of teaching periods. The solution to solve this problem is by assigning the teachers to teach other subjects that were not their background of study before. Based on the regulation of Educational Ministry Number 15 Year 2018, verse 4 point 3 stated that “The implementation of learning process is 24 period per week as the minimum total and 40 periods per week as the maximum total. This lack of knowledge has made teachers found difficulties especially regarding the topics about Algorithm and programs. Purposes of study are to improve the level of knowledge and performances also it will enable the teachers to teach the students appropriately based on the competency gained. Method used was online conference through Ms Team. Main findings of this social engagement are: the eagerness of the principal and teachers of TRJ-JHS to improve level of knowledge and performances by giving feedback through practices. There were 2 times evaluations after 3rd and 4th meetings by reconsidering difficulties on the process. The teachers are able to understand the topics especially on Algorithm and the skills in making and editing the learning videos. The results of pre-test and post-test has shown the improvement where at the pre-test out of 20 participants, 16 failed while 4 passed the passing score 76 and the results of post-test was all participants can get the scored 76 and above. Finally, this improvement is expected to be applied properly and appropriately for students especially for the subject Informatics and technology.

Keywords: Improvement, Performances, Learning Process, Properly

I. PENDAHULUAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman dan performa dari guru-guru pada SMP Taman Rama Jimbaran di mana pada sekolah ini tidak ada guru yang memiliki latar belakang pendidikan untuk mata pelajaran Teknologi dan Informatika. Terdapat 5 kelas di SMP Taman Rama Jimbaran. Jumlah kelas yang sangat sedikit ini menyebabkan kurangnya jam mengajar guru. Solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menugaskan guru untuk mengajar mata pelajaran yang bukan latar belakang studi sebelumnya. Teknologi Informasi dan Komunikasi atau biasa disingkat TIK adalah salah satu mata pelajaran di tingkat sekolah menengah. Melalui pembelajaran TIK siswa dapat belajar tentang perkembangan informasi, teknologi dan komunikasi, perangkat-perangkat komputer, software dan hardware dan masih banyak lagi. Pembelajaran ini sangat penting, oleh karena itu disarankan untuk diberikan sejak dini.

Pembelajaran TIK memiliki banyak manfaat diantaranya siswa dapat mempelajari dan mengenal perangkat komputer dan sebagainya, serta mengajarkan siswa untuk menggunakan internet dengan baik dan benar, mengerjakan presentasi sesuai kebutuhan siswa dan untuk kegiatan atau aktifitas sehari-hari. Selain pembelajaran yang diberikan kepada siswa khususnya pada mata pelajaran TIK, gurupun dituntut untuk memiliki kemampuan yang mumpuni dalam mengajarkan TIK. Pembelajaran mata pelajaran TIK ini dilakukan berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan republik Indonesia No.99 Tahun 2013 tentang Tata Kelola Teknologi Informasi dan komunikasi di Lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Menurut [Kayana \(2014\)](#), komputer sendiri memiliki pengertian serangkaian alat elektronik yang mampu melakukan banyak tugas dan memiliki banyak fungsi.

Di SMP Taman Rama Jimbaran, pembelajaran TIK dapat dilaksanakan karena didukung tersedianya laboratorium komputer dan jaringan internet yang baik. Adapun kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran TIK adalah kurangnya pemahaman dan performa guru yang mengajar TIK karena guru tersebut tidak memiliki latar belakang pendidikan TIK sebelumnya. Pembagian tugas mengajar semata-mata dilaksanakan untuk memenuhi aturan pemerintah dan yayasan yang mewajibkan guru mengajar paling sedikit 24 jam pelajaran per minggu. Berdasarkan Peraturan Menteri pendidikan No. 15 Tahun 2018, ayat 4 poin 3 menyatakan bahwa “Pelaksanaan pembelajaran sebagaimana dimaksudkan pada ayat (2) dipenuhi paling sedikit 24 (dua puluh empat) jam tatap muka per minggu dan paling banyak 40 (empat puluh) jam tatap muka per minggu”. Hal ini sering dikeluhkan oleh guru terlebih terkait pembahasan tentang Algoritma dan pemrograman. Selain itu hal ini menyebabkan siswa kurang maksimal dalam memahami topik yang dijelaskan.

Terdapat 3 penelitian sebelumnya terkait pengabdian kepada masyarakat tentang pelatihan komputer. Penelitian pertama dilakukan oleh [Dewi \(2016\)](#) dengan judul Pelatihan Komputer Gratis di Kampoeng Pintar Sebagai Pemberdayaan Masyarakat. Hasil pelaksanaan pelatihan komputer gratis di Kampoeng Pintar sebagai pemberdayaan masyarakat peserta didik lebih ahli dari sebelumnya dan dapat meningkatkan potensi dirinya khususnya di bidang teknologi. Dalam pelatihan ini tidak terlepas dari berbagai faktor pendukung dan penghambat. Adapun faktor pendukungnya yaitu: sumber daya manusia mengenai tumbuhnya kesadaran masyarakat akan pentingnya teknologi untuk meningkatkan potensi diri dan kualitas untuk menciptakan perubahan. Selain itu, faktor penghambatnya meliputi dua aspek yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internalnya yaitu: kurangnya rasa percaya diri yang membuat peserta sulit untuk menggali dan memunculkan potensi diri serta fasilitas atau sarana prasarana yang belum dapat dikatakan lengkap merupakan hambatan dalam pelaksanaan pelatihan. Selain itu, faktor eksternal adalah sikap masyarakat yang masih tradisional. Dengan adanya berbagai penghambat tersebut langkah yang dilakukan adalah sumber daya manusianya perlu diberikan dorongan untuk melakukan suatu perubahan agar mampu menghadapi di era globalisasi dan masyarakat semakin sadar untuk menentukan masa depannya.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh [Alfadia \(2017\)](#) dengan judul Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program Pelatihan IT/Komputer Hardware and Software di Institut Kemandirian Dompet Dhuafa Kota Tangerang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Lembaga memiliki proses atau tahapan tersendiri dalam menjalankan program pemberdayaannya, yakni: pendidikan dan pelatihan yang meliputi seminar wirausaha, perkuliahan materi, praktik, pembinaan asrama, kesenian (teater),

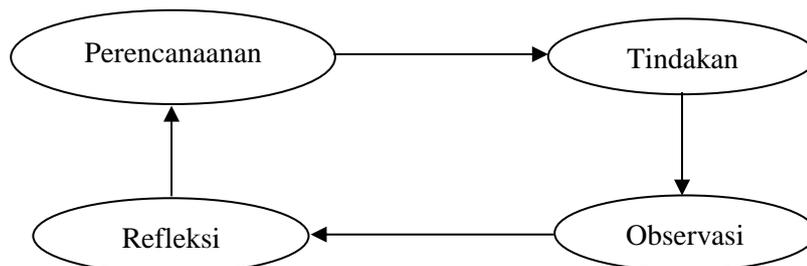
perkebunan dan pertanian, dan uji kompetensi, dilanjutkan dengan praktik lapangan (magang), evaluasi dan pendampingan. Ini dibuktikan dengan perubahan-perubahan yang terjadi baik dari peserta maupun alumni yang bertambah skill, pengetahuan dan aspek kerohaniannya. Terkait hasil dari program pelatihan IT/Komputer Hardware dan Software, para alumni dari pelatihan IT/Komputer Hardware dan Software sangat merasakan manfaatnya. Keberhasilan program ini dapat dilihat dari banyaknya para alumni yang sudah dapat bersaing dan dapat diterima di dunia kerja. Dengan skill, pengetahuan dan sertifikat yang diberikan serta oleh mitra dan pengalaman magang, peserta dapat memperoleh pekerjaan.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Hidayatulloh (2019) dengan judul Implementasi Program Pelatihan Komputer Bagi Warga Belajar Paket C Di PKBM Bina Terampil Mandiri Kertawangi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan komputer di PKBM Bina Terampil Mandiri telah mampu meningkatkan pengetahuan, dan keterampilan warga belajar di bidang komputer sehingga dapat berperan dalam mengimbangi perkembangan teknologi serta dapat meningkatkan taraf hidupnya. Namun, dalam pelaksanaan pelatihan masih ditemukan beberapa kendala yang menjadi bahan perbaikan untuk penyelenggaraan berikutnya, di antaranya kurangnya tenaga di bidang teknisi komputer, keterbatasan dana pelatihan, serta masih rendahnya motivasi pada warga belajar untuk mengikuti pelatihan.

Berdasarkan hal yang disebutkan di atas, maka pengembangan pemahaman dan performa guru terkait mata pelajaran TIK perlu dilakukan karena didukung oleh fasilitas yang ada di sekolah yaitu tersedianya laboratorium komputer dan jaringan koneksi internet yang memadai serta guru-guru yang juga bersemangat mempelajari bidang komputer dan teknologi. Selain itu, pemahaman dan ketrampilan komputer sangat dibutuhkan oleh guru dalam mengajar khususnya pada masa pandemi COVID-19 sekarang ini. Mengingat bahwa perkembangan pengetahuan terkait informatika dan komputer berkembang dengan sangat pesatnya dari waktu ke waktu.

II. METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan action research dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah kegiatan penelitian yang bertujuan untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran secara bersiklus. Dalam setiap siklus terdapat empat tahapan yaitu tahap perencanaan (planning), tahap pelaksanaan tindakan (acting), tahap observasi (observing), dan tahap refleksi (reflection) (Arikunto & dkk, 2006). Keempat tahapan ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan pada sebuah Siklus PTK

Keempat tahapan ini membentuk sebuah siklus yang dilakukan berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan selama penelitian dilakukan. Siklus ini dihentikan pelaksanaannya jika telah berhasil dipecahkan masalah penelitian sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Pelaksanaan siklus PTK dalam PKM ini dilakukan sebanyak 1 siklus di mana diawali dengan pelaksanaan tes awal guna mengukur tingkat pemahaman mata pelajaran TIK khususnya pada topik yang masih sulit dipahami yaitu tentang algoritma mengingat semua guru yang mengikuti PKM ini tidak memiliki latar belakang Pendidikan tentang komputer. Pelaksanaan tes awal dan tes akhir dilakukan dengan menggunakan *google form*. Hasil dari tes awal menunjukkan bahwa dari 20 peserta terdapat 16 peserta yang memperoleh nilai di bawah 76 yang merupakan nilai ketuntasan minimum yang ditetapkan. Sedangkan, hasil tes akhir menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman di mana hasil tes akhir

menunjukkan bahwa semua peserta memperoleh nilai 76 atau lebih. Sesuai dengan implementasi PTK maka implementasi siklus dihentikan karena permasalahan sudah dipecahkan.

Disebabkan karena masih dalam masa pandemic COVID-19 maka metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah melalui konferensi daring melalui Microsoft Team. Menurut https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Teams, Microsoft Teams atau Ms Team adalah sebuah *platform* komunikasi dan kolaborasi terpadu yang menggabungkan fitur percakapan kerja, rapat video, penyimpanan berkas, dan integrasi aplikasi. Aplikasi ini terintegrasi dengan langganan Office 365 dan juga dapat diintegrasikan dengan produk selain buatan Microsoft. Penggunaan aplikasi MS. Team dapat dilakukan karena mitra memiliki jaringan internet yang mendukung pelaksanaan PKM ini.

III. HASIL DAN DISKUSI

Program pemberdayaan masyarakat yang telah dilakukan ini adalah terkait peningkatan pemahaman dan performa guru dalam mengajar mata pelajaran TIK dengan mempertimbangkan sarana prasarana yang ada di sekolah dan latar belakang pendidikan guru yang bukan dari bidang teknologi dan informatika. Hal ini perlu dilakukan mengingat pembelajaran Teknologi dan Informatika sangat diperlukan oleh siswa untuk mempelajari program, software dan hardware serta penggunaan aplikasi dalam mendukung proses belajar mengajar khususnya di masa pandemi COVID-19 ini.

Menurut Haryanto & Sucipto (2013), tujuan pokok dan sistem komputer adalah mengolah data untuk menghasilkan informasi. Supaya tujuan pokok tersebut tercapai, maka harus ada elemen-elemen yang mendukungnya. Elemen-elemen dan sistem komputer adalah hardware, software, dan brainware. Hardware (perangkat keras) adalah peralatan di sistem komputer yang secara fisik terlihat dan dapat dijamah, seperti monitor, keyboard, dan mouse. Software (perangkat lunak) adalah program yang berisi perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data. Ada tiga bagian utama dan software: a. Sistem operasi: DOS, Linux, Windows, dan Mac. b. Bahasa pemrograman : Visual Basic, C++, Pascal, Java, dan Visual C. c. Aplikasi : MS Office, Antivirus, Winamp, dan Mozilla. Serta brainware adalah manusia yang terlibat dalam mengoperasikan serta mengatur sistem komputer. Ketiga elemen sistem komputer tersebut harus saling berhubungan dan membentuk satu-kesatuan. Hardware tanpa adanya software maka tidak akan berfungsi seperti yang diharapkan, hanya berupa benda mati saja. Software yang akan mengoperasikan hardware-nya. Hardware yang sudah didukung oleh software juga tidak akan berfungsi jika tidak ada manusia yang mengoperasikannya.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakuakn selama 4 bulan dari bulan Agustus sampai November 2020. Pelaksanaan kegiatan pelatihan daring ini dilakukan pada hari Sabtu yang merupakan hari libur bagi guru dan pada har Kamis setelah jam pembelajaran normal di sekolah. Hal ini dilakukan guna memberikan kesempatan kepada guru untuk melaksanakan tugas utamanya yaitu mengajar. Pelatihan secara daring ini dilakukan oleh Dosen-Dosen STMIK STIKOM Indonesia yang memiliki latar belakang pendidikan komputer. Pemilihan topik pembahasan dilakukan berdasarkan buku bahan ajar yang digunakan di sekolah dan difokuskan pada topik yang sangat diperlukan oleh guru yaitu Algoritma. Pelaksanaan 4 pertemuan pertama dilakukan dengan membahas topik Algoritma dan 2 pertemuan terakhir membahas tentang pembuatan video pembelajaran menggunakan teknik screen recording menggunakan OBS Studio dan Video editing menggunakan aplikasi Filmora. Pelaksanaan kegiatan daring ini menggunakan aplikasi Ms. Team. Pelaksanaan 2 pertemuan terakhir ini penting untuk dilakukan mengingat bahwa pembelajaran masih dilakukan secara daring dan guru perlu mengembang metode pembelajaran yang inovatif dan lebih kreatif dan salah satunya adalah menggunakan video pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan pertama diawali dengan memberikan tes awal untuk mengukur tingkat pemahaman guru terkait topik Algoritma. Hasil tes awal menunjukkan bahwa dari 20 peserta yang mengikuti tes, terdapat 16 guru yang memiliki di bawah 76 yang merupakan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan 4 guru memperoleh nilai di atas KKM. Soal yang diujikan diambil dari buku bahan ajar siswa yang digunakan di SMP Taman Rama Jimbaran. Hal ini menunjukkan bahwa guru perlu mengikuti pelatihan ini guna meningkatkan pemahaman dan performa terkait mata pelajaran TIK. Adapun topik pertama sampai ketiga yang diberikan adalah “Pengenalan Algoritma dan Pemograman, Teknik Runtunan di dalam Algoritma dan Pemograman menggunakan bahasa C++ dan Teknik

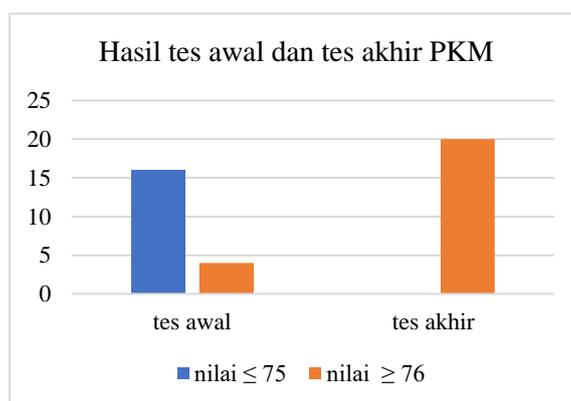
Percabangan. Guru sebagai peserta pelatihan menunjukkan antusiasme selama pelaksanaan pelatihan dengan mengikuti sesi tanya jawab, mencoba menyelesaikan soal yang diberikan dengan mempraktakkannya secara langsung dan mengerjakan tugas tambahan yang diberikan.

Setelah dilakukan 3 kali pertemuan, dilakukan rapat evaluasi antara tim pengabdian masyarakat dengan mitra untuk mengetahui kendala yang dihadapi selama proses pelatihan dan menganalisa kebutuhan lainnya terkait TIK dan proses pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa guru akan melanjutkan pertemuan keempat dengan topik Algoritma “Teknik Pengulangan”. Selain itu, mitra memerlukan pelatihan terkait video pembelajaran yang sangat diperlukan selama melakukan pembelajaran daring di masa COVID-19. Maka diputuskan bersama bahwa untuk pertemuan kelima dan enam akan dilakukan pelatihan daring terkait topik “Pembuatan Video Pembelajaran dengan menggunakan teknik Screen recording menggunakan OBS Studio” dan “Video editing menggunakan aplikasi Filmora”.

Menurut <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-obs-studio-dan-cara-pakainya/>, OBS Studio merupakan aplikasi live streaming dan video recording yang bersifat open source. Dengan Pratinjau terintegrasi Canvas, Plugin dan Filter, OBS Studio menghadirkan lingkungan yang komprehensif untuk streamer profesional dan orang-orang yang terlibat untuk membuat penyiaran video canggih dan rekaman untuk jasa web. Sedangkan menurut <https://studioantelope.com/5-alasan-aplikasi-filmora-cocok-bagi-editor-pemula/>, Filmora adalah adalah aplikasi yang dapat digunakan bagi pemula yang akan melakukan video editing. Filmora dapat dijalankan pada perangkat yang memiliki spesifikasi rendah, aplikasi ini bisa dijalankan pada laptop dengan prosesor Intel Celeron dengan RAM 2GB. Penggunaan OBS Studio dan Filmora perlu dilakukan mengingat beragamnya spesifikasi laptop dan PC dari peserta.

Pada 2 topik terakhir terkait video pembelajaran dan video editing, guru diberikan kesempatan mempraktakkannya sesuai dengan bidang studi masing-masing. Hal ini perlu dilakukan karena video pembelajaran ini akan digunakan pada proses pembelajaran selanjutnya. Pada pertemuan terakhir atau pertemuan keenam ini sebelum mengakhiri seluruh rangkaian kegiatan, guru mengikuti tes akhir untuk mengukur tingkat pemahaman dan pencapaian selama mengikuti pelatihan ini. Hasil tes akhir menunjukkan bahwa dari 20 peserta yang ada semuanya sudah memperoleh nilai yang memenuhi KKM 76. Hal ini menunjukkan bahwa siklus penelitian tindakan kelas tidak perlu dilakukan lagi karena telah memenuhi tujuan yang dimaksudkan.

Adapun hasil dari tes awal dan tes akhir yang diikuti oleh 20 peserta PKM dapat dilihat pada grafik 2 di bawah ini:



Grafik 1. Hasil tes awal dan tes akhir PKM

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa: Guru SMP Taman Rama Jimbaran memiliki pemahaman dan performa yang baik terkait mata pelajaran TIK karena didukung oleh sarana prasarana yang ada di sekolah dan keinginan yang besar dari guru untuk

meningkatkan keterampilan TIK dan kegiatan ini masih perlu dilanjutkan mengingat sampai bahwa saat ini pelaksanaan proses pembelajaran masih dilakukan secara daring akibat dampak COVID-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfadia, D. Z. (2017). *Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program Pelatihan IT/Komputer Hardware and Software di Institut Kemandirian Dompot Dhuafa Kota Tangerang*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Arikunto, S., & dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dewi, A. C. (2016). *Pelatihan Komputer Gratis Di Kampong Pintar Sebagai Pemberdayaan Masyarakat (Studi Kasus di Desa Suwawal Timur, Pakis Aji Kabupaten Jepara)*. Universitas Negeri Semarang.
- esportsnesia.com/penting/apa-itu-obs-studio-dan-cara-pakainya, diakses 19 Oktober 2021 pukul 17.22
- Haryanto, A. T., & Sucipto, T. L. A. (2013). *Sistem Komputer*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hidayatulloh, H. N. (2019). Implementasi Program Pelatihan Komputer Bagi Warga Belajar Paket C Di PKBM Bina Terampil Mandiri Kertawang. *Jurnal Comm-Edu*, 2(1).
https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Teams diakses 19 Oktober 2021 pukul 16.13
- <https://studioantelope.com/5-alasan-aplikasi-filmora-cocok-bagi-editor-pemula/> diakses 19 Oktober 2021, diakses pukul 17.26
- Kayana, A. S. (2014). Pengertian Komputer: Definisi Komputer Menurut Para Ahli. Retrieved October 10, 2021, from <http://arunasachikayana.blogspot.com/2013/01/pengertian-komputer-definisi-komputer.html>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan republik Indonesia No.99 Tahun 2013 tentang Tata Kelola Teknologi Informasi dan komunikasi di Lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Peraturan Menteri Pendidikan No. 15 Tahun 2018 Tentang Pemenuhan beban kerja Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas Sekolah.