# **BAB I**

**PENDAHULUAN**

## **Latar Belakang Penelitian**

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 (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003). Oleh karena itu, pendidikan merupakan bagian penting dari proses pembangunan nasional yang sangat menentukan pertumbuhan suatu negara, juga merupakan investasi jangka panjang dalam pengembangan sumber daya manusia. Adapun kualitas sumber daya manusia yang potensial, merupakan salah satu persyaratan untuk menunjang keberhasilan tujuan pendidikan nasional di Indonesia.

Selanjutnya, pendidikan tidak terlepas dari suatu proses pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa. Interaksi antara guru dan siswa diharapkan mampu mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pembelajaran. Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat terlihat jika siswa mampu menguasai materi yang diberikan secara tuntas. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu membantu siswa untuk dapat mencapai ketuntasan dalam materi pembelajaran.

Salah satu tantangan berat yang perlu penanganan khusus di era globalisasi adalah bagaimana menyiapkan manusia Indonesia yang unggul, cerdas, dan berdaya saing. Dengan bermodalkan manusia yang cerdas, unggul, dan berdaya sainglah, suatu bangsa akan mampu bermitra dan berkompetisi pada tataran global. Oleh karena itu, sudah menjadi suatu keharusan untuk dapat menciptakan manusia-manusia unggul, cerdas, dan kompetitif, dengan menciptakan pendidikan yang bermutu.

Pendidikan yang bermutu sangat tergantung pada kapasitas pendidik dan satuan pendidikan dalam mentransformasikan siswa untuk memperoleh nilai tambah dalam aspek olah pikir, rasa, hati, jiwa dan raganya. Banyak sekali komponen pendidikan, tetapi dari sekian banyak komponen pendidikan yang ada, maka guru merupakan komponen yang sangat penting dan strategis dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan di setiap satuan pendidikan. Sebesar apapun investasi yang ditanam untuk memperbaiki mutu pendidikan, tanpa kehadiran guru yang kompeten dan profesional, maka dapat dipastikan tidak akan dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut hasil *Survey United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO), terhadap kualitas pendidikan di Negara-negara berkembang di Asia Pacific, Indonesia menempati peringkat 10 dari 14 negara. Sedangkan untuk kualitas para guru, berada pada level 14 dari 14 negara berkembang. Selain itu, pada tanggal 15 September 2004 *United Nations for Development Programme* (UNDP) telah mengumumkan hasil studi tentang kualitas manusia secara serentak di seluruh dunia melalui laporan yang berjudul *Human Development Report 2004*. Di dalam laporan tahunan tersebut Indonesia menempati posisi ke-111 dari 177 negara. Apabila dibanding dengan negara-negara tetangga saja, posisi Indonesia berada jauh di bawahnya. Dalam skala internasional, menurut Laporan Bank Dunia studi IEA (*Internasional Association for the Evaluation of Educational Achievement*) di Asia Timur menunjukan bahwa keterampilan membaca siswa kelas IV SD berada pada peringkat terendah. Rata-rata skor tes membaca untuk siswa SD: 75,5 (Hongkong), 74,0 (Singapura), 65,1 (Thailand), 52,6 (Filipina), dan 51,7 (Indonesia). (tersedia dalam http://www.kompasiana.com).

Hasil kajian Bank Dunia pada tahun 2018, menunjukan angka HCI Indonesia sebesar 0.53, kemudian meningkat menjadi 0.54 pada tahun 2020. Indeks ini mengukur dampak tingkat produktivitas pekerja pada masa yang akan datang berdasarkan aspek pendidikan dan kesehatan. Ada lima indikator dalam mengukur indeks tersebut yaitu peluang anak bertahan hidup sampai usia 5 tahun, masa sekolah anak, kualitas pembelajaran, peluang bertahan hidup anak usia 15 tahun sampai dengan 60 tahun, dan proporsi anak yang tidak mengalami stunting. Secara peringkat, Indonesia berada di posisi ke-96 dari 174 negara. Bila dibandingkan dengan beberapa negara tetangga yang dikategorikan sebagai upper middleincome country seperti Thailand (0.61), Malaysia (0.61), HCI Indonesia dikatakan tergolong rendah. Butuh terobosan dan konsistensi dalam membajak pandemi untuk mengkatrol modal manusia Indonesia, guna mendukung pemulihan ekonomi setelah pandemi berlalu (https://nasional.sindonews.com/read/180532/18/ketimpangan-akses-dan-kualitas-pendidikan-1601384978).

Sejalan dengan hasil survey di atas, ternyata guru dapat memberikan pengaruh terhadap rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia. Dalam hal ini, salah satu penyebabnya adalah lemahnya peran guru dalam menggali potensi siswa. Para guru seringkali memaksakan kehendaknya tanpa pernah memperhatikan kebutuhan, minat, dan bakat yang dimiliki siswanya. Sedangkan guru seharusnya memperhatikan kebutuhan siswa bukan malah memaksakan sesuatu yang membuat siswa kurang nyaman dalam menuntut ilmu dan mencapai tujuan pembelajaran.

Pencapaian tujuan pembelajaran siswa menjadi target pencapaian bagi seorang guru. Hal tersebut dapat terwujud apabila guru dapat mengelola pembelajaran dengan baik, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang tepat, minat dan motivasi belajar siswa diyakini dapat meningkat dan bermuara pada meningkatnya hasil belajar siswa. Dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat, seorang guru harus memiliki keterampilan dalam menggunakannya sesuai dengan materi yang disajikan dan sesuai pula dengan perkembangan siswa. Namun, jika menilik pada berbagai hal teknis, seperti kurangnya fasilitas alat peraga, kurangnya kretivitas guru dalam menciptakan media pembelajaran, dan kualitas guru yang dinilai rendah, maka pencapaian tujuan pendidikan nasional masih menjadi sebuah pertanyaan besar.

Di era informasi seperti saat ini, teknologi mutlak diperlukan dan banyak diaplikasikan dalam berbagai bidang kehidupan manusia termasuk diantaranya bidang pendidikan. Penerapan teknologi di bidang pendidikan akan menjadi pendorong upaya peningkatan kualitas pendidikan. Penerapan teknologi dalam pendidikan dikenal dengan sebutan Teknologi Pendidikan, Anglin (dalam Warsita, 2008:16) menyatakan bahwa Teknologi Pendidikan didefinisikan sebagai kombinasi dari pembelajaran, belajar pengembangan, pengelolaan dan teknologi lain yang diterapkan untuk memecahkan masalah pendidikan. Sementara definisi menurut *Association for Educational Comunication Technology (AECT),* (dalam Warsita, 2008: 15) bahwa teknologi pendidikan adalah suatu bidang garapan yang berkepentingan dengan memfasilitasi belajar pada manusia melalui usaha sistematis dalam: identifikasi, pengembangan, pengorganisasian, dan pemanfaatan berbagai sumber belajar serta dengan pengelolaan atas keseluruhan proses tersebut.

Sementara itu, sebutan Teknologi Pembelajaran merupakan sebagai penerapan secara sistematis teknik-teknik yang dirumuskan dari berbagai teori untuk keperluan pemecahan masalah–masalah pembelajaran. Teknologi pembelajaran berupaya untuk merancang aneka sumber belajar sehingga dapat memudahkan atau memfasilitasi seseorang untuk belajar. Lebih lanjut, Miarso (2016: 478) mengatakan bahwa:

“Teknologi pembelajaran berperan dalam upaya pemecahan masalah pendidikan dan pembelajaran dengan cara: 1) memadukan berbagai macam pendekatan dari bidang ekonomi, manajemen, psikologi, rekayasa dan lain-lain secara bersistem, 2) memecahkan masalah belajar pada manusia secara menyeluruh dan serempak, dengan memperhatikan dan mengkaji semua kondisi dan saling berkaitan satu sama lain, 3) menggunakan teknologi sebagai proses dan produk untuk membantu memecahkan masalah belajar, 4) timbulnya daya lipat atau efek sinergi, dimana penggabungan pendekatan dan atau unsur-unsur mempunyai nilai lebih dari sekedar penjumlahan”.

Dengan demikian, Teknologi Pendidikan maupun Teknologi Pembelajaran sangatlah penting dalam menyelesaikan masalah-masalah pendidikan maupun pembelajaran dalam tataran proses berlangsungnya pembelajaran maupun dalam meningkatkan hasil pembelajaran yang ingin di capai oleh siswa.

Upaya pengaplikasian Teknologi Pembelajaran ini bisa berupa penggunaan multimedia dalam pembelajaran baik berupa tayangan slide, , Multimedia Interaktif, dan lain sebagainya. Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, guru hendaknya memperhatikan sisi perkembangan siswa dan harus memiliki keterampilan dalam memahami perkembangan siswa.

Perkembangan siswa usia Sekolah Dasar (SD) meliputi perkembangan sosial emosional, bahasa, kognitif, dan fisik motorik yang diharapkan berkembang secara seimbang. Untuk menunjang perkembangan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media yang menjadi pilihan dan banyak digunakan dalam proses pembelajaran adalah Multimedia Presentasi yang memiliki kelebihan sebagai berikut: (1) media memiliki fungsi sebagai suatu alat yang digunakan dengan tujuan membuat pembelajaran agar dapat lebih menarik dan efektif; (2) multmedia dapat mempercepat suatu proses pembelajaran; (3) multimedia dapat meningkatkan proses serta kualitas proses pembelajaran; (4) multimedia dapat mengkonkretkan yang tidak riil sehingga dapat mengurangi kesulitan yang dihadapi siswa; dan (5) tampilan audio visual yang menarik (Nurseto, 2012).

Berdasarkan pengamatan sementara di SDN 2 Balewangi Kecamatan Cisurupan, penggunaan media pembelajaran dinilai sangat kurang, terutama dalam menggunakan media yang berbasis teknologi. Jika melihat fasilitas yang ada, sekolah memiliki banyak koleksi media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru, namun guru tidak memiliki keterampilan dalam mengembangkan dan menggunakan multimedia tersebut, hal ini sedikit banyak berdampak pada efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran di kelas. Dengan tidak memiliki keterampilan dalam menggunakan multimedia, guru cenderung monoton dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini mengakibatkan rendahnya motivasi belajar siswa yang pada gilirannya akan berdampak terhadap menurunnya hasil belajar siswa. Fenomena ini dapat dilihat dari hasil tes formatif maupun sumatif, nilai mata pelajaran IPA yang masih belum mencapai nilai KKM, yaitu 70 yang ditetapkan di SDN 2 Balewangi.

Banyak faktor yang menyebabkan hal tersebut di atas terjadi, selain faktor dari siswa itu sendiri, guru juga menjadi faktor yang dominan dalam menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Adapun faktor-faktor yang menyebabkan pembelajaran tidak efektif tersebut antara lain:

1. Teknik pembelajaran yang diterapkan guru kurang memotivasi siswa, selama ini guru menerapkan teknik pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Interaksi dan komunikasi diantara siswa, siswa dengan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung masih sangat kurang.
3. Suasana belajar yang monoton dan kurang kondusif, ditandai dengan komunikasi antara guru dan siswa ada kesenjangan sehingga siswa merasa segan yang menyebabkan kemauan belajar menjadi rendah.
4. Penggunaan model pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran yang terasa sangat kurang, ditandai dengan hanya menggunakan model-model pembelajaran konvensional.
5. Kurang variatif dalam menggunakan media pembelajaran, hal ini ditandai dengan kurannya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut di atas, guru harus mampu untuk menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Keterpaduan proses belajar siswa dengan proses mengajar guru yang menimbulkan terjadinya kegiatan pembelajaran yang harmonis tidak datang begitu saja tetapi melalui pengaturan yang menggunakan metode sebagai salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran akan lebih memberikan variasi dalam proses belajar mengajar, sehingga membangkitkan minat siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, media merupakan salah satu penunjang tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Seorang guru harus dapat menetapkan media apa yang paling tepat dan sesuai untuk tujuan tertentu, penyampaian materi ajar tertentu, suatu kondisi belajar siswa, dan untuk penggunaan suatu strategi atau metode yang memang sudah dipilih, agar dapat mencapai ketuntasan belajar siswa seperti yang diharapkan.

Menurut Carroll (dalam Joyce, Weil dan Calhoun, 2016: 534) bahwa ketuntasan pembelajaran dapat diterapkan oleh guru melalui modifikasi prosedur instruksi kelompok tradisional untuk memastikan bahwa sebagian siswa memiliki lebih banyak waktu dan bahwa mereka menerima instruksi individu yang tepat menurut hasil evaluasi formatif. Berdasarkan pendapat tersebut, dalam menetukan ketuntasan belajar seorang guru harus memiliki keterampilan dalam memahami kemampuan dan perkembangan siswa.

Dengan semakin berkembangnya teknologi pembelajaran, guru dapat merancang, mengatur sendiri sistem dan aplikasi prosedur pembelajaran terprogram, untuk mendorong agar dapat memberikan instruksi individu yang jauh lebih banyak daripada umumnya. Menurut Lindvall dan Bolvin (dalam Joyce, Weil, dan Calhoun, 2016: 535) sistem tersebut dapat dirancang untuk:

1. Memungkinkan setiap siswa untuk bekerja dengan kecepatannya sendiri melalui unit-unit pelajaran dalam urutan pembelajaran.
2. Mengembangkan tingkat ketuntasan yang dapat ditunjukan pada setiap siswa.
3. Mengembangkan pembelajaran yang diawali sendiri (*self-initiation learning*) dan pembelajaran yang diarahkan sendiri (*self-direction learning*).
4. Mendorong perkembangan pemecahan masalah melalui proses-proses.
5. Mendorong evaluasi diri dan motivasi untuk pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, peneliti telah melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Multimedia Presentasi Berbasis HTML-5 Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Materi Sistem Rangka (Penelitian Eksperimen di kelas IV SDN 2 Balewangi Kecamatan Cisurupan Kabupaten Garut).**

## **Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: apakah multimedia presentasi berbasis HTML-5 berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi Sistem rangka di kelas IV SDN 2 Balewangi.

Sebagai upaya lebih memfokuskan penelitian, dari rumusan masalah tersebut dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan awal siswa sebelum menggunakan multimedia presentasi berbasis HTML-5 dalam pembelajaran IPA materi Sistem rangka di kelas IV SDN 2 Balewangi?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia presentasi berbasis HTML-5 dalam pembelajaran IPA materi Sistem rangka di kelas IV SDN 2 Balewangi?
3. Seberapa besar pengaruh multimedia presentasi berbasis HTML-5 dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi Sistem rangka di kelas IV SDN 2 Balewangi?

## **Batasan Masalah**

Untuk mengefektifan dan mengefisienkan penelitian, maka diperlukan pembatasan masalah. Maka dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Pembelajaran IPA yang akan diterapkan dengan menggunaan multimedia presentasi yang disisipi elemen teks, gambar, animasi, audio, dan visual
2. Variabel yang akan diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa ini hanya dilihat dari ranah kognitif
3. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70.
4. Materi yang diajarkan adalah materi tentang Sistem rangka di kelas IV SDN 2 Balewangi

## **Tujuan Penelitian**

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh multimedia presentasi berbasis HTML-5 terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi Sistem rangka (penelitian eksperimen di kelas IV SDN 2 Balewangi Kecamatan Cisurupan Kabupaten Garut.

Sedangkan secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan awal siswa sebelum menggunakan multimedia presentasi berbasis HTML-5 dalam pembelajaran IPA materi Sistem rangka di kelas IV SDN 2 Balewangi
2. Hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia presentasi berbasis HTML-5 dalam pembelajaran IPA materi Sistem rangka di kelas IV SDN 2 Balewangi
3. Besar pengaruh multimedia presentasi berbasis HTML-5 dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi Sistem rangka di kelas IV SDN 2 Balewangi

## **Signifikansi dan Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan signifikansi terhadap pengkajian bagi perbaikan pembelajaran terutama dalam melahirkan pembelajaran yang inovatif sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran.

Model pembelajaran menggunakan multimedia presentasi berbasis flash masih belum banyak yang menggunakan sehingga bisa menjadi model belajar yang menggunakan pendekatan *student centered learning*, dengan upaya ini diharapkan banyak temuan-temuan inovasi pembelajaran yang mengarah pada perbaikan kualitas pembelajaran. Sedangkan hasil belajar merupakan faktor utama dalam proses pembelajaran sehingga siswa yang hasil belajarnya tinggi akan berkualitas dan berdaya saing.

Hasil penelitian ini juga diharapkan memiliki manfaat dan kegunaan antara lain:

1. **Kegunaan Teoritis**

Memberikan implikasi empiris bahwa kegiatan penelitian ini secara teoritik diharapkan mampu memberikan bukti, mampu memberikan dukungan terhadap pencapaian tujuan dan proses belajar siswa bersama guru. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang teknologi pembelajaran yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.

1. **Kegunaan Praktis**

Apabila hasil temuan ini terbukti secara empirik, maka hasil penelitian ini berguna dan terbukti secara ilmiah bahwa penggunaan multimedia presentasi berbasis flash dalam pembelajaran dapat memberi manfaat, diantaranya:

1. Bagi Penulis, penelitian ini dapat dijadikan bahan untuk mengetahui sejauhmana keberhasilan peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi Siswa, penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan siswa di SDN 2 Balewangi dalam memahami suatu pembelajaran dengan menggunakan multimedia presentasi.
3. Bagi Guru, dapat dijadikan bahan referensi dalam memperkaya khasanah keilmuan dalam menentukan dan menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga mampu mencapai tujuan yang optimal dalam pembelajaran.
4. Bagi pengelola lembaga pendidikan, penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi bagi penyelenggara dan pengelola guna menemukan kekurangan dan kelemahan dalam pembelajaran sehingga dapat dilakukan upaya perbaikannya.
5. Bagi peneliti selanjutnnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan untuk memperluas wacana maupun menjadi bahan rujukan dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

## **Asumsi dan Hipotesis Penelitian**

**Asumsi**

Asumsi yang melandasai dalam penelitian ini antara lain bahwa:

Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran akan ditentukan oleh media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media pembelajaran akan membantu siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang selanjutnya proses tersebut berorientasi pada siswa (*student centered*). Hal ini sejalan dengan *cone of experience* yang dikemukakan Edgar Dale (dalam Sanjaya, 2012: 64) bahwa pengalaman langsung yang dialami sebagai hasil dari aktivitas sendiri, dapat diperoleh melalui benda tiruan atau kejadian yang dimanipulasi. Sejalan dengan itu, penggunaan multimedia dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif dan tentunya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut di atas berdasarkan pendapat Sutopo (2003:23) komputer sebagai multimedia pembelajaran dapat menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif, bila macam-macam komponen (*teks, chart*, audio, video, animasi, simulasi, atau foto) digabungkan secara interaktif.

**Hipotesis**

Berdasarkan asumsi tersebut, selanjutnya ditetapkan hipotesis penelitian ini, sebagai berikut :

H0: Multimedia presentasi berbasis HTML-5 tidak berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi Sistem rangka di kelas IV SDN 2 Balewangi Kecamatan Cisurupan Kabupaten Garut

Ha: Multimedia presentasi berbasis HTML-5 berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi Sistem rangka di kelas IV SDN 2 Balewangi Kecamatan Cisurupan Kabupaten Garut

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Bentuk metode eksperimen yang digunakan adalah dengan menggunakan bentuk *Pre - Experimental Design,* yaitu desain yang masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen, dan tidak adanya variabel kontrol, serta sampel tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2015;109).

Hal ini dilakukan karena peneliti tidak mungkin mengubah kelas yang sudah ada sebelumnya, sehingga peneliti dapat menentukan subjek penelitian dimana saja yang masuk kedalam kelompok-kelompok eksperimen dan untuk setiap kelas diadakan pre-test dan post-test. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini diharapkan dapat memberikan gambaran secara mendalam mengenai pengaruh multimedia presentasi berbasis HTML-5 terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi Sistem rangka di kelas IV SDN 2 Balewangi Kecamatan Cisurupan Kabupaten Garut

## **Lokasi Penelitian**

Penelitian dilaksanakan bertempat di SDN 2 Balewangi Kecamatan Cisurupan Kabupaten Garut. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/i kelas IV SDN 2 Balewangi Kecamatan Cisurupan Kabupaten Garut tahun pelajaran 2020/2021. Dalam hal ini, peneliti menentukan besarnya sampel dari jumlah seluruh subyek populasi kelas IV di SD 2 Balewangi Kecamatan Cisurupan Kabupaten Garut pada semester genap Tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 28 siswa.