
Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing di Kelas IV SD Negeri 2 Angata

INFO PENULIS INFO ARTIKEL

Anata Saputri ISSN: xxxx-xxxx
Universitas Sulawesi Tenggara Vol. 1, No. 2, Juni 2022
anata.saputri99@gmail.com <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp>

Kasmawati
Universitas Sulawesi Tenggara
kasmawati@gmail.com

Ahmad
Universitas Sulawesi Tenggara
ahmadedukasi@gmail.com

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Saputri, A., Kasmawati, & Ahmad. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing di Kelas IV SD Negeri 2 Angata. *Arus Jurnal Pendidikan*, 1 (2), 1-7.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn melalui penerapan Model Pembelajaran Role Playing di Kelas IV SDN 2 Angata. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, mencakup: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelas IV SD Negeri 2 Angata Kabupaten Konawe Selatan berjumlah 25 orang. Hasil penelitian ini adalah: (1) Rata-rata nilai peserta didik siklus I adalah 74,13 meningkat menjadi menjadi 82,86 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I adalah 64.00% (16 orang peserta didik), naik menjadi 88,00% (22 orang peserta didik) pada siklus II. (2) Persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru siklus I pertemuan 1 sebesar 79,46% dan pertemuan 2 sebesar 81,25%. Persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru pada siklus II pertemuan 1 adalah 91,07% dan pertemuan 2 adalah sebesar 98,21%. (3) Persentase aktivitas belajar peserta didik siklus I pertemuan pertama adalah 79.17% dan pertemuan kedua sebesar 81.25%, siklus II pertemuan pertama sebesar 91.67% dan pertemuan kedua sebesar 97.92%. Kesimpulan penelitian ini adalah: Hasil Belajar PPKn Peserta didik Kelas IV SD Negeri 2 Angata Kabupaten Konawe Selatan dapat ditingkatkan dengan menerapkan model Pembelajaran Role Playing.

Kata Kunci: Hasil Belajar PPKn, Model pembelajaran, *Role Playing*

Abstract

The purpose of this research is to improve student learning outcomes in Civics subjects through the application of the Role Playing Learning Model in Class IV SDN 2 Angata. This research is Classroom Action Research, includes: planning, implementing actions, observing, evaluating, and reflecting. The subjects of this study were 25 students of Class IV SD Negeri 2 Angata, Konawe Selatan Regency. The results of this study are: (1) The average value of students in the first cycle is 74.13, increasing to 82.86 in the second cycle. The percentage of students' learning completeness in the first cycle was 64.00% (16 students), increasing to 88.00% (22 students) in the second cycle. (2) The percentage of success in teaching activities for teachers in the first cycle of the first meeting is 79.46% and the second meeting is 81.25%. The percentage of success of teacher teaching activities in the second cycle of meeting 1 was 91.07% and meeting 2 was 98.21%. (3) The percentage of student learning activities in the first cycle of the first meeting was 79.17% and the second meeting was 81.25%, the second cycle of the first meeting was 91.67% and the second meeting was 97.92%. The conclusions of this research are: Civics Learning Outcomes of Fourth Grade Students of SD Negeri 2 Angata, Konawe Selatan Regency can be improved by applying the Role Playing Learning model.

Key Words: Civics Learning Outcomes, Learning Model, Role Playing

A. Pendahuluan

Aktivitas belajar dapat terwujud apabila peserta didik terlibat belajar secara aktif, dalam kegiatan pembelajaran peserta didik memperoleh atau mendapatkan kesempatan keaktifan belajar. Peserta didik tidak hanya duduk diam, mendengarkan kemudian mengerjakan soal. Lebih dari itu peserta didik harus mendapatkan kesempatan untuk belajar secara aktif (Hamalik, 2010). Untuk mewujudkan aktivitas belajar yang baik tersebut diperlukan kemampuan guru untuk memilih strategi pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Apabila guru kurang menekankan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran maka pembelajaran tersebut tidak menarik bagi peserta didik dan peserta didik akan duduk diam dan hasil belajar yang diperoleh rendah.

Hasil pengamatan langsung peneliti di kelas IV SD Negeri 02 Angata berkaitan dengan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran PPKn menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik sangat rendah. Peserta didik terlihat kurang bersemangat dalam menerima pelajaran, karena guru mendominasi proses pembelajaran. Pada saat diberikan pertanyaan peserta didik tidak menjawab, begitu pula ketika peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya peserta didik hanya diam. Peserta didik terkesan datang, duduk, dengar, diam pada saat pembelajaran PPKn berlangsung sambil menunggu waktu istirahat. Proses pembelajaran seperti ini sudah berlangsung lama di sekolah ini, bahkan bukan hanya pada pembelajaran PPKn tetapi juga pada mata pelajaran lain. Akibat dari aktivitas belajar peserta didik yang rendah tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik. Rata-rata hasil belajar PPKn peserta didik pada materi Keragaman Lingkungan Sekitar pada Tahun Pelajaran 2020/2021 adalah 68,70. Hasil belajar ini masih dibawah KKM, dimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran PPKn materi Keragaman Lingkungan Sekitar yaitu 70.

Berkaitan dengan permasalahan pembelajaran PPKn yang dialami oleh peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Angata, perlu dicarikan solusi yang tepat agar peserta didik belajar PPKn dengan aktif dalam kelas. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik secara langsung adalah bermain peran (*Role Playing*). Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) adalah salah satu cara penyajian pelajaran dengan cara menghadapkan peserta didik kepada suatu masalah yang berbentuk permainan peran dalam pembelajaran yang bersifat problematis untuk dibahas dan dipecahkan bersama. Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) juga dapat merangsang peserta didik agar dapat berkreaitivitas, dan membiasakan peserta didik untuk meningkatkan pola berfikir yang lebih kreatif, melatih agar peserta didik terampil dalam mengemukakan pendapat, memperluas jawaban serta menghasilkan jawaban dan pemecahan masalah yang lebih baik.

B. Metodologi

Penelitian ini adalah penelitian tindak kelas (*Classroom Action Research*). Ada empat tahap penting dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi. Lokasi penelitian ini adalah SD Negeri 02 Angata, yang beralamat di Desa Lamooso Kecamatan Angata, Kabupaten Konawe Selatan, Provinsi Sulawesi Tenggara. Penelitian ini dilaksanakan pada Bulan Desember 2022 sampai Januari Tahun 2022. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Angata yang berjumlah 25 orang, terdiri dari 12 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Data penelitian ini dikumpulkan melalui observasi aktivitas pembelajaran dan tes hasil belajar.

Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk menjelaskan aktivitas pembelajaran dan peningkatan hasil belajar peserta didik. Rata-rata hasil belajar peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus seperti berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Dengan:

\bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai peserta didik

$\sum N$ = Jumlah peserta didik

Sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Siklus I

Hasil observasi pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran masih terdapat kekurangan, diantaranya: (a) Guru belum menjelaskan tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran dengan baik, (b) Guru belum memberi stimulus peserta didik dengan baik, (c) Guru belum mampu mengaktifkan seluruh peserta didik dalam kegiatan bermain peran, (d) Guru belum memberikan penghargaan atas partisipasi peserta didik dalam pembelajaran dengan baik, (e) Guru belum mampu mengaktifkan peserta didik untuk menyimpulkan dan merangkum materi pembelajaran.

Aktivitas belajar peserta didik secara umum pada siklus I menunjukkan bahwa: (a) Ada sebagian peserta didik belum memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran, (2) Ada beberapa peserta didik yang belum mengamati media pembelajaran yang digunakan guru, (3) Ada beberapa peserta didik belum mampu menjawab pertanyaan, (4) Peserta didik belum termotivasi dan masih ada peserta didik yang belum mencatat materi untuk pertemuan berikutnya. Proses pembelajaran yang belum maksimal dilaksanakan berdampak pada persentase keberhasilan aktivitas belajar peserta didik.

Hasil evaluasi siklus I menunjukkan bahwa bahwa nilai tertinggi adalah 96,88 dan nilai terendah adalah 56,25, sedangkan rata-rata nilai peserta didik adalah 74,13. Jumlah peserta didik yang tuntas belajar adalah 16 orang (64%) dan peserta didik yang belum tuntas belajar adalah 9 orang (36%).

Siklus II

Hasil observasi pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran sudah baik namun masih terdapat sedikit kekurangan, diantaranya: (a) Guru kurang maksimal memberi stimulus peserta didik agar bersemangat mengikuti pembelajaran, (b) Guru belum memberi kesempatan kepada peserta didik secara berkelompok untuk mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Perbaikan pembelajaran pada siklus II berdampak pada persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru.

Aktivitas belajar peserta didik siklus II secara umum sudah sangat baik namun ada sedikit kekurangan, antara lain: (a) masih ada peserta didik yang belum menyimak penjelasan guru tentang tahap-tahap pembelajaran yang akan dilaksanakan, (b) peserta didik kurang

memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.

Hasil evaluasi siklus II menunjukkan bahwa nilai tertinggi 100.00 dan nilai terendah adalah 65.71, rata-rata nilai peserta didik adalah 82.86. Jumlah peserta didik yang tuntas belajar adalah 22 orang (88,00%) dan peserta didik yang belum tuntas belajar adalah 3 orang (12,00%).

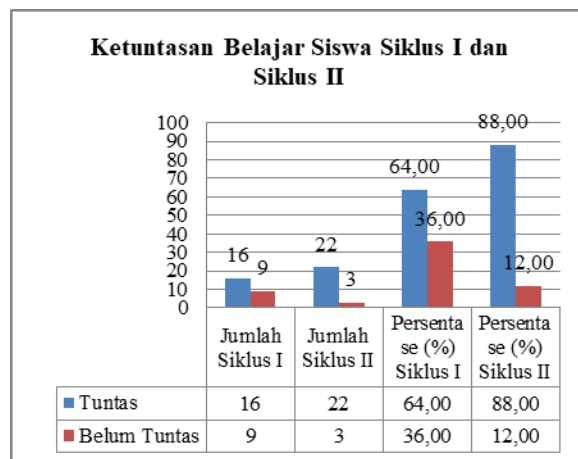
Pembahasan

1. Hasil Belajar Peserta didik

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar peserta didik pada siklus I adalah 74,13. Nilai tersebut sudah lebih tinggi dari KKM yang ditetapkan sekolah yakni 70, akan tetapi dari 25 peserta didik Kelas IV SD Negeri 2 Angata Kabupaten Konawe Selatan hanya 16 peserta didik (64.00%) yang telah mencapai ketuntasan belajar atau mendapat nilai ≥ 70 sedangkan 9 peserta didik (36.00%) belum mencapai ketuntasan belajar atau mendapat nilai < 70 . Hal ini disebabkan beberapa hal antara lain, dari faktor guru: (a) Guru belum menjelaskan tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran dengan baik, (b) Guru belum memberi stimulus peserta didik dengan baik, (c) Guru belum mampu mengaktifkan seluruh peserta didik dalam kegiatan bermain peran, (d) Guru belum memberikan penghargaan atas partisipasi peserta didik dalam pembelajaran dengan baik, (e) Guru belum mampu mengaktifkan peserta didik peserta didik untuk menyimpulkan dan merangkum materi pembelajaran. Sedangkan dari faktor peserta didik, antara lain: (a) Ada sebagian peserta didik belum memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran, (2) Ada beberapa peserta didik yang belum berani melaksanakan permainan peran, (3) Ada beberapa peserta didik belum mampu menjawab pertanyaan, (4) Peserta didik belum termotivasi dan masih ada peserta didik yang belum mencatat materi untuk pertemuan berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa belum tercapainya indikator keberhasilan pada siklus I disebabkan oleh langkah-langkah metode *Role Playing* belum dilaksanakan secara maksimal.

Belum tercapainya indikator keberhasilan pada siklus I membutuhkan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran siklus II antara lain: (1) Guru perlu menjelaskan tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran dengan baik dan mengarahkan perhatian peserta didik pada penjelasan guru, (2) Guru harus mengaktifkan seluruh peserta didik dalam kegiatan diskusi dan memberikan penghargaan atas partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, (3) Guru perlu memotivasi peserta didik agar peserta didik bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Secara umum indikator kinerja keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini belum dicapai, sehingga tindakan pembelajaran dilanjutkan pada siklus II.

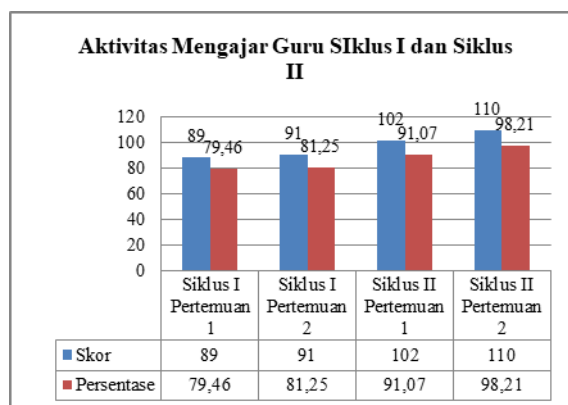
Hasil perbaikan pembelajaran pada siklus II terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rata-rata nilai hasil belajar peserta didik pada siklus II adalah 82,86 pada siklus II. Dari 25 peserta didik Kelas IV SD Negeri 2 Angata Kabupaten Konawe Selatan, 22 peserta didik (88.00%) telah mencapai ketuntasan belajar dan 3 peserta didik (12.00%) lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut membuktikan bahwa metode *Role Playing* penggunaan model bermain peran untuk menambah motivasi belajar peserta didik sehingga kemampuan peserta didik memahami materi pembelajaran akan meningkat dan berdampak positif pada hasil belajar peserta didik. Dalam permainan peran, pemeran maupun tokoh disesuaikan dengan usia anak dan permasalahannya. Melalui model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) peserta didik akan tertarik, senang dan bersemangat memainkan peran sehingga dapat menyerap konsep pembelajaran dengan mudah.



Gambar 1. Grafik Jumlah dan Persentase Ketuntasan Belajar Peserta didik Siklus I dan Siklus II

2. Aktivitas Mengajar Guru

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru siklus I pertemuan 1 sebesar 79,46%, pertemuan 2 sebesar 81,25%. Persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru pada siklus II pertemuan 1 adalah 91,07% dan dan pertemuan 2 sebesar 98,21%.

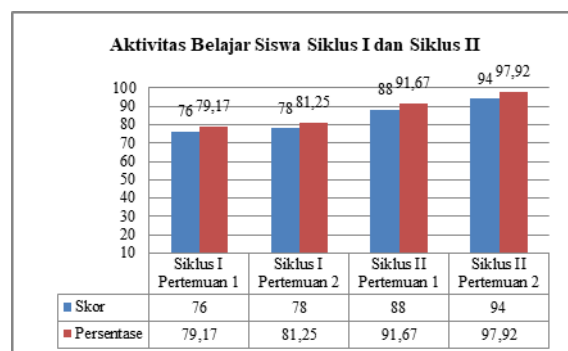


Gambar 2. Grafik Peningkatan Aktivitas Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II

Dalam proses pembelajaran, guru menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang materi pembelajaran. Dalam model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) ini beberapa peserta didik memainkan peran, kemudian peserta didik yang lain mengidentifikasi informasi dari peran yang dimainkan. Setelah itu peserta didik mendiskusikan informasi yang diperoleh selanjutnya informasi tersebut dapat digunakan untuk menjawab soal yang diberikan guru. Dengan menggunakan model bermain peran, kemampuan pemahan dapat dimiliki peserta didik. Karena dengan bermain peran dapat mengarahkan peserta didik lebih merasakan secara langsung proses nyata seperti dalam kehidupan sehari-hari.

3. Aktivitas Belajar Peserta didik

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase aktivitas belajar peserta didik siklus I pertemuan pertama adalah 79.17% dan pertemuan kedua mencapai 81.25%. Pada siklus II terjadi peningkatan, dimana pertemuan 1 mencapai 91.67% dan pada pertemuan 2 mencapai 97.92%. Peningkatan persentase aktivitas belajar peserta didik selengkapnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 3. Grafik Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta didik Siklus I dan Siklus II

Proses belajar peserta didik yang baik akan berimplikasi pada hasil belajar peserta didik, jika peserta didik memiliki gairah dan motivasi belajar yang tinggi maka hasil belajar peserta didik akan meningkat begitupun sebaliknya. Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat melibatkan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi serta mempunyai kesempatan untuk meningkatkan kemampuannya dalam bekerjasama. Peserta didik dapat bebas untuk mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Permainan dapat berupa penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi serta waktu yang berbeda. Guru juga dapat mengevaluasi pemahan pada setiap peserta didik melalui pengamatan pada saat peserta didik melakukan permainan peran. Dalam permainan peran dapat menjadikan pengalaman yang menyenangkan bagi setiap peserta didik.

Dengan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) yang digunakan peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi yang baik dengan teman yang lainnya, serta dapat mengembangkan keterampilan berfikir peserta didik dengan menganalisis berbagai macam peristiwa yang diperankan. Selain itu dapat menciptakan kerja sama, serta partisipasi dan tanggung jawab peserta didik dalam kelompok berdampak pada kinerja tim yang baik membentuk sikap gotong royong serta motivasi untuk memberikan tampilan yang baik. Hal tersebut sejalan dengan kelebihan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) yang diungkapkan oleh Hisyam (2013) yaitu kelebihan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) yaitu, dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) peserta didik di latih agar dapat memahami, mengingat bahan yang akan diperankan tentang materi ajar. Dengan demikian selanjutnya peserta didik akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta kreatif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa hasil belajar PPKn Peserta didik Kelas IV SD Negeri 2 Angata dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Hal tersebut diperoleh berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik, peningkatan aktivitas mengajar guru, dan aktivitas belajar peserta didik.

Rata-rata nilai peserta didik siklus I adalah 74,13 meningkat menjadi menjadi 82,86 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I adalah 64,00% (16 orang peserta didik), naik menjadi 88,00% (22 orang peserta didik) pada siklus II. Persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru siklus I pertemuan 1 sebesar 79,46% dan pertemuan 2 sebesar 81,25%. Persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru pada siklus II pertemuan 1 adalah 91,07% dan pertemuan 2 adalah sebesar 98,21%. Persentase aktivitas belajar peserta didik siklus I pertemuan pertama adalah 79.17% dan pertemuan kedua sebesar 81.25%, siklus II pertemuan pertama sebesar 91.67% dan pertemuan kedua sebesar 97.92%.

Saran

1. Guru diharapkan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model *Role Playing* merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PPKn.
2. Peserta didik perlu meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran sehingga materi yang diajarkan guru dapat dimengerti dan dipahami sehingga hasil dan prestasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan.
3. Sekolah perlu mendukung kegiatan penelitian yang dilakukan guru berkaitan dengan permasalahan pembelajaran yang dihadapi sekolah sehingga nantinya prestasi belajar peserta didik dapat meningkat dan kualitas lulusan sekolah dapat diandalkan dalam menempuh pendidikan pada tingkat selanjutnya.

Peneliti lain diharapkan untuk menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran lain sehingga dapat diketahui kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran itu sehingga didapatkan solusi yang tepat untuk mengatasinya dalam penerapannya di dalam kelas pada berbagai mata pelajaran

E. References

- Aim, A. (2007). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Membangun Warga Negara yang Demokratis*. Jakarta: Grafindo Media Pratama.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Cholisin. (2017). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: FIS UNY.
- Hamalik, O. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2011). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hisyam, Z. (2013). *Strategi Pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri.
- Miftahul, H. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyasa. (2016). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1): 611-620.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Slameto. (2016). *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Pustaka Indonesia.
- Soemantri. (2017). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Sudjana, N. (2012). *Cara Belajar Peserta didik Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarso. (2006). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: UNYPress
- Suwariyah, W. (2011). *Model-Model Mengajar CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Taniredja, T. (2013). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.