

DEVELOPMENT OF STEM-BASED LEARNING MEDIA ON DYNAMIC FLUID MATERIAL KELAS XI SMA

Adiella Zakky Juneid¹, Fakhruddin², dan Zulirfan³

adiella.zakky4174@student.unri.ac.id; fakhruddin.z@lecturer.unri.ac.id²; zulirfan@lecturer.unri.ac.id³
Cont. 082169623975

*Physics Education Study Program
Faculty of Teacher Training and Education Sciences
University of Riau*

Abstract: *The purpose of this research is to develop STEM-Based learning media on dynamic fluid material kelas XI SMA that valid. This type of research uses Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The learning media developed is divide into experimental set device and student's worksheet and were made for 3 experiments. The data was collected through a validation assessment sheet for experimental set device and student's worksheet that was assessed by the validator. The aspects of experimental set device that were assessed included aspects of device function, learning elements, convenience, aesthetics and construction, and job security. While the aspects of student's worksheet that were assessed included aspects of the accuracy of the content, presentation, and appearance. The results of the validation of experimental set device and student's worksheet obtained an average >3. Thus it can be concluded that the STEM-Based learning media on dynamic fluid material Kelas XI SMA is declared valid.*

Keywords: *Learning Media, STEM, Experimental Set Device, Student's Worksheet, Dynamic Fluid*

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS STEM PADA MATERI FLUIDA DINAMIS KELAS XI SMA

Adiella Zakky Juneid¹, Fakhruddin², dan Zulirfan³

adiella.zakky4174@student.unri.ac.id; fakhruddin.z@lecturer.unri.ac.id²; zulirfan@lecturer.unri.ac.id³
Cont. 082169623975

Program Studi Pendidikan Fisika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis STEM pada materi fluida dinamis kelas XI SMA yang valid. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari perangkat percobaan dan lembar kerja peserta didik (LKPD) dan dibuat untuk 3 eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar penilaian validasi perangkat percobaan dan lembar kerja peserta didik yang dinilai oleh validator. Aspek perangkat percobaan yang dinilai meliputi aspek fungsi perangkat, unsur pembelajaran, kemudahan, estetika dan konstruksi, dan keamanan kerja. Sedangkan aspek lembar kerja peserta didik yang dinilai meliputi aspek ketepatan isi, penyajian, dan tampilan. Hasil validasi perangkat percobaan maupun LKPD diperoleh rata-rata >3/ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis STEM pada materi fluida dinamis kelas XI SMA dinyatakan valid.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, STEM, Perangkat Percobaan, Lembar Kerja Peserta Didik, Fluida Dinamis.

PENDAHULUAN

Kemampuan suatu bangsa dalam sains dan teknologi digunakan sebagai tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Kemajuan bangsa Indonesia sangat ditentukan oleh kemampuan sumber daya manusia Indonesia dalam penguasaan ilmu dan pengetahuan teknologi. Indonesia berada pada peringkat 71 dari ke 79 negara partisipan penilaian kemampuan sains oleh PISA (La Hewi dan Muh. Shaleh, 2020:30). Pendidikan sains atau IPA berupaya untuk membangkitkan minat dan rasa ingin tahun manusia agar kecerdasan dan pemahaman tentang alam seisinya terus berkembang. IPA merupakan disiplin ilmu dari *physical science* dan *life science*, yang salah satunya adalah fisika (Anatri Dessty. 2014:193).

Pembelajaran fisika harus diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh penguasaan konsep yang lebih mendalam. Oleh sebab itu pada pembelajaran fisika harus ditekankan pada pengalaman belajar secara langsung dengan penggunaan dan pengembangan kemampuan berpikirnya. Pengalaman belajar seperti itu dapat diwujudkan dengan pembelajaran yang berproses aktif, interaktif, dan partisipatif (Inung Diah Kurniawati dan Sekreningsih Nita, 2018:68-70).

Kegiatan pembelajaran yang interaktif dipengaruhi salah satunya oleh media belajar dan sumber belajar sebagai alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Sesuatu yang tidak dapat disampaikan melalui kata-kata dapat diwakili oleh media untuk menggambarkan sesuatu tersebut, sehingga dapat memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 2011:9).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran fisika adalah adanya alat peraga dalam praktikum. Dalam proses belajar mengajar alat peraga dipergunakan dengan tujuan membantu agar proses belajar peserta lebih efektif dan efisien. Kegiatan praktikum/eksperimen dapat direpresentasikan sebagai salah satu cara agar seseorang memperoleh ilmu pengetahuan. National Training Laboratories dalam Farida Huriawati dan Andista Candra (2016:1) menemukan fakta bahwa pelajar hanya dapat mengingat materi pelajaran sebanyak 5% hingga 10% dari yang mereka baca di dalam buku bacaan, tetapi mereka dapat mengingat hingga 80% dari yang telah mereka alami/kerjakan.

Media pembelajaran yang banyak dikembangkan dan populer saat ini yaitu media pembelajaran berbasis STEM. Menurut Anna Permanasari (2016:23) pembelajaran berbasis STEM ini berfokus pada 4 bidang Science, Technology, Engineering dan Mathematics yang dapat mendorong siswa untuk mendesain, mengembangkan dan memanfaatkan teknologi maupun perangkat eksperimen. Pembelajaran berbasis STEM dapat membantu siswa memecahkan masalah dan menarik kesimpulan dari pembelajaran dengan mengaplikasikannya melalui sains, teknologi, teknik dan matematika. Keadaan ini menjadikan siswa dapat memperoleh pengetahuan yang lengkap, lebih terampil dalam menangani masalah kehidupan yang nyata dan mengembangkan pemikiran kritis sesuai dengan harapan penerapan kurikulum 2013 dalam menghadapi abad 21 (Diah Ayu, dkk, 2018:202).

Fathiah dkk (2015:112) mengungkapkan bahwa permasalahan tersebut, antara lain: 1) Pembelajaran fisika di sekolah cenderung bersifat informatif dan lebih ditekankan pada perumusan persamaan matematis sehingga kurang memfasilitasi siswa dalam mengkoneksikan konsep yang dipelajarinya di kelas dengan fenomena terkait; 2) Praktikum umumnya jarang dilakukan pada materi fluida dinamis. Jikapun dilakukan

praktikum, maka biasanya menggunakan alat praktikum yang jarang ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari; 3) *Concept image* fluida dinamis yang disampaikan dalam pembelajaran masih bersifat abstrak. Penyampainnya lebih sering dilakukan dengan menggunakan animasi, slide presentasi, maupun video. Hal ini mengakibatkan siswa kurang memiliki pengalaman belajar langsung dengan wujud nyata sifat fluida. Padahal fluida yang digunakan dalam pembelajaran dapat digunakan dari bahan yang aman, persediaannya mudah, sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan melimpah, seperti air.

Berdasarkan pernyataan diatas, diperlukan sebuah perangkat media pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan tersebut. Dari penjelasan yang telah di paparkan, maka penulis ingin melakukan penelitian tentang “Pengembangan Perangkat Media Pembelajaran Berbasis STEM Pada Materi Fluida Dinamis”. Dengan adanya media percobaan ini yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep Fluida Dinamis dan sifat-sifatnya serta dapat menerapkan pembelajaran berbasis STEM.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE. Model Pengembangan ADDIE memiliki 5 tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* sedangkan dalam penelitian ini dilakukan sampai tahap *development*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa lembar penilaian validasi. Lembar penilaian validasi yang digunakan berbentuk ceklis dan menggunakan 4 tingkatan penilaian. Penilaian validasi perangkat percobaan meliputi aspek fungsi perangkat, unsur pembelajaran, kemudahan, estetika dan konstruksi, dan keamanan kerja dan penilaian validasi LKPD meliputi aspek ketepatan isi, penyajian dan tampilan. Lembar penilaian validasi digunakan untuk memperoleh data kuantitatif dari penilaian validator. Selanjutnya skor penilaian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan skala pengukuran menggunakan skala likert.

Tabel 1. Kategori lembar penilaian validitas

Kategori	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

(Sumber: Sugiyono, 2019:787)

Tabel 1 merupakan tabel kategori lembar penilaian validitas yang terdiri dari 4 kategori, yang dimulai dari kategori sangat baik hingga tidak baik. Kategori tersebut dimulai dari skor 4 hingga 1. Kategori lembar penilaian validitas ini yang digunakan pada penelitian ini.

Tabel 2. Interval validitas media pembelajaran

No	Interval Skor	Tingkat Validitas
1	$3,44 \leq \bar{x} \leq 4$	Sangat Valid Valid
2	$2,88 \leq \bar{x} \leq 3,44$	Cukup Valid
3	$2,32 \leq \bar{x} \leq 2,88$	Tidak Valid

(Sumber: Sugiyono, 2015:272)

Tabel 2 merupakan interval validitas yang menjadi acuan validnya media pembelajaran pada penelitian ini

Setelah melalui proses penilaian validasi, media pembelajaran direvisi berdasarkan saran dari validator. Jika skor penilaian dari validator pada setiap item-item penilaian media pembelajaran ada yang kurang dari 3 (skala 1-4), maka item-item tersebut diperbaiki sesuai saran dan kemudian dikembalikan kepada validator untuk dinilai. Proses ini dilakukan sampai semua validator memberikan skor 3 atau 4. Selanjutnya dihitung skor rata-rata setiap item penilaian. Jika skor rata-rata yang diperoleh berkisar antara 2,88 dan 4 maka dapat disimpulkan media pembelajaran valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pada penelitian ini peneliti hanya sampai pada tahap ke 3, yaitu *development*.

Tahap *analysis* merupakan tahapan awal untuk menganalisis permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran khususnya pada materi fluida dinamis di sekolah dan syarat-syarat dibutuhkan pengembangan media pembelajaran fluida dinamis serta melakukan identifikasi kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan dengan kompetensi dasar tuntutan materi fluida dinamis dalam pembelajaran. Pada tahap ini telah dilakukan analisis kebutuhan, dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan bertujuan untuk menentukan pokok permasalahan yang dihadapi. Banyak sekolah yang hanya cenderung melakukan pembelajaran yang bersifat informatif dan lebih ditekankan pada perumusan sehingga kurang memfasilitasi siswa dalam mengkoneksikan konsep yang dipelajarinya. Sekolah juga jarang melakukan praktikum, jika ada praktikum alat yang digunakan jarang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran berperan penting bagi siswa, siswa dapat mengingat hingga 80% dari yang telah mereka alami/kerjakan. Dan venturi meter dapat digunakan sebagai sebuah media untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran fluida dinamis. Pada analisis kurikulum didapati bahwa kurikulum 2013 menuntut peserta didik sebagai pusat belajar, dimana peserta didik secara aktif dapat membangun konsep pembelajaran melalui pendekatan ilmu secara langsung. Kurikulum 2013 juga menekankan pada peningkatan keseimbangan *soft skills* dan *hard skills* yang diharapkan mampu membuat siswa untuk berpikir lebih kreatif dan mudah menemukan kreatifitas-kreatifitas baru sehinggakan meningkatkan tingkat berpikir siswa.

Tahap *design*, adalah tahap lanjutan yang dilakukan setelah menyelesaikan tahap analisis. Pada tahap desain ini, peneliti membuat desain media pembelajaran. Pada tahap

ini dihasilkan desain perangkat percobaan 3 eksperimen dan desain/skema lembar kerja peserta didik (LKPD).

Tahap *development*, tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid. Validasi dilakukan untuk memperoleh saran perbaikan sehingga dihasilkan media pembelajaran yang valid.

Media pembelajaran yang dihasilkan terdiri dari:

1. Perangkat percobaan eksperimen 1 Hukum Bernoulli

Perangkat percobaan eksperimen 1 Hukum Bernoulli terdiri dari 2 aktivitas. Perangkat percobaan eksperimen Hukum Bernoulli dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Perangkat percobaan eksperimen 1 Hukum Bernoulli (a) aktivitas 1; (b) aktivitas 2

Gambar (a) aktivitas 1 merupakan perangkat yang digunakan untuk menguji pengaruh tekanan terhadap ketinggian air yang mempengaruhi kecepatan aliran air. Gambar (b) aktivitas 2 merupakan perangkat yang digunakan untuk menguji pengaruh besar diameter lubang terhadap kecepatan aliran air.

2. Perangkat percobaan eksperimen 2 Hukum Bernoulli

Perangkat percobaan eksperimen 2 Hukum Bernoulli terdiri dari 1 aktivitas. Gambar 2 merupakan perangkat percobaan eksperimen 2 Hukum Bernoulli.



Gambar 2. Perangkat percobaan eksperimen 2 Hukum Bernoulli

Perangkat percobaan eksperimen 2 Hukum Bernoulli merupakan perangkat yang digunakan untuk menguji pengaruh ketinggian terhadap kecepatan aliran air.

3. Perangkat percobaan eksperimen Azas Kontinuitas

Perangkat percobaan eksperimen Azas Kontinuitas terdiri dari 2 bagian. Perangkat percobaan eksperimen Azas Kontinuitas terlihat pada gambar 3.



(a)



(b)

Gambar 3. Perangkat percobaan eksperimen Azas Kontinuitas (a) sebelum dipasang kincir air; (b) sesudah dipasang kincir air.

Gambar (a) merupakan perangkat percobaan sebelum dipasang kincir air, perangkat ini digunakan untuk mengukur ketinggian pipa air venturi pada pipa kecil dan pipa besar sehingga kecepatan aliran air pada pipa kecil dan pipa besar dapat diperhitungkan. Gambar (b) merupakan perangkat percobaan yang sudah dipasang kincir air, perangkat ini digunakan untuk mengukur tegangan dan kuat arus yang dihasilkan oleh air.

Pengembangan media ini juga menghasilkan lembar kerja peserta didik (LKPD) sesuai dengan perangkat yang dikembangkan. LKPD yang dikembangkan berisi judul eksperimen sesuai dengan fungsi tiap-tiap perangkat percobaan, lalu terdapat tujuan, alat dan bahan dan langkah-langkah intruksi dalam mengerjakan eksperimen yang disertai dengan tabel data hasil eksperimen, pertanyaan mengenai eksperimen dan kesimpulan yang didapat dari eksperimen yang dilakukan.

Hasil validasi pada tahap pengembangan ini terdiri dari:

1. Hasil validasi media pembelajaran eksperimen 1 Hukum Bernoulli

Untuk hasil validasi perangkat percobaan eksperimen 1 Hukum Bernoulli dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil penilaian perangkat percobaan eksperimen 1 Hukum Bernoulli

No	Aspek yang dinilai	Rata-rata	Kategori
1	Fungsi Perangkat	3,88	Sangat Valid
2	Unsur Pembelajaran	3,45	Sangat Valid
3	Kemudahan	3,2	Valid
4	Estetika dan kontruksi	3,83	Sangat Valid
5	Keamanan kerja	3,00	Valid
	Rata-rata	3,47	Sangat Valid

Tampak pada tabel 3 seluruh aspek mendapatkan nilai $>2,88$ dengan rata-rata 3,47 yang berarti perangkat percobaan eksperimen 1 Hukum Bernoulli dinyatakan valid. Dan untuk hasil validasi LKPD eksperimen 1 Hukum Bernoulli dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil penilaian LKPD eksperimen 1

No	Aspek yang dinilai	Rata-rata	Kategori
1	Ketepatan isi	3,83	Sangat Valid
2	Penyajian	3,33	Valid
3	Tampilan	3,44	Sangat Valid
Rata-rata		3,53	Sangat Valid

Pada tabel 4 hasil penilaian validasi seluruh aspek mendapatkan nilai $>2,88$ dengan rata-rata 3,53 yang berarti LKPD eksperimen 1 Hukum Bernoulli dinyatakan valid.

2. Hasil validasi media pembelajaran eksperimen 2 Hukum Bernoulli

Untuk hasil validasi perangkat percobaan eksperimen 2 Hukum Bernoulli dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil penilaian perangkat percobaan eksperimen 2 Hukum Bernoulli

No	Aspek yang dinilai	Rata-rata	Kategori
1	Fungsi Perangkat	3,83	Sangat Valid
2	Unsur Pembelajaran	3,53	Sangat Valid
3	Kemudahan	3,11	Valid
4	Estetika dan konstruksi	3,83	Sangat Valid
5	Keamanan kerja	3,00	Valid
Rata-rata		3,46	Sangat Valid

Dapat dilihat pada tabel 5 seluruh aspek mendapatkan nilai $>2,88$ dengan rata-rata 3,46 yang berarti perangkat percobaan eksperimen 2 Hukum Bernoulli dinyatakan valid. Dan untuk hasil validasi LKPD eksperimen 2 Hukum Bernoulli dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil penilaian LKPD eksperimen 2 Hukum Bernoulli

No	Aspek yang dinilai	Rata-rata	Kategori
1	Ketepatan isi	4,00	Sangat Valid
2	Penyajian	3,55	Sangat Valid
3	Tampilan	3,66	Sangat Valid
Rata-rata		3,73	Sangat Valid

Hasil penilaian validasi LKPD eksperimen 2 Hukum Bernoulli seperti pada tabel 6, seluruh aspek mendapatkan nilai $>2,88$ dengan rata-rata 3,73 yang berarti LKPD eksperimen 2 Hukum Bernoulli dinyatakan valid.

3. Hasil validasi media pembelajaran eksperimen Azas Kontinuitas

Hasil penilaian validasi perangkat percobaan eksperimen Azas Kontinuitas dapat dilihat pada tabel 7 berikut

Tabel 7. Hasil penilaian perangkat percobaan eksperimen Azas Kontinuitas

No	Aspek yang dinilai	Rata-rata	Kategori
1	Fungsi Perangkat	3,55	Sangat Valid
2	Unsur Pembelajaran	3,41	Valid
3	Kemudahan	3,33	Valid
4	Estetika dan konstruksi	3,66	Sangat Valid
5	Keamanan kerja	3,00	Valid
Rata-rata		3,39	Valid

Tampak pada tabel 7 bahwa seluruh aspek mendapatkan nilai >2,88 dengan rata-rata 3,39 yang berarti perangkat percobaan eksperimen Azas Kontinuitas dinyatakan valid. Dan untuk hasil validasi LKPD eksperimen Azas Kontinuitas dapat dilihat pada tabel 8 berikut.

Tabel 8. Hasil penilaian LKPD eksperimen Azas Kontinuitas

No	Aspek yang dinilai	Rata-rata	Kategori
1	Ketepatan isi	3,66	Sangat Valid
2	Penyajian	3,55	Sangat Valid
3	Tampilan	3,55	Sangat Valid
Rata-rata		3,58	Sangat Valid

Pada tabel 8 hasil penilaian seluruh aspek mendapatkan nilai >2,88 dengan rata-rata 3,58 yang berarti LKPD eksperimen 2 Hukum Bernoulli dinyatakan valid

Hasil validasi pada tiap aspek pada tiap tabel memiliki rata-rata diatas 2,88 yang berarti tiap indikator telah valid. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis STEM pada materi fluida dinamis kelas XI SMA dinyatakan layak sebagai media pembelajaran

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis STEM pada Materi Fluida Dinamis SMA valid baik eksperimen 1 Hukum Bernoulli, eksperimen 2 Hukum Bernoulli, dan eksperimen Azas Kontinuitas.

Penelitian ini hanya sampai pada tahapan merancang, membuat media pembelajaran berbasis STEM pada materi fluida dinamis SMA, serta melakukan uji validitas dari media pembelajaran yang telah dibuat. Sebagai rekomendasi dari hasil penelitian media pembelajaran berbasis STEM pada materi fluida dinamis SMA yang sudah dibuat ini dapat dilanjutkan dengan uji praktikalitas kepada siswa dan guru. Dan media pembelajaran ini jika dikembangkan lebih lanjut, sebaiknya kontruksi bisa dibuat seproporsional mungkin hingga bisa digunakan perindividu dan tidak memakan waktu dan tempat.

DAFTAR PUSTAKA

- Desstya, Anatri. 2014. "Kedudukan dan Aplikasi Pendidikan Sains di Sekolah Dasar". *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol 1, no. 2: 193-200.
- Fathiah, Ida Kaniawati, dan Setiya Utari. 2015. "Analisis Didaktik Pembelajaran yang Dapat Meningkatkan Korelasi antara Pemahaman Konsep dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMA pada Materi Fluida Dinamis". *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* Vol 1, no. 1:111-118.
- Hewi, La dan Muh. Shaleh. 2020. "Refleksi Hasil PISA (The Programme for International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal Golden Age*, Vol 4, no. 1: 30-41.

- Huriawati, Farida dan Andista Candra. 2016. "Pengembangan Odd "Osilator Digital Detector" Sebagai Alat Peraga Praktikum Gerak Harmonik Sederhana". Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika.
- Kurniawati, Inung Diah dan Sekreningsih Nita. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa". Journal of Computer and Information Technology, Vol 1, no. 2: 68-75.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. Media Pembelajaran: Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, Diah Ayu Budi, Budi Astuti dan Teguh Darsono. 2018. "Implementasi LKS dengan Pendekatan Stem (Science, Technology, Engineering, And Mathematics) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa". Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi Vol 4, no. 2: 202-207
- Permanasari, Anna. 2016. "STEM Education: Inovasi Pembelajaran Sains". Makalah, SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN SAINS. Surakarta.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian dan Pengembangan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development). Bandung: Alfabeta.

