



Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas X Madrasah

Dinar Pratama

Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

Email: dinarpratama24@gmail.com.

Kata Kunci

*Media Pembelajaran,
Board Game,
Akidah Akhlak*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *Board Game* dengan nama *Ajrun Game* pada pembelajaran Akidah Akhlak materi induk-induk Akhlak Terpuji dan tercela. Jenis penelitian ini termasuk penelitian pengembangan, menggunakan metode Research and Development (R&D). Model pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini merujuk pada langkah-langkah pengembangan meliputi, 1) analisis potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) ujicoba produk, 7) revisi produk, 8) ujicoba pemakaian. Penilaian terhadap media dilakukan oleh para pakar yang terdiri dari Dosen, Guru, dan siswa. Media pembelajaran *Ajrun Game* memiliki karakteristik unik dalam rangka memberikan pemahaman dan pembiasaan kepada siswa untuk berakhlakul karimah.

Penilaian guru terhadap konten materi masuk pada kategori sangat baik. Sebesar 88 persen guru menganggap bahwa konten materi yang terdapat pada game sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, cakupan materi, dan kemampuan game digunakan sebagai instrumen evaluasi. Penilaian dosen sebagai ahli media sebesar 91 persen yang menunjukkan bahwa, media pembelajaran board game "Ajrun" sangat layak digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak dan media dapat diuji coba kepada siswa. Penilaian siswa terhadap media *Ajrun game* sebesar 90.4 persen atau masuk pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa, media pembelajaran *Ajrun game* dapat diterima oleh siswa sebagai media pembelajaran Akidah Akhlak.

PENDAHULUAN

Pola pembelajaran yang monoton menimbulkan perilaku belajar yang kurang efektif sehingga berdampak pada hasil belajar. Kurangnya kreatifitas dan penguasaan guru dalam mengolah pembelajaran akan membuat siswa enggan untuk mengikuti pembelajaran. Ada beberapa perilaku belajar siswa yang ditemukan akibat proses belajar yang kurang efektif, yakni tidur, asyik ngobrol dengan teman sebangku, bahkan mendengarkan musik melalui *hearphone* selama pembelajaran berlangsung. Beginilah suasana kelas jika guru tidak mampu menciptakan pembelajaran yang efektif sekaligus menyenangkan. Farida,dkk dalam bukunya yang berjudul, "Sekolah yang Menyenangkan" mengungkapkan bahwa, kegembiraan adalah awal dari belajar yang sesungguhnya. Farida, dkk, menandakan (2012: 93) kelas yang menyenangkan kuncinya ada pada guru, karena dia adalah sutradara sekaligus aktor. Dia yang menentukan apakah kelas menjadi kisah horor atau cerita petualangan yang mengasyikkan.

Hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Jaringan Penelitian Pendidikan Kota Yogyakarta (JP2KY) di Yogyakarta menunjukkan bahwa sebanyak 75% guru SMA masih mengajar dengan gaya berceramah dan minim memanfaatkan ataupun mengembangkan media belajar (Kompas.com. 2010. <http://edukasi.kompas.com>, 2015) Selain itu, untuk menunjukkan lemahnya kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat dilihat dari hasil sertifikasi guru yang umumnya tidak memiliki korelasi signifikan terhadap peningkatan mutu pembelajaran di kelas.

Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan, (2011: 278) mengenai implementasi kebijakan sertifikasi guru di kota Yogyakarta menunjukkan bahwa, dampak kebijakan sertifikasi guru belum mampu meningkatkan profesionalitas guru secara signifikan. Studi yang dilakukan oleh Khodijah, (2013: 95) terhadap kinerja guru pasca mendapat tunjangan sertifikasi di Provinsi Sumatera Selatan juga masih tergolong rendah. Khususnya pada aspek pelaksanaan pembelajaran yang masih di bawah standar minimum.

Kemampuan mengelola pembelajaran penting dimiliki oleh guru, terutama pada saat berlangsung di kelas. Guru dituntut harus dapat mempertahankan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Inilah yang seringkali diabaikan oleh sebagian guru. Jika situasi ini berlangsung dalam waktu yang lama tentu berdampak pada kondisi psikologis siswa, yaitu pembelajaran terkesan membosankan. Salah satu

upaya guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif adalah dengan menerapkan berbagai macam media pembelajaran.

Istilah media berasal dari bahasa latin yang mempunyai arti "antara". Makna kata "antara" dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima (Uno, 2009: 113). Sedangkan menurut Sanjaya, (2008: 163) secara umum media merupakan kata jamak dari "medium", yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media juga digunakan dalam bidang pendidikan, dalam hal ini pengajaran. Ada banyak defenisi yang diungkapkan oleh beberapa pakar dalam mendefenisikan media pembelajaran. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) menandakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik (Uno, 2009: 113).

Ada dua hal yang perlu digaris bawahi dalam mendefenisikan media pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang berupa alat atau benda dan atau segala sesuatu yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, media pembelajaran adalah segala bentuk alat maupun media komunikasi yang dapat digunakan atau diprogram untuk mencapai tujuan dari kegiatan pembelajaran. Pengertian media pembelajaran di atas dapat juga dilihat bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi untuk mencapai proses pembelajaran yang optimal.

Dari uraian di atas jelas bahwa, media pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Akan tetapi, faktanya masih ada beberapa guru yang masih belum mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi. Kebanyakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya sebatas menggunakan media yang sudah jadi seperti, buku teks, penggunaan *projektor*, komputer atau laptop, ataupun alat peraga yang relevan. Sangat sedikit guru yang berani mengembangkan sendiri media pembelajarannya.

Menurut Alwi, (2017: 150) ada beberapa faktor yang menyebabkan para guru lemah dalam hal inovasi media pembelajaran dikarenakan minimnya

keaktivitas guru dan berpikir statis. Selain itu, guru kadang “malas” untuk mengembangkan media pembelajaran karena sudah difasilitasi oleh pihak sekolah. Dalam hal ini pihak sekolah tentu dapat membeli media pembelajaran melalui dana operasional sekolah. Keadaan inilah yang sedikit banyak mempengaruhi guru bersikap pasif dan enggan mengembangkan media pembelajaran sendiri.

Kurikulum yang dikembangkan di Indonesia terdiri dari banyak mata pelajaran yang harus dipelajari siswa. Dengan banyaknya mata pelajaran tersebut bukan tidak mungkin banyak siswa yang merasa terbebani dan tidak semua mata pelajaran mereka sukai. Dari sekian banyak mata pelajaran tersebut mungkin hanya satu atau dua mata pelajaran saja yang mereka sukai. Dalam hal ini, sekali lagi diperlukan guru yang kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan. Belajar sambil bermain merupakan metode yang sudah banyak diterapkan oleh guru. Akan tetapi, konten permainan yang bagaimana harusnya diterapkan guru tentu masih harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan materi.

Memasukkan permainan (*game*) dalam proses pembelajaran setidaknya akan membantu guru memecahkan kebosanan siswa dan menarik minat siswa terhadap mata pelajaran. Kaitannya dengan minat siswa terhadap mata pelajaran, faktanya memang tidak semua siswa menaruh minat yang tinggi pada setiap mata pelajaran. Contoh mata pelajaran yang kurang menjadi favorit siswa salah satunya adalah mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah dan Aliyah. Sebagian besar siswa, kurang memberikan perhatian untuk mata pelajaran ini karena mereka menganggap mata pelajaran ini termasuk mata pelajaran yang tidak di UN kan.

Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah berbeda dalam hal kedalaman materi dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah. Tujuan akhir dari kedua mata pelajaran ini adalah pembentukan akhlak atau karakter siswa dengan nilai-nilai Islami untuk membentuk karakter dengan menumbuhkan sikap melalui pembiasaan.

Terkait dengan pengembangan media pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah, media pembelajaran *game* dapat diterapkan untuk membantu menyampaikan nilai-nilai akhlak maupun karakter kepada siswa. Dikarenakan karakter *game* sifatnya selalu dimainkan berulang kali maka aspek pembiasaan sangat memungkinkan untuk dilakukan. *Board game* dalam penelitian ini penulis beri nama *Ajrun Game*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (*Research and Development*), yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297). Adapun produk yang akan dikembangkan berupa *Board Game*. Prosedur pengembangan media belajar dalam penelitian ini merujuk pada langkah-langkah pengembang meliputi, 1) analisis potensi dan masalah. 2) Pengumpulan data. 3) Desain produk. 4) Validasi desain. 5) Revisi desain. 6) Uji coba produk. 7) Revisi produk. 8) Revisi produk..

Dalam penelitian ini, subjek uji coba dikenakan kepada siswa kelas X MAN 1 Pangkalpinang dan MAN Insan Cendekia Bangka Tengah mata pelajaran Akidah Akhlak. Jumlah subjek uji coba masing-masing sekolah sebanyak 25 orang siswa. Data yang diperoleh dari hasil pengembangan media pembelajaran ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data menggunakan teknik persentase dan selanjutnya dibandingkan dengan lima kategori dengan interval sesuai dengan jumlah responden pada setiap aspek, penilaian ahli media oleh dosen, konten materi oleh guru Akidah Akhlak, dan penilaian media oleh siswa. Adapun kategori dibagi kedalam kriteria sangat baik, baik, cukup, kurang baik, sangat tidak baik. Adapun rangkuman instrumen angket dalam penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. 1 Penialian Terhadap Media Pembelajaran *Board Game* Akidah Akhlak

No	Angket	Jenis Skala	Jumlah Pilihan	Responden	Jumlah Responden
1.	Penilaian Konten Materi	<i>Like rt</i>	5	Guru	5
2.	Penilaian Media	<i>Like rt</i>	5	Dosen	4
3.	Penilaian Siswa	<i>Like rt</i>	5	Siswa	50

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran jenis *board game* dengan konten materi pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Proses pembuatan media diawali dengan menentukan konten materi pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas X. Dalam media ini, materi mengenai akhlak terpuji dan tercela dipilih sebagai konten *game*. Setelah konten materi ditentukan, langkah selanjutnya adalah menyusun mekanik *game*. Mekanik *game* merupakan aturan permainan dalam *game* tersebut.

Setelah mekanik *game* selesai maka langkah selanjutnya adalah mendesain papan permainan dan properti pendukung seperti, kartu permainan, dadu, dan pion. Papan permainan didesain menggunakan aplikasi *Correl Draw* dan *Photoshop*. Berikut ini hasil akhir desain papan permainan dan properti setelah dicetak.



Gambar 1. Media Pembelajaran Board Game "Ajrun" Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Penilaian konten materi dilakukan sebelum media diuji coba kepada siswa. Konten materi yang dikembangkan pada *game* ini mencakup materi mengenai pengamalan akhlak terpuji dan akhlak tercela. Penilaian konten materi ini adalah guru yang mengajar mata pelajaran Akidah Akhlak kelas X di MAN 1 Pangkalpinang dan MAN Insan Cendekia Bangka Tengah. Adapun hasil penilaian setiap aspek oleh guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Penilaian guru terhadap konten materi masuk pada kategori sangat baik. Sebesar 88 persen guru menganggap bahwa konten materi yang terdapat pada *game* sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, cakupan materi, dan kemampuan *game* digunakan sebagai instrumen evaluasi.

Penilaian media pembelajaran dilakukan oleh dosen yang memiliki latar belakang keilmuan mengenai media pembelajaran. Aspek penilaian media pembelajaran terkait dengan desain *game*

meliputi, pemilihan dan kombinasi warna, kesesuaian jenis dan ukuran huruf, keterangan gambar, kemudahan petunjuk permainan, dan ketersampaian tujuan pembelajaran.

Secara umum, penilaian dosen sebagai ahli media sebesar 91 persen. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *board game* "Ajrun" sangat layak digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak dan media dapat diuji coba kepada siswa. Selain memberikan penilaian secara kuantitatif, dosen ahli media juga memberikan penilaian secara kualitatif berupa saran. Adapun saran tersebut terkait dengan ukuran kolom permainan yang terlalu kecil dan pion atau orang-orangan hendaknya dipilih agak lebih menarik.

Penilaian media dilakukan oleh 25 siswa kelas X di MAN 1 Pangkalpinang dan 25 siswa MAN Insan Cendekia Bangka Tengah. Penilaian media ini sekaligus uji coba terhadap media yang telah divalidasi oleh guru Akidah Akhlak dan dosen ahli media. Berikut ini rangkuman skor penilaian siswa terhadap media yang meliputi aspek, desain media, penggunaan media, dan konten media.

Tabel. 2 Rangkuman Hasil Uji Coba Penilaian Siswa

No	Aspek Penilaian	Prsntase (%)	Kategori
A Desain Game			
1.	Gambar yang digunakan sesuai dengan tujuan <i>Game</i>	90.8	Sangat Baik
2.	Tulisan pada <i>Game</i> mudah dibaca dan dipahami	84.4	Sangat Baik
3.	Ukuran papan <i>Game</i> ideal dengan jumlah pemain	93.6	Sangat Baik
4.	Tampilan <i>Game</i> menarik	92	Sangat Baik
B Penggunaan Media			
1.	Media <i>Game</i> mudah digunakan	82.8	Sangat Baik
2.	Terdapat petunjuk permainan dan mudah dipahami	99,2	Sangat Baik
Rata-Rata		90.4	Sangat Baik

Secara umum, penilaian siswa terhadap *Ajrun game* sebesar 90.4 persen atau masuk pada kategori

sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa, media pembelajaran *Ajrun game* dapat diterima oleh siswa sebagai media pembelajaran Akidah Akhlak. Hasil penilaian siswa ini juga sejalan dengan wawancara yang penulis lakukan kepada beberapa siswa yang ikut dalam *game* tersebut. Sebagian besar dari mereka menyatakan bahwa *Ajrun game* sangat mudah dimainkan, menyenangkan, dan tidak membosankan. Hasil observasi juga menunjukkan hal yang sama, siswa sangat antusias saat memainkan *game* tersebut. Walaupun sebagian besar siswa menilai baik media belajar *Ajrun Game* tetapi ada beberapa saran yang mereka kemukakan seperti; a) materi yang masih belum tercakup dalam konten *game*, b) ukuran papan *game* harusnya lebih besar agar dapat menampung para pemain lebih banyak lagi, dan c) *game* sebaiknya menggunakan batas waktu.

"Ajrun" merupakan *Board-Game* yang didesain untuk memberikan pemahaman sekaligus pembiasaan berakhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari. Kata "Ajrun" diambil dari bahasa Arab yang artinya, "Pahala". Permainan ini akan membiasakan siswa untuk senantiasa berlomba-lomba dalam mengumpulkan kebaikan (akhlak terpuji) dan menghindari perilaku tercela atau dosa. Penentuan siapa pemenang dalam permainan ini bukan berdasarkan pemain yang paling cepat mencapai garis finish. Akan tetapi, yang paling banyak mengumpulkan kebaikan atau pahala itulah yang menjadi pemenang.

Permainan ini dilengkapi dengan dua kartu yang berisikan contoh akhlak terpuji dan tercela yang akan memberikan pemahaman kepada siswa mengenai induk-induk akhlak dalam Islam. Ketika permainan ini dimainkan, secara tidak langsung siswa akan membangun *mindset* untuk selalu berlomba-lomba melakukan akhlak terpuji dan berupaya untuk menghindari akhlak tercela. Bahkan yang lebih menarik adalah, jika siswa berhenti pada simbol akhlak tercela maka harus turun ke simbol taubat. Maknanya adalah, setiap perbuatan tercela tentunya akan mendapat konsekuensi atau dosa.

Dalam hal ini Islam mengajarkan kepada umatnya bahwa, jika seseorang melakukan perbuatan dosa maka harus segera bertaubat. Pada kartu taubat juga terdapat doa-doa yang diambil dari ayat Al-Qur'an berkaitan dengan taubat. Doa taubat yang terdapat pada kartu taubat ini tentu dapat dengan mudah diingat oleh siswa dan dapat diaplikasikan saat siswa melakukan taubat.

Selain itu, terdapat juga kartu dalil Al-Qur'an dan Hadits mengenai akhlak yang berisikan dalil Al-Qur'an dan Hadist mengenai akhlak. Dalam kartu

tersebut setiap pemain yang berhenti pada simbol dalil Al-Qur'an dan Hadits diperintahkan untuk membacanya dengan nada nyaring terdengar oleh seluruh pemain. Dengan cara ini secara tidak langsung siswa akan mudah mengingat Ayat Al-Qur'an dan Hadits yang berkaitan dengan akhlak.

Simbol nasihat yang terdapat pada papan permainan memberikan kesempatan kepada pemain untuk menambah pahala atau koin. Untuk mendapatkan pahala ini pemain harus dapat mengemukakan contoh nasihat yang terdapat pada kartu tersebut kepada pemain lainnya. Melalui pola seperti ini, secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan komunikasi antar pemain. Selain itu, dapat meningkatkan keterampilan mengemukakan pendapat dan saling menghargai pendapat pemain lainnya. Kartu nasihat ini juga setidaknya dapat mengajarkan dan memberikan pemahaman kepada pemain bahwa Islam sangat menganjurkan sikap saling menasehati dalam hal kebaikan.

Permainan yang dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan pemahaman dan pembiasaan perilaku akhlak terpuji ini mempunyai kelebihan sebagai berikut:

1. Menciptakan suasana belajar yang lebih rileks dan menyenangkan tanpa mengabaikan substansi dari pokok pembelajaran akhlak, yaitu pembentukan akhlak Islam.
2. Dapat membangun motivasi untuk berlomba-lomba dalam kebaikan dan berupaya menghindari perbuatan tercela.
3. Lebih fleksibel, karena permainan ini dapat dimodifikasi atau dikembangkan sesuai tujuan pembelajaran.
4. Lamanya waktu permainan tidak tergantung pada alokasi waktu tatap muka. Maksudnya adalah, permainan tetap bisa menentukan siapa pemenangnya walaupun belum ada satu pemain pun yang dapat mencapai finish. Karena pemenang dari permainan ini bukan siapa yang tercepat mencapai finish, tapi siapa yang dapat mengumpulkan pahala atau koin terbanyak. Jadi, walaupun belum ada pemain yang dapat mencapai kolom finish dan waktu belajar di kelas sudah usai pemenang masih dapat ditentukan dengan menghitung siapa yang mendapatkan pahala atau koin terbanyak.
5. Melatih kesabaran, karena pemain terkadang harus berulang kali turun ke kolom taubat karena berhenti pada kolom akhlak tercela dan terus berusaha untuk terus naik mencapai kolom finish.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan beberapa hal yaitu, media pembelajaran *Ajrun Game* memiliki karakteristik unik dalam rangka memberikan pemahaman dan pembiasaan kepada siswa untuk berakhlakul karimah. Konten *game* adalah materi pada pokok bahasan akhlak terpuji dan tercela mata pelajaran akidah akhlak kelas X. Papan media pembelajaran *Ajrun* dibuat melalui aplikasi *Correl Draw* kemudian dicetak pada kertas jenis *Art Cartoon* dengan ukuran 70 cm x 40 cm. Kelengkapan permainan lainnya terdiri dari dadu, pion, kartu nasihat, kartu taubat, kartu dalil alquran, kartu dalil hadist, kartu akhlak tercela, kartu akhlak terpuji, dan koin pahala.

Penilaian guru terhadap konten materi masuk pada kategori sangat baik. ada 88% guru menganggap bahwa konten materi yang terdapat pada *game* sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, cakupan materi, dan kemampuan *game* digunakan sebagai instrumen evaluasi. Penilaian dosen sebagai ahli media sebesar 91%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *board game* "Ajrun" layak digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak dan media dapat digunakan kepada siswa.

Selain memberikan penilaian secara kuantitatif, dosen ahli media juga memberikan penilaian secara kualitatif berupa saran. Penilaian siswa terhadap *Ajrun game* sebesar 90.4 persen atau masuk pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa, media pembelajaran *Ajrun game* dapat diterima oleh siswa sebagai media pembelajaran Akidah Akhlak.

DAFTAR PUSTAKA

- Farida, dkk. 2012. *Sekolah yang Menyenangkan: Metode Kreatif Mengajar dan Pengembangan Karakter Siswa*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Kompas.com. 2010. <http://edukasi.kompas.com>. (Diakses Tanggal 29 Oktober 2015).
- Kurniawan, Dwi. Bachtiar. 2011. Implementasi Kebijakan Sertifikasi Guru Dalam Rangka Meningkatkan Profesionalitas Guru di Kota Yogyakarta. *Jurnal Studi Pemerintahan*, 2 (2), 278.
- Khodijah, Nyayu. 2013. Kinerja Guru Madrasah dan Guru Pendidikan Agama Islam Pasca Sertifikasi di Sumatera Selatan. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, Tahun XXXII (1), 95.
- Uno, B. Hamzah. 2009. *Profesi Kependidikan, Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Kepada Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenda Media Grup.
- Alwi, Said. 2017. Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Itqan*, 8 (2). 150.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.