

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA MELALUI MEDIA
FILM ANIMASI PADA SISWA KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH
*IMPROVING STORY ABOUT SKILLS THROUGH MEDIA ANIMATED
FILM IN GRADE IV MADRASAH IBTIDAIYAH STUDENTS***

Nanda Saputra^{1)*}, Lita Ariyanti²⁾, Kosilah³⁾, Miswar Saputra⁴⁾

¹⁾Prodi PGMI, STIT Al-Hilal Sigli, Jalan Lingkar Keunire - Pidie, Sigli
email: nandasaputra680@gmail.com

²⁾Prodi PGSD, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Jalan Masjid No.22, Kota Blitar
email: Delapanlita@gmail.com

³⁾Prodi PGSD, Universitas Muhammadiyah Buton, Jalan Betoambari, Lanto, Kota Bau-Bau
email: kosilah81@gmail.com

⁴⁾Prodi PAI, IAI Al-'Aziziyah, Mideun Jok, Samalanga – Bireun, miswaralfata@gmail.com

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran dan tidak melibatkan siswa secara langsung. Hal ini mengakibatkan kurang maksimalnya keterampilan menyimak cerita siswa. Tujuan yang ingin dicapai adalah mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menyimak cerita, mendeskripsikan hasil belajar menyimak cerita siswa, serta mendeskripsikan kendala yang dialami selama pelaksanaan pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media film animasi dan cara mengatasinya. Rancangan penelitian yang digunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes dan catatan lapangan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV MIN 17 Pidie. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan aktivitas pembelajaran mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai ketercapaian yang diperoleh sebesar 69,12 dan siklus II sebesar 84,06. Semua kendala yang ada dapat diatasi dengan baik pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film animasi dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita rakyat siswa kelas IV MIN 17 Pidie.

Kata Kunci: Keterampilan, Menyimak cerita, Media, Film animasi, Siswa

ABSTRACT

Based on the results of observations, it shows that in the learning process the teacher does not use learning media and does not involve students directly. This results in not maximal listening to students' story skills. The objectives to be achieved are to describe the implementation of learning to listen to stories, describe the learning outcomes of listening to students' stories, and describe the obstacles experienced during the learning process of listening to stories using animated film media and how to overcome them. The research design used was PTK (Classroom Action Research). Data collection techniques using observation techniques, tests and field notes. The data analysis technique used is descriptive qualitative and quantitative. The research subjects were teachers and students of class IV MIN 17 Pidie. The results showed that the implementation of learning activities had increased. In the first cycle, the achievement value obtained was 69.12 and the second cycle was 84.06. All the existing obstacles can be overcome properly in cycle II. Based on the results of this study, it can be concluded that the use of animated film media can improve the students' listening skills of folklore class IV MIN 17 Pidie.

Keywords: Skills, Listening to stories, Media, Animated films, Students

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang berawal pada tingkat jenjang pendidikan di SD/MI sampai SMP/MTS/MA dan SMA/SMK. Tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu untuk dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik dalam menggunakan Bahasa

Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Dalam konteks ini pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis [1]. Keterampilan berbahasa salah satu menjadi kompetensi penting bagi peserta didik dalam kehidupan adalah menyimak.

Seseorang mampu menerima informasi yang disampaikan secara lisan dengan baik jika mampu menyimak informasi dengan baik pula. Keterampilan menyimak atau mendengarkan yang baik membuat siswa mampu memahami apa yang disampaikan oleh narasumber. Menyimak merupakan suatu keterampilan yang harus dipelajari seperti halnya berbicara, sehingga dalam proses pembelajaran keterampilan menyimak harus dilakukan dengan intensif agar siswa mampu menyimak dengan baik [2].

Terampil menyimak berarti memahami suatu pesan yang disengaja yang disampaikan secara lisan. Menyimak terjadi dalam komunikasi lisan. Terampil menyimak berarti peserta didik memiliki perhatian yang lebih untuk mendapatkan informasi-informasi yang ada. Melalui keterampilan menyimak yang baik, peserta didik dapat menyerap informasi dari lingkungannya. Dan melalui informasi tersebut peserta didik dapat mengembangkan pemahaman konsep ilmu pengetahuan dengan baik. Oleh sebab itu, terampil menyimak menjadi modal dasar peserta didik mengembangkan sikap

karakter, konsep ilmu pengetahuan, dan kreativitas yang menjadi basis kompetensi inti dalam pembelajaran bahasa Indonesia [3].

Dalam pengajaran berbahasa lisan ada istilah mendengar, mendengarkan, dan menyimak. Ketiga istilah tersebut berkaitan makna tetapi berbeda arti. Mendengar diartikan sebagai menangkap bunyi (suara) dengan telinga, mendengarkan berarti mendengarkan sesuatu dengan sungguh-sungguh. Sedangkan menyimak berarti mendengarkan (memperhatikan) baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang [4]. Menyimak memiliki kesulitan lebih tinggi daripada mendengarkan, sehingga dalam menyimak diperlukan konsentrasi agar penyimak mampu menerima apa yang didengar dengan baik.

Keterampilan menyimak cerita adalah kegiatan mendengarkan dengan penuh perhatian, apresiasi, dan interpretasi untuk memperoleh informasi dari segi unsur cerita di dalam karya sastra khususnya cerita rakyat. Tarigan menyimpulkan adanya sembilan tahap menyimak, mulai yang tidak berketentuan sampai pada yang amat bersungguh-sungguh [5]. Efektifitas menyimak bergantung kepada sejumlah faktor. Faktor-faktor yang menentukan keberhasilan menyimak dibagi menjadi empat yaitu (1) pembicara, (2) pembicaraan, (3) situasi, dan (4) penyimak [6].

Media pembelajaran adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu yang dapat mewakili

sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Pengembangan variasi yang dilakukan oleh guru pada saat mengajar salah satunya ialah dengan memanfaatkan variasi alat bantu, baik dalam hal ini variasi media pandang, variasi media dengar, maupun variasi media taktil. Dalam pengembangan variasi mengajar tentu saja tidak sembarangan, tetapi ada tujuan yang hendak dicapai, yaitu dengan meningkatkan dan memelihara perhatian peserta didik pada saat proses belajar mengajar, memberikan kesempatan kemungkinan berfungsinya motivasi, membentuk sikap positif terhadap guru dan sekolah, dan mendorong anak didik untuk belajar [7].

Sedangkan manfaat media dalam kegiatan pembelajaran terutama untuk tingkatan SD/MI sangat penting. Karena pada masa ini siswa masih berfikir konkret belum sanggup berfikir abstrak. Ketidakmampuan guru menerangkan suatu bahan ajar bisa diwakili dengan terdapatnya peranan media. Nilai praktis media nampak dari manfaat untuk siswa serta guru dalam proses belajar mengajar.

Terdapat sebagian tipe media pendidikan yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Sudjana dan Rivai membagi tipe media pendidikan menjadi 4, ialah (1) media grafis, foto, gambar, grafik, bagan ataupun diagram, poster, kartun, komik, (2) media 3 dimensi ialah dalam wujud model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama, (3) media proyeksi semacam slide,

film strips, film pemakaian OHP, (4) lingkungan seperti karyawisata, serta narasumber [8]

Film animasi merupakan salah satu contoh media pendidikan yang bersifat audio-visual. Film animasi ialah gabungan dari foto kartun yang diproyeksikan sedemikian rupa sampai jadi foto bergerak yang memiliki cerita. Kata animasi bisa pula berarti memberikan hidup suatu objek dengan metode menggerakkan objek foto dengan waktu tertentu [9]. Menurut Pertiwi animasi merupakan suatu rangkaian foto ataupun obyek yang bergerak serta seolah-olah hidup. Animasi tidak cuma digunakan untuk hiburan saja, animasi bisa pula digunakan untuk media-media pembelajaran, data, serta media pengetahuan yang lain [10].

Media film animasi dipilih sebagai upaya mengatasi masalah karena media film animasi (film animasi memiliki kelebihan antara lain: a) lebih mudah diingat penggambaran karakter yang unik, b) efektif langsung pada sasaran yang dituju, c) efisien sehingga memungkinkan frekuensi yang tinggi, d) lebih fleksibel mewujudkan hal-hal khayal, e) dapat diproduksi setiap waktu, e) dapat dikombinasikan dengan *live action*, f) kaya akan ekspresi warna [11].

Secara umum film sangat baik dalam menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, film animasi diharapkan dapat membangkitkan minat dan konsentrasi siswa dalam menyimak cerita. Pemilihan media

film animasi juga harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik diperbolehkan bahan kartun yang menarik minat siswa dan disesuaikan dengan kemampuan bahasa serta kecerdasan siswa.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK ini memiliki tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan (treatment) tertentu dalam satu atau beberapa siklus sesuai yang dibutuhkan. Adapun tahap-tahap penelitian ini menurut Arikunto adalah (1) perencanaan; (2) pelaksanaan dan pengamatan; (3) refleksi [12].

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV MIN 17 Pidie yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Lokasi penelitian ini adalah MIN 17 Pidie.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan: (1) observasi; (2) tes; (3) catatan lapangan. Teknik tersebut digunakan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran, hasil belajar siswa berupa keterampilan menyimak cerita, mendeskripsikan kendala-kendala selama menggunakan media film kartun dan cara mengatasinya.

Instrumen penilaian yang digunakan adalah: (1) lembar pelaksanaan pembelajaran; (2) lembar tes hasil belajar siswa; (3) lembar catatan lapangan. Lembar pelaksanaan pembelajaran digunakan untuk memperoleh data tentang pelaksanaan

pembelajaran dan ketercapaian. Lembar tes hasil belajar siswa digunakan untuk memperoleh data tentang keterampilan menyimak cerita siswa. Catatan lapangan dilakukan untuk mencatat kendala-kendala yang terjadi pada waktu berlangsungnya pembelajaran. Selanjutnya data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Data pelaksanaan pembelajaran dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi/ banyak individu

Untuk menghitung nilai rata-rata (*mean*) dalam penelitian ini, maka penulis menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

\bar{X} = Rata-Rata (Mean)

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor

N = Jumlah Individu [13]

Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proposi jawaban benar siswa ≥ 65 , dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika di dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang tuntas belajarnya. Dan nilai KKM pada MIN 17 Pidie adalah 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Siswa

Pada pembahasan hasil penelitian ini akan di analisis peningkatan pelaksanaan pembelajaran, hasil belajar siswa dan kendala selama proses pembelajaran siklus I dan II dengan menggunakan media film animasi. Dari deskripsi data hasil penelitian dapat dijelaskan lebih lanjut hal-hal sebagai berikut:

Pelaksanaan Pembelajaran

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan 1, guru melaksanakan 16 kegiatan dari 21 kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang tidak terlaksana yaitu: a) Guru tidak mengabsen kehadiran siswa; b) Guru tidak menginformasikan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan selama pembelajaran; c) Guru tidak menjelaskan alur cerita; d) Guru tidak memberi kesempatan siswa untuk menanyakan hal yang kurang dimengerti; e) Guru tidak menyimpulkan pembelajaran bersama siswa; f) Guru kurang menguasai kelas, karena masih banyak siswa yang bercanda.

Sedangkan hambatan yang dihadapi guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan media film animasi adalah: 1) Media film animasi yang digunakan durasinya terlalu lama; 2) Pembelajaran sedikit terganggu karena jam pelajaran bertepatan dengan waktu istirahat kelas

rendah dan suara alat tukang yang dipakai untuk renovasi sekolah.

Pada siklus II pertemuan 1 yaitu guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran dan guru juga tidak mendemonstrasikan cara menentukan amanat dalam cerita. Pada siklus I pertemuan 2 hampir semua kegiatan dapat telaksana dengan baik, guru hanya tidak mengabsen kehadiran siswa. Selama kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 guru tidak mengalami hambatan yang berarti, semua kendala dapat teratasi dengan baik.

Selama kegiatan pembelajaran siswa mengikuti dengan tertib dan antusias, karena film yang digunakan cerita rakyat dari daerah lain, sehingga siswa leih tertarik untuk melihatnya. Hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, walaupun cerita yang disajikan belum pernah mereka dengar, siswa mampu mengidentifikasi unsur cerita rakyat dengan baik, sehingga penelitian berakhir di siklus II.

Pada siklus I pelaksanaan pembelajaran belum mencapai indikator keberhasilan penelitian, setelah kegiatan refleksi maka diambil suatu tindakan untuk memperbaiki pembelajaran yang dilakukan oleh guru ke siklus berikutnya yaitu siklus II. Dan pada siklus II pelaksanaan pembelajaran telah mencapai indikator keberhasilan.

Hasil Belajar Siswa

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
1	AS	80	70	√	
2	AA	80	70	√	
3	AH	50	70		√
4	AM	80	70	√	
5	AF	90	70	√	
6	AB	60	70		√
7	AN	80	70	√	
8	AJ	70	70	√	
9	DA	55	70		√
10	FJ	60	70		√
11	FA	65	70		√
12	FG	70	70	√	
13	FH	50	70		√
14	FJ	80	70	√	
15	HY	70	70	√	
16	HA	30	70		√
17	MA	70	70	√	
18	MH	90	70	√	
19	MI	30	70		√
20	MR	40	70		√
21	MJ	80	70	√	
22	MK	30	70		√
23	MR	75	70	√	
24	NM	70	70	√	
Jumlah		1535			
Nilai Rata-Rata		66,95			

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nama Kelompok	Nama Siswa	Nilai Kelompok	Nilai Individu	Keterangan
1	Jambu	AS	100	80	Tuntas
		AA		80	Tuntas
		AH		80	Tuntas
		AM		75	Tuntas
		AF		65	Tuntas
2	Mangga	AB	100	100	Tuntas
		AN		90	Tuntas
		AJ		90	Tuntas
		DA		85	Tuntas
		FJ		80	Tuntas
3	Nenas	FA	100	80	Tuntas
		FG		80	Tuntas
		FH		90	Tuntas
		FJ		90	Tuntas
		HY		100	Tuntas
4	Apel	HA	90	80	Tuntas
		MA		90	Tuntas
		MH		80	Tuntas
		MI		80	Tuntas
		MR		75	Tuntas

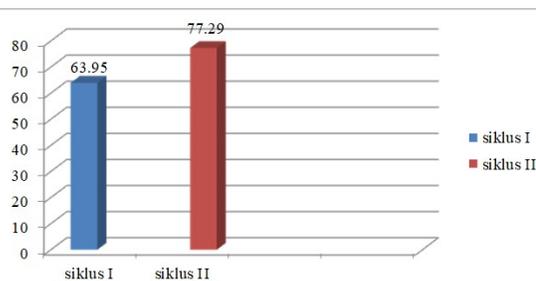
5	Jeruk	MJ MK MR NM	80	85 75 80 80	Tuntas Tuntas Tuntas Tuntas
	Jumlah		470	1855	
	Nilai rata-rata		19,16	77,29	

Di bawah ini tabel perbandingan nilai pemeroleh KKM dan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa yang terjadi antara siklus I dan siklus II:

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Aspek Peningkatan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Rata-rata Nilai Pemeroleh KKM	63,95	77,29	Meningkatkan

Berikut ini diagram perbandingan skor nilai rata-rata pemeroleh KKM yang terjadi antara siklus I dan siklus II:



Kendala-Kendala Selama Proses Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Pada pelaksanaan pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita dengan menggunakan media film animasi, terdapat beberapa kendala yang terjadi, antara lain:

Siswa kurang konsentrasi dan fokus dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan guru dan menyimak film, hal ini disebabkan oleh keadaan bising dari kegiatan renovasi sekolah selain itu juga karena kegaduhan siswa kelas lain yang berkerumun

diluar kelas karena tertarik dengan media yang digunakan, sehingga pembelajaran sedikit terganggu. Untuk mengatasinya kelas dipindah agak jauh dari tempat renovasi dengan meminjam kelas lain.

Perhatian siswa pada saat menyimak cerita kurang serius, hal ini disebabkan karena siswa melihat kejadian lucu yang ada di film. Sehingga siswa terlebih dahulu diberi pengertian bahwa kejadian lucu tersebut tidak perlu ditertawakan cukup diperhatikan saja. Untuk mengatasinya guru mengulang kembali tanyangan adegan dalam film.

Awal pembelajaran siswa terlihat tidak berminat mengikuti kegiatan pembelajaran karena kegiatan pembelajaran mendengarkan cerita rakyat yang mungkin sangat membosankan dikarenakan pada siklus I durasi film sangat lama. Untuk mengatasinya guru memperpendek durasi film dan menggunakan cerita yang berbeda dari siklus I.

Pembahasan

Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita dengan menggunakan media film animasi pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pelaksanaan pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita dengan media film animasi dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus dua kali pertemuan. Pada siklus

I pelaksanaan kegiatan pembelajaran diperoleh rata-rata persentase 63,95%. Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I, terlihat bahwa masih ada beberapa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang maksimal diantaranya adalah guru kurang membimbing siswa dalam mengerjakan LKS. Guru juga tidak memperhatikan durasi waktu pembelajaran dengan baik, hal ini terlihat dari durasi film yang terlalu lama.

Pada siklus II guru melakukan perbaikan pada aspek-aspek yang pelaksanaannya kurang baik, yang telah dilaksanakan pada siklus sebelumnya. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II, guru telah melaksanakan kegiatan dengan sangat baik. Pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita dengan menggunakan media film animasi bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa.

Penggunaan media film animasi diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan konsentrasi siswa dalam menyimak sehingga siswa akan lebih mudah mengidentifikasi unsur cerita. Pada pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa dari 24 siswa yang mengikuti pembelajaran, ada 14 siswa yang mendapatkan nilai sama atau di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Indikator keberhasilan ketuntasan klasikal belum tercapai sehingga penelitian berlanjut ke siklus II.

Setelah adanya perbaikan pada kinerja guru dan media, maka hasil belajar siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita dengan

menggunakan media film animasi meningkat. Pada siklus II menunjukkan bahwa dari 24 siswa yang mengikuti pembelajaran, ada 23 siswa yang mendapatkan nilai sama atau di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Pada siklus II indikator keberhasilan ketuntasan klasikal telah tercapai.

REFERENSI

- [1] Heru Kurniawan. 2015. Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia. Jakarta: Prenamedia Group.
- [2] Ida Karunia. 2014. Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas VA SDN Balas klumprik. Jurnal Penggunaan Media Film Kartun, Vol. 2 No. 2.
- [3] Djago Tarigan. 1992. Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia I Buku II. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- [4] Gorys Keraf. 2001. Komposisi: Sebuah suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Penerbit Angkasa.
- [5] Tarigan, Henry Guntur. 2008. Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- [6] Saddhono, Kundharu dan Slamet, ST. Y. 2012. Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi). Bandung: Karya Putra Darwati.
- [7] Asiah, Nur. 2017. Analisis Kemampuan Praktik Strategi Pembelajaran Aktif Mahasiswa PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Volume 4, Nomor 1.
- [8] Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2010. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- [9] Putri, Weni Tria Anugrah dan Sri Hariani. 2013. Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita di Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Volume 1, Nomor 2.
- [10] Herdiannanda, D. 2010. Pemanfaatan Film Kartun Sebagai Media Bantu

- Siswa dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin di SMA Negeri 4 Surakarta. Laporan Tugas Akhir (D III). UNS, Surakarta. <http://eprints.uns.ac.id/501/1/166810209201012171.pdf>. Diakses tanggal 21 November 2020.
- [11] Rahayu, T. W. dan A. Kristiyantoro. 2011. Mengoptimalkan Kompetensi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Perkembangan Motorik Melalui Media Film Animasi. *Jurnal media ilmu keolahraagaan Indonesia*. 1 (1): 10-16.
- [12] Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [13] Nana Sudjana. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Raja Rosda Karya