



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Lilis Suryani

lssuryani04@gmail.com

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng

Emy Yunita Rahma Pratiwi

emyyunita88@gmail.com

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng

Alamat: Jl. Irian Jaya 55 Tebuireng Tromol Pos IX Jombang Jawa Timur

Korespondensi penulis: *lssuryani04@gmail.com*

Abstract. *The development of this learning media is a type of research and development that creates products to provide guidance to support an interactive learning process using the encouragement of a future product. is a strategic effort in the field of education to increase the effectiveness and efficiency of the teaching and learning process. Learning media can be in the form of books, videos, audio or other visual aids which function as mediators that connect teachers with students, facilitating increases in students' knowledge, skills and competencies. The use of appropriate and innovative learning media can stimulate students' thoughts, feelings and attention, making the learning process more interesting and interactive, this can ultimately increase student learning outcomes. This development uses the example of the Borg and Gall development where data and issue collection is carried out by means of interviews, observations, questionnaires, documentation and other additions such as test results. As for carrying out data analysis, previously a prerequisite test was carried out to determine the use of the formula, namely by carrying out a t test.*

Keywords: *Development, Learning Media, Learning Outcomes*

Abstrak. Pengembangan media pembelajaran ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) yang menciptakan produk buat memberikan bimbingan pada mendukung proses pembelajaran yang interaktif menggunakan dorongan suatu yang akan terjadi produk. merupakan upaya strategi dalam bidang pendidikan buat menaikkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Media pembelajaran bisa berupa kitab, video, audio ataupun indera peraga lainnya berfungsi menjadi mediator yg menghubungkan pengajar dengan peserta didik, memfasilitasi peningkatan pengetahuan, keterampilan dan kompetensi siswa. Penggunaan media pembelajaran yg tepat serta inovatif dapat merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian peserta didik membentuk proses belajar lebih menarik serta interaktif, hal ini di akhirnya dapat menaikkan akibat belajar siswa. Pengembangan ini menggunakan contoh pengembangan Borg and Gall dimana pengumpulan data dan isu dilakukan dengan cara wawancara, observasi, angket, dokumentasi serta tambahan lainnya seperti tes hasil perolehan. Adapun buat melakukan analisis data, maka sebelumnya dilakukan uji prasyarat buat mengetahui penggunaan rumus yaitu dengan melakukan uji t

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Hasil Belajar

LATAR BELAKANG

Pendidikan artinya suatu perjuangan sadar serta terjadwal, bukan suatu aktivitas yang diadakan secara teratur tanpa mempunyai tujuan serta perencanaan yang matang. dalam arti luas, belajar dimaknai sebagai suatu proses memakai metode tertentu supaya orang memperoleh pengetahuan, gambaran, dan cara bertingkah laku sinkron menggunakan kebutuhannya. Sekolah adalah tempat atau lembaga yang digunakan untuk

kegiatan pendidikan dan diawasi oleh guru atau pendidik. Pendidikan dasar (SD) didefinisikan sebagai derajat jenjang pendidikan keabsahan siswa dalam proses pemahaman mereka. Pembelajaran di sekolah dasar harus efektif karena membentuk fondasi pengetahuan yang akan digunakan siswa ketika mereka pergi ke jenjang pendidikan berikutnya. Sekolah dasar berlangsung selama enam tahun, dari usia satu tahun hingga enam tahun. Tahap operasional konkret ditandai dengan pemahaman siswa yang berdasarkan pengalaman nyata dan observasi langsung. Siswa belum mampu berpikir secara abstrak, namun sudah mulai menggunakan pemikiran sistematis dan logis. Mereka lebih mudah memahami konsep jika dapat mengamati atau melakukan sesuatu yang terkait dengan konsep tersebut.

Pendidikan adalah upaya yang disengaja oleh seseorang untuk membimbing anak-anak menuju kedewasaan. Tanggung jawab moral merupakan hasil dari pendidikan ini, di mana individu akan mengerti dan bertanggung jawab atas tindakan mereka. Orang yang bertanggung jawab dalam mendidik anak bisa menjadi orang tua, guru, pendeta, kyai, kepala asrama, dan lain sebagainya. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Poerbakawatja dan Harahap (1981).¹

Jean Piaget adalah pencipta teori kognitivisme, juga dikenal sebagai teori perkembangan anak, teori ini dianggap sebagai salah satu pilar dari pengetahuan yang kita ketahui tentang perkembangan kognitif anak. Di mana gagasan ini mengacu pada bagaimana menerima, memahami, dan menggunakan pengetahuan. Melakukan observasi akan membentuk pengetahuan. Pembentukan konsep, yaitu konsep tertentu tentang suatu kelompok atau pengalaman, dihasilkan dari observasi. Pengalaman yang dihasilkan dari pembentukan konsep ini akan memungkinkan seseorang untuk memecahkan masalah baru, yang menciptakan implikasi untuk belajar melalui pendekatan kognitif.²

Era revolusi saat ini yang ditandai dengan kemajuan teknologi telah membawa dampak pada berbagai aspek kehidupan, antara lain politik, ekonomi, pendidikan, dan budaya. Teknologi telah mengubah dunia pendidikan, khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Teknologi mempunyai peran yang signifikan pada pembelajaran IPA pada sekolah dasar, namun krusial bagi guru untuk menjaga keseimbangan penggunaan teknologi pada pembelajaran IPA.³ Mereka harus memastikan

¹ Syah, Muhibbin. (2011). *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).

² Mustadi, Ali Dkk. (2018). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. (Yogyakarta: UNY Press).

³ Maryono Jamun, Y. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. 10, 48-52

bahwa teknologi digunakan dengan bijak, relevan, dan efektif. Teknologi bukanlah pengganti pedagogi guru sebaliknya, teknologi merupakan alat bantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah bahan dan alat yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi. Dengan aneka macam cara guna memberikan berita dan membentuk materi lebih mudah dipahami, media pembelajaran bisa meningkatkan akibat belajar. Penggunaan media sangat penting pada sekolah dasar karena usia siswa ialah fase operasional nyata.

Komposisi belajar mengajar terjadi di lingkungan sekolah siswa bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang berfungsi sebagai penghubung atau perantara untuk menyebarkan atau menyampaikan pesan dan gagasan dengan kemampuan untuk mempengaruhi pikiran, perasaan, tindakan, minat, dan perhatian siswa.⁴

Seiring dengan berkembangnya teknologi di era revolusioner ini, penggunaan media interaktif, yang mana menyediakan konten komprehensif seperti teks, gambar bergerak, audio, dan video yang dikemas dalam bentuk yang lebih nyaman dan mudah digunakan, cukup konsisten dan cocok untuk digunakan dalam pendidik terutama kegiatan belajar mengajar.

Era revolusi ini mempengaruhi dunia pendidikan. Pendidikan perlu mengikuti perkembangan teknologi yang pesat dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mempermudah proses pembelajaran.⁵

Maka dari itu dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada tingkat Sekolah Dasar (SD) perlu adanya media sebagai alat bantu agar benda-benda yang abstrak menjadi konkrit dan menaikkan ketertarikan menggali ilmu bagi seirang siswa khususnya bagi peserta didik kelas tingkat tinggi, karena dalam penggunaan media pembelajaran pada kelas tingkat tinggi dapat memberikan manfaat seperti meningkatkan motivasi, dan minat belajar.

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memberikan informasi dan amanat pendidikan. Media ini penting bagi siswa untuk

⁴ Maryono Jamun, Y. (2018). *Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan*. 10, 48-52

⁵ Putriani, J. D. (2021). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Penerapan Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0*. 3(3), 831-838

memahami dan mengembangkan kemampuan baru. Menurut Hasan, media pembelajaran membantu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.⁶

Sedangkan Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang dapat menciptakan kondisi dan lingkungan pembelajaran yang baik.⁷

KAJIAN TEORITIS

Penelitian dan pengembangan adalah metode untuk menciptakan dan menguji efektivitas produk.⁸ Proses ini mengikuti model pengembangan industri spesifik, yang mencakup pengujian, evaluasi, dan penyempurnaan produk sesuai dengan kriteria dan standar kinerja tertentu.

Pembelajaran sebagai proses atau upaya interaktif antar guru dan siswa, yang mana melibatkan kontak langsung dan tidak langsung melalui penggunaan berbagai lingkungan belajar.⁹ Sedangkan media pembelajaran adalah saluran pesan atau pembawa pesan yang memberikan makna kepada penerima, dari awal pesan sampai ke penerima; Media merupakan bagian penting dalam pembelajaran, tidak dapat dipisahkan, bahkan media ini juga tersedia secara gratis bagi siswa.¹⁰

Media dari kata latin “medius” yang sebenarnya berarti peduli, membimbing atau melayani. Di media Arab terdapat interposer atau kurir dari pengirim komunikasi hingga pihak penerima.¹¹

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang membantu proses belajar mengajar dan menjelaskan pesan yang disampaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih baik dan maksimal.¹² Media juga digunakan untuk meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa serta minat terhadap pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Media massa secara umum terbagi menjadi tiga tatanan. Media grafis, juga dikenal sebagai media dua dimensi, mencakup elemen seperti film, cetakan, grafik, dan kartun.

⁶ Hasan, Muhammad dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Tahta Media Group.

⁷ Pratiwi, E. Y. R., & Siswanto, M. B. (2020). Pengembangan Education Game Berbasis Microsoft Power Point dalam Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogi*

⁸ Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Reaseach and Development*. Bandung: Alfabeta.

⁹ Rusman.(2014). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru (Edisi kedua)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

¹⁰ Rusydiyah, Fatimatur Evy. (2020). *Model Pembelajaran Problem Based Learning*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press.

¹¹ Mais, Asroul. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember: CV Pustaka Abadi.

¹² Khustand, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

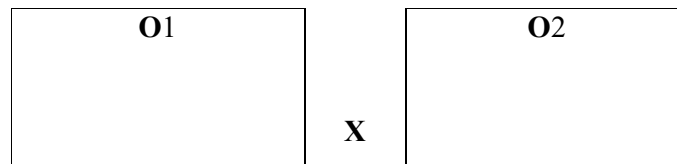
Perlengkapan tiga subkasta biasanya berupa model, seperti model padat dan model fungsional. Alat tonjolan mencakup elemen seperti slide, film, dan penggunaan OHP.¹³

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Jatirejo, Diwek, Kabupaten Jombang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development) untuk menciptakan produk berupa media video animasi yang mendukung pembelajaran interaktif. Terdapat 10 tahapan yang telah dilaksanakan pada pelaksanaan penelitian pengembangan ini.

Riset ini menggunakan tahap observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes untuk mengumpulkan data. Angket digunakan untuk menilai kualitas media dan materi yang dikembangkan, melalui validasi ahli dan uji coba lapangan. Data diperoleh dari penilaian kuantitatif dengan Skala Likert dan penilaian kualitatif berupa saran dari validator.

Untuk menilai efek media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, metode pretest-posttest digunakan oleh peneliti¹⁴.



Adverbial:

- X** = Pembelajaran menggunakan media video animasi
- O1** = Test sebelum peserta didik diberi media video animasi
- O2** = Test sesudah penggunaan media video animasi

Dalam penelitian ini, digunakan uji t Paired Sample t Test untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Teknik ini membantu melihat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.¹⁵ Rumus uji digunakan untuk menentukan ada tidaknya pengaruh dalam penelitian ini.

¹³ Gharini, Reza dan Subyantoro. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Bergambar Sebagai Penunjang Kreativitas Penyusunan Teks Fabel Bagi Peserta Didik SMP Kelas VII.

¹⁴ Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.

¹⁵ Subhana, dkk. (2005). "Statistika Pendidikan". Bandung: Pustaka Setia, h. 131-132

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{n(n-1)}}}$$

Adverbia:

- t** = uji t
D = different (X2-X1)
d² = variasi
n = jumlah subjek/sampel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan evaluasi validator media, media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memiliki tingkat validitas yang tinggi, yaitu 91% dari validator 1 dan 95% dari validator 2. Media pembelajaran tersebut valid dan dapat digunakan, meskipun perlu beberapa perbaikan. Materi pembelajaran juga dinilai valid oleh validator 1 dan validator 2 dengan persentase 93%. Evaluasi dilakukan melalui validasi ahli dan uji coba lapangan dengan kriteria penskoran yang tercantum dalam tabel Kriteria Validasi Ahli Media dan Materi.

Tabel 4. 1 Indikator Angket Validasi Ahli Materi dan Media

Kriteria	Keterangan
$75\% < SV \leq 100\%$	Layak digunakan tanpa perbaikan
$50\% < SV \leq 75\%$	Layak digunakan namun perlu perbaikan kecil
$25\% < SV \leq 50\%$	Kurang layak digunakan namun perlu perbaikan besar
$0\% < SV \leq 25\%$	Tidak layak digunakan

(Sumber: Adaptasi Anita, 2018)

Hasil uji coba media stoner menunjukkan skor total 101 dari total skor maksimal 108. Setelah dilakukan analisis dan donasi, skornya adalah 93. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan, nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media tanpa peningkatan efektif. Setelah mendapatkan penilaian dari validator ahli dan ahli media, media kaset video animasi dianggap layak untuk diuji di lapangan tanpa modifikasi. Uji coba dilakukan dengan melibatkan 6 siswa dalam kelompok kecil dengan kapasitas yang berbeda.

Bagian respon peserta didik skala kecil terhadap media pembelajaran dinyatakan “sangat layak” dengan hasil presentase keseluruhan yaitu 92,33% sehingga media video animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah dilakukannya uji coba skala kecil terdapat tahap perbaikan, setelah tahap perbaikan selesai dilanjutkan dengan tahap uji coba pemakainya kepada 20 siswa yang mana sebagai subjek penelitian.

Setelah mendapatkan respon dari kelompok kecil peserta didik, dilanjutkan dengan angket respon peserta didik yang melibatkan 20 siswa dalam penelitian ini. Hasilnya menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran dalam skala besar adalah "sangat layak" dengan presentase keseluruhan sebesar 92,1%. Media video animasi dapat dijadikan sebagai alat pembelajaran. Uji coba kelompok dilakukan untuk menilai minat siswa terhadap video animasi sebagai media pembelajaran. Kriteria penilaian respon siswa dapat dilihat dalam tabel persentase penilaian respon siswa.

Tabel 4. 2 Indikator Angket Respon Peserta Didik

Skror	Keterangan
$75\% \leq x \leq 100\%$	Sangat valid
$50\% \leq x \leq 75\%$	Valid
$25\% \leq x \leq 50\%$	Kurang valid
$0\% \leq x \leq 25\%$	Sangat tidak valid

(diadaptasi dari Riduwan, 2014)

Adapun hasil dari tes perolehan hasil siswa yang diberikan kepada 20 siswa sebagai subjek penelitian ini dengan menggunakan desain (*before-after*) yang mana tes ini dilakukan untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya media pembelajaran video animasi sebelum diterapkan dan sesudah diterapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 48 menjadi 80. Penggunaan video animasi berdampak positif pada hasil belajar siswa tentang materi tumbuhan.

Tabel 4. 3 Perhitungan Pre-Test dan Post-Test

No	Nama	Nilai	
		Pre-Test (x)	Post-Test (x_i)
1.	A T J. W.	50	75
2.	A A D N.	60	80
3.	A S P.	70	85

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*

4.	A S.	30	75
5.	A R Y.	45	75
6.	A A F.	45	75
7.	D D P.	50	80
8.	D E M.	25	75
9.	E R A.	50	80
10.	L S.	75	90
11.	M A A.	45	85
12.	M A V. P.	65	85
13.	M A F Z.	55	85
14.	M B H M.	60	80
15.	M N A.	35	75
16.	M R A.	35	75
17.	M R R R.	35	75
18.	N R A.	40	85
19.	R F.	35	75
20.	S N P.	65	85
Total Presentase		970	1.595
Rata-rata		48	80

Uji Paired Sample t Test digunakan untuk membandingkan perbedaan sebelum dan sesudah medan literasi. Hasil uji menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dengan ambang batas 0,05. Media video animasi tentang tubuh tumbuhan dapat mempengaruhi permasalahan belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut.

Pengembangan media pembelajaran melibatkan perencanaan, produksi, dan evaluasi materi pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar. Penggunaan media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan memvisualisasikan konsep sulit dan menarik minat siswa. Adaptasi karya literatur menjadi animasi membantu siswa memahami dan menikmati cerita.

Berdasarkan hasil uji validasi dan angket, media video animasi dinilai layak dengan persentase yang memadai. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran bahasa daerah. Mendukung keberhasilan ini dengan

menyatakan bahwa penggunaan media pendidikan dapat menarik perhatian siswa, memudahkan pemahaman materi, fleksibel dalam metode pengajaran, dan mendorong siswa untuk aktif belajar.¹⁶ Program media pembelajaran juga dinilai praktis karena memvisualisasikan benda bergerak, memperjelas proses, menjelaskan konsep kompleks, menghemat waktu, dan mempengaruhi sikap siswa.¹⁷

KESIMPULAN DAN SARAN

Proses pengembangan media pembelajaran dilakukan secara terstruktur sesuai dengan model Borg and Gall. Tahap observasi, pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi desain, revisi produk, uji coba skala kecil, uji coba skala besar, dan produksi massal telah dilakukan. Hasil validasi bersama ahli media dan materi menunjukkan tingkat validitas tinggi dengan presentase 93% untuk kedua aspek tersebut. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini sangat valid dan layak digunakan, meskipun masih memerlukan sedikit perbaikan.

Penelitian ini menggunakan soal pre-test dan post-test untuk mengevaluasi perkembangan permasalahan belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media literasi yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil uji t menunjukkan bahwa t_{hitung} (4,13) < t_{tabel} (2,093), menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa video animasi materi tumbuhan memiliki kualitas yang baik. Media ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang materi tumbuhan dan mengatasi masalah belajar yang ada.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Dirman dan Cicih Juarsih. (2014). *Karakteristik Peserta Didik (Dalam Rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Siswa)*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 41.
- Gharini, Reza dan Subyantoro. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartr Bergambar Sebagai Penunjang Kreativitas Penyusunan Teks Fabel Bagi Peserta Didik SMP Kelas VII*, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Volume 7 Nomor 2, 50.
- Hasan, Muhammad dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Tahta Media Group.
- Falahudin, Iwan. (2014). *"Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran"*. 1: 108.

¹⁶ Sadiman, Dkk. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

¹⁷ Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Khustand, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mais, Asroul. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Maryono Jamun, Y. (2018). *Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan*. 10, 48-52
- Mustadi, Ali Dkk. (2018). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Putriani, J. D. (2021). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Penerapan Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0*. 3(3), 831-838
- Pratiwi, E. Y. R., & Siswanto, M. B. (2020). Pengembangan Education Game Berbasis Microsoft Power Point dalam Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogi*
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru (Edisi kedua)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Rusdiyah, Fatimatur Evy. (2020). *Model Pembelajaran Problem Based Learning*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press.
- Sadiman, Dkk. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Subhana, dkk. (2005). “ *Statistika Pendidikan*”. Bandung: Pustaka Setia, h. 131-132
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Reaseach and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani. Setiawan. dan Putra. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 9.
- Syah, Muhibbin. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.