

Validitas Media Berbentuk Atlas Jaringan Tumbuhan Berbasis Android untuk Peserta Didik SMA/MA

Yuni Maisarah¹, Ristiono², Ardi³, Relsas Yogica⁴

^{1), 2), 3), 4)} Jurusan Biologi, FMIPA, Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Padang, Indonesia

Email: ristionosoegeng@yahoo.com

ABSTRACT

Latar belakang dari penelitian ini yaitu adanya kendala yang dialami peserta didik selama praktikum jaringan tumbuhan. Diantara kendala tersebut adalah, peserta didik kurang terampil dalam menggunakan mikroskop, kurang terampil dalam mengambil sayatan sehingga hasil sayatan objek yang didapatkan tidak jelas. Semua hal tersebut menjadi faktor yang menyebabkan praktikum dirasa sulit oleh peserta didik. Selain itu, penelitian ini berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada seorang guru Biologi yang menyatakan berdasarkan ketersediaan alat, proses pengamatan dan hasilnya, praktikum jaringan tumbuhan merupakan praktikum yang dianggap sulit oleh peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas media berbentuk atlas jaringan tumbuhan berbasis android untuk peserta didik SMA/MA yang valid. Atlas jaringan tumbuhan ini divalidasi oleh 3 orang dosen Biologi FMIPA UNP dan 1 orang guru Biologi SMAN 16 Padang serta diujicobakan kepada 40 peserta didik Kelas XI di SMAN 16 Padang. Penelitian ini menggunakan data primer berupa angket yang diisi oleh dosen, dan guru. Atlas jaringan tumbuhan berbasis android ini menggunakan 3 tahap model 4D yaitu tahap define dengan menganalisis KD serta materi pembelajaran berdasarkan Kurikulum 2013 untuk menentukan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran, tahap design yaitu merancang komponen-komponen sebuah atlas jaringan tumbuhan berbasis android, tahap develop bertujuan untuk menghasilkan atlas yang valid. Hasil validitas dengan nilai rata-rata 3,61 memenuhi kriteria sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa atlas jaringan tumbuhan berbasis android yang dikembangkan ini sangat valid.

Kata kunci: atlas, jaringan tumbuhan, atlas jaringan tumbuhan, atlas jaringan tumbuhan berbasis android

The background of this research is the obstacles experienced by students during the plant tissue practicum. Among these obstacles, students are less skilled in using a microscope, less skilled in taking incisions so that the results of the object incision obtained are not clear. All of these things are factors that make practicum difficult for students. In addition, this research is based on the results of a questionnaire given to a Biology teacher which states that based on the availability of tools, the observation process and the results, the plant tissue practicum is a practicum that is considered difficult by students. This study aims to test the validity of the media in the form of an Android-based plant tissue atlas for valid SMA/MA students. This plant tissue atlas was validated by 3 Biology lecturers, FMIPA UNP and 1 Biology teacher at SMAN 16 Padang and tested on 40 Class XI students at SMAN 16 Padang. This study uses primary data in the form of a questionnaire filled out by lecturers and teachers. This android-based plant tissue atlas uses 3 stages of a 4D model, namely the define stage by analyzing KD and learning materials based on the 2013 Curriculum to determine and determine the learning requirements, the design stage, namely designing the components of an android-based plant tissue atlas, the develop stage aims to generate a valid atlas. The validity results with an average value of 3.61 meet the very valid criteria. Thus, it can be concluded that the developed android-based plant tissue atlas is very valid.

Keywords: atlas, plant tissue, atlas of plant tissue, atlas of plant tissue based on android

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari adanya kurikulum. UU No. 20 Tahun 2003 menyatakan, bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan peraturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu, termasuk untuk pembelajaran biologi. Biologi merupakan ilmu yang mempelajari segala hal mengenai makhluk hidup dan kehidupan. Hamidah (2014: 49) menyatakan, bahwa biologi berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga pembelajaran biologi bukan hanya penguasaan kumpulankumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan, sehingga untuk membuktikan suatu proses penemuan tersebut dibutuhkan pembelajaran berupa pengamatan dalam bentuk kegiatan praktikum di laboratorium.

Pembelajaran melalui kegiatan praktikum merangsang peserta didik untuk lebih aktif dan mampu berpikir kritis dalam menganalisis suatu permasalahan serta dapat menemukan konsep, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih kondusif. Praktikum merupakan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran sains. Suryaningsih (2017: 50) menyatakan, bahwa praktikum merupakan sarana terbaik untuk mengembangkan keterampilan proses sains, karena dalam praktikum peserta didik dilatih

untuk mengembangkan semua inderanya. Selain itu praktikum juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengorganisasi, mengkomunikasi dan menginterpretasikan hasil observasi. Hal ini dapat dilaksanakan diantaranya dengan menggunakan teknologi dalam praktikum.

Pada saat sekarang di era yang modern ini, peserta didik hendaknya lebih pandai dalam menggunakan teknologi terutama dalam pembelajaran. Hal ini juga dijelaskan oleh Prayitno dan Hidayati (2017: 86) menyatakan, bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi pada era globalisasi merupakan strategi yang tepat, karena peserta didik dapat berkembang dan kreatif. Teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran berperan sebagai penghubung dalam proses transfer ilmu pengetahuan, baik dilaksanakan secara tatap muka maupun tidak. Guru bisa membuat media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih aktif dan memotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu teknologi informasi juga dapat dijadikan solusi dalam mengatasi gaya belajar jarak jauh atau daring di tengah permasalahan pandemi Covid-19 yang terjadi sekarang ini.

Kurikulum 2013 mengharuskan peserta didik memiliki kompetensi dasar pada pembelajaran biologi, diantaranya dengan melaksanakan praktikum di laboratorium. Berdasarkan hasil wawancara peneliti

dengan guru biologi di kelas XI SMAN 16

Padang Ibu Ermice, S.Pd., diperoleh informasi bahwa kegiatan praktikum biologi telah dilaksanakan sesuai Kurikulum 2013. Kegiatan praktikum ini dapat terlaksana dengan adanya sarana dan prasarana di Laboratorium Biologi SMAN 16 Padang. Berdasarkan ketersediaan alat, proses pengamatan, dan hasilnya, praktikum jaringan tumbuhan merupakan praktikum yang dianggap sulit oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap 30 orang peserta didik Kelas XII MIPA 1 di SMAN 16 Padang, diperoleh informasi bahwa adanya kendala yang dialami selama kegiatan praktikum. Kendala tersebut diantaranya adalah peserta didik kurang terampil dalam menggunakan mikroskop, peserta didik kurang terampil mengambil sayatan sehingga hasil sayatan objek yang didapatkan tidak jelas. Semua kendala tersebut menjadi faktor utama yang membuat praktikum jaringan tumbuhan dirasa sulit oleh peserta didik.

Berkaitan dengan permasalahan yang telah dikemukakan, solusi yang diberikan guru adalah memberikan preparat awetan jaringan tumbuhan yang dibutuhkan saat praktikum dan memberikan instruksi untuk mencari gambar jaringan tumbuhan di internet sebelum dan sesudah melaksanakan praktikum untuk membandingkan hasil yang didapatkan. Preparat yang digunakan tidak semuanya bagus, ada beberapa preparat yang sudah buram

dan tidak jelas. Selain itu hasil yang didapatkan melalui internet ada yang belum sesuai dengan hasil yang sebenarnya. Solusi seperti ini kurang efektif, sehingga pengamatan jaringan tumbuhan tidak terlaksana dengan baik.

Kurang efektifnya solusi yang diberikan, membuktikan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan media tambahan dalam membantu pengamatan jaringan tumbuhan. Suatu media yang memiliki hasil preparat yang disayat secara manual sesuai dengan pengamatan yang dilaksanakan, sehingga peserta didik termotivasi untuk mendapatkan hasil pengamatan sesuai dengan panduan tersebut. Belum tersedianya media tambahan yang berisi foto hasil pengamatan jaringan tumbuhan, memotivasi peneliti untuk mengembangkan sebuah media berupa atlas jaringan tumbuhan berbasis android.

Atlas jaringan tumbuhan berbasis android ini berisi kumpulan foto sayatan jaringan tumbuhan yang sesuai dengan pengamatan yang akan diamati peserta didik. Foto jaringan tumbuhan merupakan hasil sayatan langsung yang peneliti amati di Laboratorium Biologi FMIPA UNP. Atlas jaringan tumbuhan berbasis android ini dilengkapi dengan petunjuk cara penggunaan mikroskop dan membuat sayatan tumbuhan yang baik dan benar, sehingga atlas jaringan tumbuhan berbasis android ini diharapkan mampu menjadi panduan yang valid dan praktis dalam praktikum jaringan tumbuhan. Atlas jaringan tumbuhan berbasis android mengajarkan peserta didik bagaimana menggunakan mikroskop dan membuat

preparat tumbuhan melalui sayatan
yang baik dan benar.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran jaringan tumbuhan berbentuk atlas jaringan tumbuhan berbasis android untuk peserta didik Kelas XI SMA/MA.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan (*Development Research*) ini menggunakan tahapan *4D Models* yang telah dimodifikasi menjadi *3-D models*. Subjek penelitian ini adalah 3 orang dosen Jurusan Biologi FMIPA UNP, dan 1 guru Biologi SMA Negeri 16 Padang sebagai validator. Penelitian dilakukan pada bulan Maret-Mei 2022 di kampus FMIPA UNP dan SMAN 16 Padang.

Atlas jaringan tumbuhan ini dikembangkan menggunakan 3 tahapan *4-D Models*, yaitu:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap *define* ini dilakukan penetapan syarat-syarat pembelajaran. Menganalisis KD serta materi pembelajaran berdasarkan Kurikulum 2013 untuk menentukan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran, memiliki tahapan analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis tugas (analisis struktur isi, dan perumusan tujuan pembelajaran).

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang atlas jaringan tumbuhan berbasis android pada Kelas XI yang sesuai dengan Kurikulum 2013. Adapun tahap-tahap yang dilakukan pada tahap ini yaitu pemilihan media dan pemilihan format. Media yang digunakan adalah atlas jaringan tumbuhan berbasis android. Pemilihan format harus memenuhi kriteria menarik, memudahkan, dan membantu pembelajaran.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap *develop* dilakukan untuk menghasilkan atlas jaringan tumbuhan berbasis android yang valid. Pada tahap ini dilakukan validasi yang berguna untuk bertujuan untuk melihat kelayakan atlas yang dikembangkan.

Metode analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif meliputi analisis validitas dan praktikalitas. a. Analisis validitas

Cara mendapatkan data validasi yaitu dengan menganalisis angket yang diberikan kepada validator. Analisis validasi atlas berhubungan dengan syarat kelayakan isi, bahasa dan keterbacaan serta sajian atlas jaringan tumbuhan berbasis android. Skor jawaban diberikan dengan kriteria bobot jawaban sesuai skala Likert pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria dan Bobot Jawaban Analisis Validitas

Kriteria	Bobot
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Nilai validitas produk yang dikembangkan ditentukan dengan statistik deskriptif berupa penilaian rerata menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Supranto (2000: 86) sebagai berikut.

$$V_a = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$$

Keterangan :

V_a = Rata-rata hasil penilaian validitas

A_i = Rata-rata penilaian validitas terhadap kriteria i

N = Banyaknya kriteria

Setelah kriteria rerata skor diperoleh, dilakukan pengelompokan nilai validitas berdasarkan modifikasi kriteria penilaian dari Purwanto (2009:102-103) sebagai berikut.

Kriteria penilaian validitas.

3,25-4,00	= Sangat Valid
2,50-3,24	= Valid
1,75-2,49	= Tidak Valid
1,00-1,74	= Sangat Tidak Valid

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

a. Hasil analisis awal akhir

Berdasarkan hasil angket dengan wawancara kepada satu guru Biologi, yaitu Ibu Ermice, S.Pd., mengungkapkan bahwa pihak sekolah telah menerapkan kegiatan praktikum sesuai dengan Kurikulum 2013 untuk

semua kelas di SMAN 16 Padang. Peserta didik mengalami kesulitan dalam pengamatan struktur jaringan dan organ tumbuhan. Kendala yang dialami oleh peserta didik tersebut seperti, peserta didik kurang terampil dalam menggunakan mikroskop, peserta didik kurang terampil mengambil sayatan sehingga hasil sayatan objek yang

didapatkan tidak jelas. Guru dan peserta didik belum mempunyai panduan praktikum untuk hasil pengamatan jaringan tumbuhan seperti atlas jaringan tumbuhan berbasis android.

b. Hasil analisis peserta didik

Berdasarkan analisis peserta didik melalui wawancara kepada guru, diketahui bahwa peserta didik kelas XI memiliki kisaran umur antara 15 sampai 17 tahun. peserta didik kurang terampil dalam menggunakan mikroskop, peserta didik kurang terampil mengambil sayatan sehingga hasil sayatan objek yang didapatkan tidak jelas, sehingga peserta didik membutuhkan sebuah panduan untuk membantu dan meningkatkan kemampuan dalam pengamatan jaringan tumbuhan.

c. Hasil analisis tugas

Analisis tugas dilaksanakan untuk menentukan materi yang akan disajikan kepada peserta didik. Analisis ini mencakup analisis struktur isi (Kompetensi inti, kompetensi dasar, perumusan indikator, materi pembelajaran), dan perumusan tujuan pembelajaran pada materi jaringan tumbuhan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Media yang dikembangkan adalah media atlas jaringan pada

materi struktur jaringan dan organ tumbuhan kelas XI SMA/MA. Atlas jaringan tumbuhan yang dibuat berfungsi sebagai panduan kegiatan praktikum jaringan tumbuhan di laboratorium. Atlas jaringan tumbuhan berbasis android ini dirancang menggunakan aplikasi *Lectora inspire versi 18* yang *dipublish* dalam bentuk APK (*Application Package File*). Serta pengeditan pemberian penunjuk gambar menggunakan *Microsoft Powerpoint 2019*. Komponen atlas jaringan tumbuhan berbasis android meliputi halaman *login*, tampilan ikon menu, KI, KD & indikator, mikroskop (bagian-bagian mikroskop, bagian mikroskop dan fungsi, dan petunjuk penggunaan mikroskop), metode penyayatan (petunjuk pengambilan preparat, petunjuk khusus membuat sayatan melintang menggunakan gabus, cara meletakkan hasil sayatan pada kaca objek), pengantar materi, jaringan meristem, jaringan epidermis, jaringan parenkim, jaringan penyokong, jaringan pengangkut, jaringan sekresi, organ (akar, batang, daun), indeks dan profil penulis.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini diberlakukan validasi dari atlas jaringan tumbuhan berbasis android dengan tahapan sebagai berikut.

Validasi atlas jaringan tumbuhan berbasis android

No.	Aspek	Nilai Validitas	Kriteria
1.	Kelayakan Isi	3.62	Sangat valid
2.	Bahasa dan Keterbacaan	3.60	Sangat valid
3.	Sajian	3.63	Sangat valid
Rata-rata		3.61	Sangat valid

Tabel 2. Hasil Analisis Angket Validasi Atlas Jaringan Tumbuhan
Ket: Validator I: Drs. Ardi, M.Si., Validator II: Relsas Yogica, M.Pd., Validator
III: Dr. Moralita Chatri, MP., Validator IV: Ermice, S.Pd.

Berdasarkan Tabel 2. rata-rata validitas yaitu 3,61 dengan kategori sangat valid. Ini memiliki kesimpulan atlas jaringan tumbuhan berbasis android yang dikembangkan sangat valid sehingga bisa digunakan dalam kegiatan praktikum di laboratorium maupun pembelajaran di kelas.

Pembahasan

1. Pembuatan Atlas Jaringan Tumbuhan Berbasis Android

Atlas jaringan tumbuhan berbasis android dikembangkan menggunakan 3 tahapan dari *4-D Models*, yaitu: a) tahap *define* yang dilakukan dengan mencari syarat-syarat pembelajaran menggunakan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran; b) tahap *design* dengan melakukan perancangan atlas jaringan tumbuhan berbasis android menggunakan aplikasi "*Lectora Inspire 18*". Secara umum warna atlas jaringan tumbuhan berwarna hijau dengan jenis font "*Cambria*". Setelah atlas jaringan

tumbuhan selesai dikerjakan atlas tersebut dipublish dengan format "*HTML*". Agar atlas jaringan tumbuhan berbasis android dapat diakses, maka format "*HTML*" dilakukan pengubahan format dari HTML ke format APK (Application Package File) menggunakan aplikasi *Website 2 APK builder pro*.

2. Validitas Atlas Jaringan Tumbuhan Berbasis Android

Aspek penilaian analisis angket validitas atlas didasarkan pada 3 poin yaitu kelayakan isi, bahasa dan keterbacaan, dan sajian.

Ditinjau dari kelayakan isi media yang dikembangkan tergolong kedalam kategori sangat valid dengan nilai 3,62. Hal ini menunjukkan bahwa media atlas jaringan tumbuhan yang dikembangkan telah sesuai dengan kriteria valid yang berarti media sudah sesuai dengan KI, KD, kebutuhan peserta didik, kebutuhan media, kebenaran akan isi dan

kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku (Depdiknas, 2008: 28).

Ditinjau dari segi bahasa dan keterbacaan, atlas jaringan tumbuhan yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan nilai 3,60. Hal ini menunjukkan bahwa media yang digunakan menggunakan bahasa yang jelas, sederhana dan mudah dimengerti sehingga dapat memberi informasi yang tepat. Sesuai dengan pernyataan Maxtuti, dkk. (2013: 129), bahwa struktur kalimat yang menyusun suatu media harus dapat mewakili isi pesan dan penyajian kalimat yang tidak menimbulkan penafsiran ganda dan relevan karena pesan yang disampaikan adalah informasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa kalimat dan bahasa yang digunakan telah sesuai pemahaman peserta didik, sehingga peserta didik mampu memahami pembelajaran dengan baik.

Pada aspek sajian, berdasarkan angket validitas media atlas jaringan tumbuhan diperoleh nilai rata-rata 3,63 dengan kriteria sangat valid. Hal ini berarti komponen penyajian media atlas jaringan tumbuhan sudah disajikan secara lengkap sesuai dengan urutan indikator yang dikembangkan. Kejelasan materi dan gambar preparat jaringan tumbuhan sebagai konten atlas akan membantu peserta didik lebih mudah dalam pengamatan. Atlas

jaringan tumbuhan harus memiliki sajian yang menarik, kejelasan gambar preparat jaringan tumbuhan, dan pemilihan warna atlas sangat mempengaruhi. Hal tersebut sangat penting karena menurut penelitian Nafiah (2018: 7) pengembangan media pembelajaran haruslah memiliki penyajian yang menarik, karena peserta didik pertama-tama melihat dari penampilan sebuah media yang digunakannya.

Secara keseluruhan nilai hasil validitas apabila dirata-ratakan, maka nilai validitas untuk pengembangan media atlas jaringan tumbuhan berkriteria sangat valid dengan nilai 3,61, yang berarti dari segi validitas atlas jaringan tumbuhan ini mempunyai materi yang valid dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sejalan dengan yang disampaikan Zainiyati (2017: 108-109) bahwa dalam tahapan pengembangan media pembelajaran harus memiliki materi yang baik, dengan kriteria materi yang sah/valid dan kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan media pembelajaran berupa atlas jaringan tumbuhan berbasis android menggunakan *Lectora inspire 18*. Hasil validasi Atlas jaringan tumbuhan berbasis android untuk

peserta didik SMA/MA ini memiliki nilai rata-rata kevalidan dari aspek kelayakan isi, bahasa dan keterbacaan, dan sajian nilai uji validitas yakni 3,61 dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas nilai rata-rata kepraktisan didapatkan hasil bahwa produk yang dikembangkan memperoleh nilai 3,48 dengan kategori sangat praktis untuk uji kepada guru dan 3,32 dengan kategori sangat praktis untuk uji yang dilakukan kepada peserta didik. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media atlas jaringan tumbuhan berbasis android untuk peserta didik SMA/MA yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

REFERENSI

- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Hamidah, A. 2014. Persepsi Siswa Tentang Kegiatan Praktikum Biologi Di Laboratorium SMA Negeri Se-Kota Jambi. *Sainmatika: Jurnal Sains dan Matematika Universitas Jambi*, 8(1), 221111.
- Maxtuti, I., Wisanti, R. Ambarwati. 2013. "Pengembangan Komik Keanekaragaman Hayati sebagai Media Pembelajaran bagi Siswa SMA Kelas X". *Bioedukasi*, Volume 2, Nomor 2: 128-133.
- Nafiah, Alvin. 2018. Validitas Lembar Kegiatan Siswa Berbasis Pendekatan Salingtemas pada Materi Ekosistem Kelas X SMA. *Bioedu*. Vol. 7 No. 1 Januari 2018. ISSN: 2302-9528).
- Prayitno, T., dan Hidayati, N. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif Bermuatan Materi Mikrobiologi Berbasis Edmodo Android. *Bioilmi*. Vol 3, No. 2: 8693.
- Purwanto, N. 2009. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supranto, J. 2000. *Statistik (Teori dan Aplikasi) Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Suryaningsih, Y. 2017. Pembelajaran Berbasis Praktikum Sebagai Sarana Siswa Untuk Berlatih Menerapkan Keterampilan Proses Sains Dalam Materi Biologi. *Bio Educatio: (The Journal of Science and Biology Education)*, 2(2).
- UU No. 20 Tahun 2003. *Pengertian Kurikulum*.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana.

