



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBAHASA INGGRIS MATERI VERTEBRATA SEBAGAI SUPLEMEN PEMBELAJARAN DI SMA

Tri Novana, Sri Sukaesih[✉], Andreas Priyono Budi Prasetyo

Jurusan Biologi, FMIPA Universitas Negeri Semarang, Indonesia
Gedung D6 Lt.1 Jl Raya Sekaran Gunungpati Semarang Indonesia 50229

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Januari 2012

Disetujui: Februari 2012

Dipublikasikan: April 2012

Keywords:

development;

*english interactive multimedia
vertebrate*

Abstrak

Multimedia Interaktif pada Vertebrata dikembangkan sebagai pelengkap dan atau suplemen untuk studi Vertebrata. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan multimedia interaktif berbahasa Inggris pada Vertebrata dan untuk menentukan pengaruhnya pada hasil belajar siswa kelas X. Penelitian dengan menggunakan metode *Research and Development* dengan langkah kerja sebagai berikut, yaitu menganalisis masalah dan potensi pengembangan multimedia interaktif pada vertebrata, mengumpulkan data, merancang produk tertentu, validasi produk oleh para ahli, dan pengujian empiris produk untuk produksi massal. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa multimedia interaktif bahasa Inggris perlu dikembangkan. Skor penilaian multimedia interaktif oleh para ahli adalah 91,42. Rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen adalah 93,13, dan 88,64 untuk kelompok kontrol. Multimedia interaktif berbahasa Inggris pada materi vertebrata dikembangkan dengan kriteria layak, artinya multimedia interaktif berbahasa Inggris pada materi vertebrata yang dikembangkan layak diterapkan sebagai suplemen pada pembelajaran vertebrata di SMA. Penggunaan multimedia interaktif berbahasa Inggris pada materi vertebrata berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, sehingga efektif digunakan dalam pembelajaran.

Abstract

An Interactive multimedia on Vertebrate should be developed as complement and or supplement for Vertebrate study. The objectives of this research was to develop an English interactive multimedia on Vertebrate, to determine the influence an English Interactive Multimedia of Vertebrate on the learning achievement of X class students. Research method used was Research and Development, steps of this research were as follows: analyzing the problems and potentials of the development of interactive multimedia, collecting data, designing a particular product, validating the products, and empirically testing products for mass production. The results of this research indicated that English interactive multimedia needs to be developed. The score provided assessment of this interactive multimedia was 91.42. The average achievement of experiments group was 93.13, and 88.64 for control group. English interactive multimedia on the vertebrates materials was finally developed under the proper criteria, meaning that an English interactive multimedia of Vertebrata materials was feasible as a supplement to the learning of highschool Vertebrates. The use of interactive multimedia materials in English on Vertebrate brought significant effect on student learning achievement, so it was effectively used in learning.

PENDAHULUAN

Multimedia interaktif berbahasa Inggris pada materi vertebrata perlu dikembangkan sebagai pelengkap dan penunjang materi vertebrata. Materi vertebrata yang merupakan sub bab dari bab animalia memiliki objek yang banyak dan membutuhkan keterdekatan ruang untuk mengamati ciri-ciri, habitat, dan reproduksinya. Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) dalam pembuatan media pembelajaran dinilai efektif dalam menunjang penyampaian pembelajaran (Hadi dan Rahmawati 2007; Wena 2009; Tapia et al. 2002).

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang signifikan pada siswa yang menggunakan multimedia interaktif dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan multimedia interaktif. Sekalipun demikian, berdasarkan observasi di SMA Negeri 3 Semarang, pengembangan multimedia interaktif pada materi vertebrata belum pernah dikembangkan sebagai suplemen pembelajaran materi vertebrata.

Hasil observasi peneliti pada bulan Agustus sampai Oktober 2010 menunjukkan bahwa umumnya pembelajaran biologi untuk kelas X di SMA 3 Semarang berlangsung di dalam kelas dan obyek pembelajaran tidak dihadirkan secara langsung di kelas. Obyek pembelajaran digantikan dengan media pembelajaran. Pembelajaran biologi di dalam kelas sering tidak interaktif sehingga siswa tidak tertarik dan tertantang walaupun media berbasis teknologi telah sering digunakan guru. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran vertebrata di SMA 3 Semarang yaitu komputer, gambar, video, musik dan LCD. Penggunaan komputer menunjukkan bahwa sekolah sudah menggunakan pembelajaran berbasis teknologi. Analisis terhadap beberapa media berbasis teknologi yang digunakan guru slide Microsoft power point, menunjukkan bahwa media kurang dirancang interaktif dan bahasa Inggris yang dipakai sulit dipahami oleh siswa SMA kelas X.

Oleh sebab itu, media by design berbasis teknologi sangat diperlukan siswa kelas X SMA 3 Semarang sebagai Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional di Jawa Tengah.

Vertebrata merupakan materi bab Animalia yang dipelajari siswa kelas X. Materi ini mengulas obyek, ciri, taksonomi, habitat, reproduksi, dan cara hidup vertebrata. Keluasan obyek dan keterbatasan ruang dalam menghadirkan seluruh materi Vertebrata menuntut media. Media memberikan kemudahan dalam memvisualisasikan objek yang besar dan tidak mudah dalam pengadaannya. Multimedia memberikan keterpaduan antara berbagai media sehingga dapat dimanfaatkan sebagai suplemen pembelajaran yang berbasis teknologi. Suplemen pembelajaran dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas serta dapat digunakan siswa di rumah untuk membantu siswa dalam mempelajari dan memperluas pengetahuan yang masih perlu dikembangkan lebih dalam.

Berdasarkan paparan di atas rumusan masalah yang dapat dikaji adalah Apa jenis-jenis multimedia pembelajaran biologi yang dimanfaatkan pada pembelajaran vertebrata di SMA 3 Semarang? Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran biologi pada materi Vertebrata yang interaktif dan yang berbahasa Inggris sebagai suplemen pembelajaran materi vertebrata di SMA? Apakah multimedia interaktif berbahasa Inggris materi Vertebrata sebagai suplemen pembelajaran yang dikembangkan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa?

Manfaat dari penelitian ini adalah sekolah sebagai lembaga pembelajaran dapat mensosialisasikan penggunaan multimedia interaktif berbahasa Inggris pada materi Vertebrata sebagai suplemen pembelajaran materi Vertebrata, sekolah mengadakan penggandaan multimedia interaktif berbahasa Inggris yang dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran materi Vertebrata, dan kelompok belajar siswa dapat memanfaatkan suplemen pembelajaran ini bagi perluasan pemahaman tentang biovertebrata.

Multimedia merupakan gabungan dari berbagai media yang terintegrasi, berurutan dan simultan dalam menyajikan informasi (Anitah 2008). Multimedia merupakan kombinasi dari lebih dari satu media yang terintegrasi untuk membentuk program yang informative dan instruksional (Heinich et al. 1993). Dalam sistem multimedia terdiri dari kombinasi media tradisional yang dihubungkan dengan komputer untuk menyajikan teks, grafis, gambar, suara dan video. Multimedia melibatkan lebih dari sekedar pengintegrasian bentuk-bentuk tersebut kedalam suatu program terstruktur, yang terdiri dari unsur-unsur yang saling melengkapi satu sama lain.

Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto 2010). Multimedia interaktif menggunakan komputer untuk menyusun penggunaan informasi yang disimpan dalam berbagai bentuk, termasuk teks, grafis, suara, video, dan animasi (Eristi 2006).

Interaktivitas melibatkan fisik dan mental dari pengguna saat mencoba program multimedia. Interaktif mempunyai arti bahwa antara pengguna (user) dan media (program) ada hubungan timbal balik, user memberikan respon terhadap permintaan/tampilan media (program), kemudian dilanjutkan dengan penyajian informasi/konsep berikutnya yang disajikan oleh media (program) tersebut. User harus berperan aktif dalam pembelajaran berbantuan komputer ini, sehingga pembelajaran menjadi *student oriented*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah *Research and Development* menggunakan desain Quasi Experimental Design, dengan populasi berjumlah 360 siswa kelas X SMA Negeri 3 Semarang. Sampel berjumlah 64 siswa, kelas X1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas X3 sebagai kelompok kontrol. Sampel diambil dengan teknik *convenience*.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah tingkat pemakaian Multimedia Interaktif berbahasa Inggris materi vertebrata. Variabel terikat adalah hasil skor tes materi vertebrata. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase dan teknik kuantitatif menggunakan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran vertebrata di SMA 3 Semarang adalah komputer, gambar, video, musik dan LCD. Penggunaan komputer menunjukkan bahwa sekolah sudah menggunakan pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan video pada pembelajaran secara terpisah sudah diberikan oleh guru. Multimedia digunakan pada saat pembelajaran. Dalam pembelajaran di kelas guru berinteraksi langsung dengan media sedangkan siswa tidak berinteraksi langsung, karena penggunaan multimedia hanya menggunakan satu buah komputer dengan bantuan LCD. Multimedia dipakai siswa di sekolah, dan di rumah.

Produk multimedia interaktif yang dihasilkan berupa CD pembelajaran, media ini dapat dipakai secara individual ataupun dipakai sebagai media pembelajaran yang digunakan guru. Multimedia interaktif dikembangkan dengan berpedoman pada standar kompetensi materi vertebrata yaitu memahami manfaat keanekaragaman hayati dan kompetensi dasar materi vertebrata yaitu mendeskripsikan ciri-ciri filum dalam dunia hewan dan peranannya dalam kehidupan.

Berdasarkan data angket validasi multimedia interaktif yang menilai aspek teknis, desain pembelajaran, interaktivitas, isi materi, bahasa program, audio, navigasi, dan visual, diperoleh skor sebesar 91,42.

Hasil akhir penilaian terhadap multimedia interaktif berbahasa Inggris pada materi vertebrata memenuhi kriteria layak. Dalam hal ini berarti bahwa multimedia interaktif berbahasa Inggris pada materi vertebrata layak diterapkan sebagai suplemen pembelajaran di SMA.

Tabel 1. Data nilai akhir hasil belajar

No.	Komponen	Pre test		Post test		N-Gain	
		Kontrol (K)	Eksperime n (E)	Kontrol (K)	Eksperime n (E)	Kontrol (K)	Eksperimen (E)
1	Rerata	74,16	72,81	88,64	93,12	0,56	0,73
2	Skor tertinggi	86,66	90	100	100	-	-
3	Skor terendah	56,66	53,33	63,33	69,99	-	-
4	% Ketuntasan belajar	46,87%	37,5%	93,75%	93,75%	-	-

Data analisis nilai hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 3 Semarang, pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 1.

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa rata-rata nilai akhir hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Pada Uji t nilai sig = 0,011 = 1,1% < 5%, maka H_0 ditolak atau H_a diterima. Jadi rata-rata n-Gain kelas eksperimen berbeda dengan n-Gain kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Hipotesis diterima yaitu pemakaian multimedia interaktif berbahasa Inggris pada materi Vertebrata berpengaruh terhadap hasil skor tes materi Vertebrata.

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran vertebrata di SMA 3 Semarang yaitu komputer, gambar, video, musik dan LCD. Media yang sering digunakan adalah komputer dengan persentase 93,33%. Penggunaan komputer menunjukkan bahwa sekolah sudah menggunakan pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran berbasis teknologi inilah yang memberikan peluang dikembangkannya multimedia interaktif. Penggunaan video dan gambar pada pembelajaran secara terpisah sudah diberikan oleh guru.

Semua materi dengan konsep, obyek, dan ruang yang luas pada materi vertebrata dapat dikemas melalui aplikasi komputer. Salah satu aplikasi tersebut adalah multimedia interaktif yang merupakan serangkaian aplikasi komputer dalam bentuk teks, gambar, video, animasi dan suara yang terintegrasi, yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya

(Daryanto 2010). Multimedia interaktif menggunakan komputer untuk menyusun penggunaan informasi yang disimpan dalam berbagai bentuk, termasuk teks, grafis, suara, video, dan animasi (Eristi 2006). Pengembangan multimedia interaktif berbahasa Inggris pada materi vertebrata diperlukan untuk meningkatkan media pembelajaran biologi, terutama materi vertebrata yang membuat siswa tertarik dan tertantang.

Penelitian pengembangan multimedia interaktif berbahasa Inggris pada materi Vertebrata telah dilaksanakan menggunakan model pengembangan prosedural yang mengikuti langkah-langkah prosedur pengembangan media dari Sugiyono (2006). Tahapan dalam pengembangan multimedia interaktif meliputi analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, validasi desain produk, revisi desain produk, uji coba produk, revisi produk I, uji coba pemakaian, revisi produk II, dan produksi akhir.

Pada tahap validasi desain produk oleh pakar, multimedia interaktif dinilai oleh 3 orang pakar yaitu dosen yang berkompeten dalam materi vertebrata, dosen yang berkompeten dalam bidang media pembelajaran, dan dosen yang berkompeten dalam bahasa Inggris di Jurusan Biologi FMIPA Universitas Negeri Semarang. Penilaian validasi multimedia interaktif berbahasa Inggris pada materi vertebrata dikategorikan bahwa multimedia tersebut layak digunakan pada pembelajaran RSBI. Penilaian multimedia interaktif menggunakan pedoman penilaian kelayakan media yang dimodifikasi dari Wahono (2006) meliputi aspek teknis, desain pembelajaran, interaktivitas, isi materi, bahasa program, audio, navigasi, dan visual yang masing-masing dijabarkan menjadi beberapa komponen.

Aspek interaktifitas dalam multimedia dapat dilihat dari banyaknya pertanyaan dalam multimedia. Pertanyaan ini akan mengantar kepada siswa untuk mencari, menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri (Nuryani 2005). Interaktivitas melibatkan fisik dan mental dari pengguna saat mencoba program multimedia (Prmono 2010). Aktivitas fisik terhadap multimedia dalam bentuk mengoperasikan multimedia interaktif pada saat pembelajaran menunjukkan adanya interaktifitas multimedia. Penggunaan komputer pada multimedia berkaitan dengan konsep interaktif dalam pengajaran, yang meliputi urutan instruksional dapat disesuaikan jawaban/respon pekerjaan siswa dan umpan balik dari multimedia. Konsep interaktif sangat berkaitan dengan media berbasis komputer (Arsyad 2007).

Aspek visual dalam multimedia mempunyai fungsi antara lain fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Aspek-aspek yang terdapat dalam multimedia merupakan kombinasi lebih dari satu media yang terintegrasi untuk membentuk program yang informatif dan instruksional (Heinich et al. 1993). Aspek-aspek dalam penilaian validasi multimedia sesuai dengan indikator penilaian produk pembelajaran berbasis komputer antara lain tingkat kedalaman materi, organisasi isi pembelajaran, kejelasan penggunaan bahasa, kejelasan grafis, dan tampilan secara keseluruhan (Wena 2008). Komponen dari multimedia interaktif berbahasa Inggris pada materi vertebrata memiliki interaksi terstruktur sehingga mendorong pembelajaran yang interaktif dan memberikan fleksibilitas untuk memungkinkan siswa untuk belajar secara efektif. Hal ini sama dengan yang dinyatakan Eristi dalam penelitiannya bahwa komponen CD interaktif meliputi interaksi yang terstruktur yang mendorong pembelajaran dan memberikan fleksibilitas untuk belajar secara efektif (Eristi 2006).

Multimedia interaktif berbahasa Inggris pada materi vertebrata merupakan software pembelajaran. Software pembelajaran memberikan fasilitas kepada siswa untuk mempelajari suatu materi. Software

pembelajaran ini dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dapat membangun sikap, perbuatan dan membangkitkan emosi. Penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran, memvisualisasikan contoh-contoh species yang beraneka ragam sehingga dapat membantu siswa untuk memahami materi dan mencapai kompetensi secara optimal. Siswa dituntut untuk belajar mandiri dengan mengoperasikan multimedia interaktif sehingga siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kelebihan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbahasa Inggris pada materi vertebrata antara lain dapat mengakomodasi siswa yang lamban dalam belajar karena dapat menciptakan iklim belajar yang efektif dan individual, merangsang siswa untuk belajar karena tersedia animasi grafis, warna dan musik, serta kendali pada tangan siswa sehingga kecepatan belajar dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa.

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan uji t yang digunakan untuk menguji perbedaan dua rata-rata N-Gain antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, peningkatan hasil belajar siswa dalam kelas eksperimen lebih baik dari hasil belajar kelas kontrol. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Sunyoto bahwa penggunaan multimedia interaktif mendapatkan hasil yang lebih baik. Penelitian Triyono diperoleh hasil yang sama bahwa pemakaian secara interaktif menggunakan multimedia meningkatkan prestasi akademik. Dalam hal ini berarti multimedia interaktif berbahasa Inggris pada materi vertebrata sebagai suplemen pembelajaran materi Vertebrata berpengaruh pada hasil belajar materi vertebrata siswa. Penelitian ini memiliki keterbatasan, yang pertama keterbatasan analisis dengan adanya konversi jenis data variabel bebas dari jenis data rasio ke jenis data nominal. Kedua, teknik pengambilan sampel dengan teknik convenience sampling menyebabkan sampel kurang representative, walaupun untuk jumlah sampel sudah memenuhi.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif sebagai suplemen pembelajaran materi Vertebrata mencapai

ketuntasan klasikal sebesar 93,75%. Ketuntasan klasikal pada kelas eksperimen mengalami kenaikan dibandingkan dengan pada kelas kontrol. Multimedia interaktif berbahasa Inggris pada materi vertebrata dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbahasa Inggris pada materi Vertebrata di dalamnya terdapat proses sains seperti observasi (pengamatan), analisis dan interpretasi. Proses sains tersebut sebagai jembatan dalam membangun konsep siswa. Siswa dapat mengembangkan pemahamannya terhadap konsep-konsep materi vertebrata sehingga antara perolehan pengetahuan dan prosesnya dapat terintegrasi dengan baik dan memungkinkan siswa untuk menangkap makna secara fleksibel. Pembelajaran menggunakan multimedia siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran, mengamati fenomena dan gejala yang terjadi pada obyek biologi, mendiskusikannya dan menyimpulkan sehingga akan terbentuk konsep dalam struktur kognisi siswa. Siswa mendapatkan pemahaman suatu konsep biologi yang lebih baik dengan terlibat aktif dalam melakukan inquiry .

Penggunaan multimedia interaktif berbahasa Inggris sebagai suplemen pembelajaran materi Vertebrata efektif diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbahasa Inggris materi vertebrata menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa dalam pembelajaran. Kondisi tersebut sangat mendukung untuk menciptakan pendidikan yang sesuai standar nasional pendidikan. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbahasa Inggris materi vertebrata merupakan pembelajaran berbasis teknologi dan menggunakan bahasa Internasional yaitu bahasa Inggris. Proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbahasa Inggris pada materi vertebrata sangat sesuai dengan kebijakan pemerintah terkait standar proses pendidikan nasional dan standar proses pembelajaran RSBI. Multimedia interaktif dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran di Sekolah Menengah Tingkat Atas.

SIMPULAN

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran vertebrata di SMA 3 Semarang yaitu komputer, gambar, video, musik dan LCD. Keterbatasan media dan ketidakterediaan multimedia interaktif pada materi vertebrata sehingga multimedia interaktif berbahasa Inggris pada materi vertebrata dikembangkan sebagai suplemen pembelajaran. Hasil penilaian pakar terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh skor 91,42, dengan kriteria layak, artinya multimedia interaktif berbahasa Inggris pada materi Vertebrata yang dikembangkan layak diterapkan sebagai suplemen pembelajaran di SMA. Penggunaan multimedia interaktif berbahasa Inggris pada materi Vertebrata berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, sehingga efektif digunakan sebagai suplemen pembelajaran. Teknik pengambilan sampel perlu disesuaikan secara lebih akurat sehingga memenuhi pertimbangan kecukupan jumlah (*adequacy*) dan keterwakilan (*representativeness*).

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. 2008. Media Pembelajaran. Solo: USM Press.
- Arsyad, A. 2007. Media Pembelajaran: Jakarta: PT .Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Eristi, S. 2006. The Effectiveness of Interactive Instruction CD Desained Throught The Pre School Student. Journal of Theoretical and Applied Information Technology . On line at http://www.eric.ed.gov/ERICDocs/data/ericdocs2sql/content_storage_01/0000019b/80/3c/f7/a2.pdf [diunduh tanggal 23 Februari 2010].
- Hadi, M.S dan Rahmawati, Y . 2007. Analisis Pengembangan Desain dan Warna yang Berwawasan Gender pada Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning. Jurnal Penelitian Kependidikan Tahun 17, Nomor 2, Desember 2007.
- Heinich, R., Molenda, M., dan Russel, J .D. 1993. Instructional Media and The New

- Technologies of Instruction. New York: John Wiley & Sons.
- Sugiyono. 2006. Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D). Bandung: Alfa Beta.
- Tapia, C., Hagar, J.S., Muller, M., Valenzuela, F. dan Basualto, C. 2002. Development of an Interaktif CD-ROM for Teaching Unit Operations to Pharmacy Students. Americans Journal of Pharmaceutical Education Vol.66:280-287.
- Wahono, R.S. 2006. Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Jakarta. On line at <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-mediapembelajaran/> [diunduh tanggal 9 Februari 2011).
- Wena, M. 2009. Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta: Bumi Aksara.