

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi pendidikan di era 4.0 yang menuntut digitalisasi dari setiap aspeknya. Dengan adanya digitalisasi memudahkan setiap orang untuk mengakses pembelajaran dimanapun dan kapan pun. Hal tersebut dikarenakan ruang-ruang diskusi tidak terbatas pada lingkup kelas dan bangunan yang disebut sekolah. Sejalan dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat maka pendidik dituntut untuk mengembangkan berbagai metode dan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Salah satunya adalah perkembangan teknologi komputer dan gawai (berbasis digital). Perkembangan teknologi komputer dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran, sedangkan gawai dimanfaatkan dalam penerapan media pembelajaran tersebut. Untuk memanfaatkan perkembangan teknologi, maka perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis android. Mengingat kebanyakan siswa sudah dapat menggunakan gawai yang berbasis android (Firmadani, 2020). Dengan begitu proses pembelajaran diharapkan dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Kemajuan teknologi ini berimbas pada pembelajaran Biologi. Menurut Jean Piaget (Semiawan, *at al*, 1985:15) mengungkapkan bahwa esensi atau intisari dari ilmu pengetahuan alam adalah perkembangan aktivitas baik mental maupun fisik yang dikemas dalam segi praktis, teoritis, dan konseptual. Pembelajaran Biologi memiliki cakupan ke-3 aspek tersebut. Mengingat belakangan ini pembelajaran Biologi masih saja terfokus pada konsep teoritis, sehingga kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu program untuk mengembangkan metode pengajaran modern di sekolah dasar sampai menengah selama beberapa tahun terakhir telah menekankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran aktif melalui kegiatan berorientasi inkuiri (Aktamis 2008: Saputra, *et al*, 2017). Selaras dengan pemikiran Semiawan *et.al* (1985:15) yang mengatakan bahwa proses pengembangan konsep berkaitan dari

pengembangan sikap dan nilai dalam diri peserta didik. Aspek teori dan konsep biasanya didapatkan di ruang kelas, sedangkan aspek proses memerlukan ruang



khusus untuk melakukan kegiatan praktikum. Kegiatan praktikum yang dilakukan di laboratorium dapat membantu siswa dalam melatih dan mengembangkan keterampilan proses sains. Keterampilan proses sains memberikan pengalaman langsung terhadap pemahaman materi praktikum kepada siswa (Simanjuntak, *et al*, 2017). Selain itu, secara tidak langsung siswa dilatih untuk menggunakan metode dan sikap ilmiah dengan baik dan benar.

Pembelajaran sistem ekresi merupakan pembelajaran yang kompleks baik dari segi konsep maupun keterampilan prosesnya. Mengacu pada kurikulum 2013 pada materi ini siswa difokuskan untuk mempelajari proses pembentukan urine dan mengenali sebab-akibat gangguan yang dapat terjadi pada proses tersebut. Dalam hal ini siswa dituntut untuk memiliki pemahaman baik secara proses maupun keterampilan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemahaman yang dimaksud berupa konsep pembentukan proses urine dan gangguan/ penyakit yang dapat terjadi pada organ ekresi ginjal. Kemudian untuk melengkapi pemahaman secara praktis perlu mengasah keterampilan proses. Dengan begitu peserta didik dituntut untuk dapat menganalisis hasil uji urine baik dalam sajian data ataupun keterampilan proses yang didapat melalui praktikum. Pemahaman mengenai analisis uji urine seringkali terkendala oleh beberapa hal, khususnya pada pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah peserta didik.

Proses menemukan solusi dari suatu problematika ataupun fenomena tidak dapat dilakukan secara sesuka hati. Melainkan melalui kegiatan penyelidikan yang mesti menerapkan proses pemikiran ilmiah dan menggunakan metode ilmiah. Penggunaan metode ilmiah dapat dilatih dalam keterampilan proses sains. Keterampilan proses sains dapat terimplementasi dengan baik pada penggunaan model inquiry terbimbing. Selaras dengan pernyataan (Aziz Malayeri, 2013; Duran, 2016; Diniya, 2019) bahwa pembelajaran berbasis inkuiri dapat membantu mengembangkan sikap ilmiah siswa melalui proses penyelidikan yang berlangsung. Melalui proses inilah siswa dilatih untuk dapat menemukan alasan saintifik secara praktis. Selain itu, keikutsertaan siswa dalam kegiatan penyelidikan dapat membantu mereka menggabungkan pengetahuan baru kedalam pemahaman mereka menjadi kesatuan yang padu. Sehingga pemahaman yang

mereka dapat bersifat kompleks. Proses pembelajaran inilah yang dianggap sebagai proses penemuan atau inquiry.

Pembelajaran berbasis inquiry dipilih sebagai model pembelajaran yang cocok untuk mengukur keterampilan proses sains siswa. Keterampilan proses sains merupakan *soft skill* yang perlu dimiliki oleh peserta didik. Hal tersebut dikarenakan keterampilan proses sains dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami pembelajaran. Menurut (Hidayati 2015; Hidayati et al. 2017; Sukariasih et al. 2019) inkuiri terbimbing menekankan siswa menemukan pengetahuannya secara mandiri. Inkuiri terbimbing membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran (Ropii, Hardyanto, dan Ellianawati, 2019). Berdasarkan pernyataan tersebut, pengajaran berbasis inkuiri merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan untuk mengajarkan kepada siswa bagaimana siswa berpikir menggunakan proses mentalnya. Proses inkuiri dapat terjadi jika pembelajaran menggunakan metode eksperimen (Pyatt dan Sims, 2012: Saputra, *et all*, 2017).

Pelaksanaan praktikum sudah dikenal di setiap sekolah yang ada di Indonesia. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di salah satu sekolah menengah atas di Kota Bandung. Dapat diketahui bahwa selama ini sekolah masih mengadakan praktikum pada jam pembelajaran dan kurang mengoptimalkan pemanfaatan sarana laboratorium. Kemudian sistem pembelajaran yang mengadopsi model *hybrid learning* selama beberapa tahun terakhir tidak memungkinkan untuk menyelenggarakan kegiatan praktikum. Hal tersebut ditinjau berdasarkan hasil evaluasi kegiatan belajar-mengajar selama beberapa tahun terakhir oleh tenaga pendidik di lingkup sekolah tersebut, dapat diketahui bahwa masih banyak nilai peserta didik yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimal. Namun pada kenyataannya efisiensi kegiatan praktikum tidak mudah untuk diterapkan. Pendekatan eksperimental juga memiliki kekurangan yang menyulitkan sebagian besar guru untuk menerapkannya. Mengenai kurangnya metode eksperimen yaitu: membutuhkan laboratorium dengan peralatan dan bahan yang memadai, siswa sering harus bermain dalam kelompok eksperimennya jika tidak diawasi dengan baik dan membutuhkan waktu belajar yang relatif lebih lama, termasuk waktu

untuk menyiapkan alat dan bahan (Kurniawan dan Endah, 2010). Keterbatasan sarana laboratorium menjadi permasalahan yang cukup krusial. Salah satu upaya untuk mengatasi kelemahan tersebut adalah dengan menggunakan *laboratorium virtual* untuk proses eksperimen (Efstathiou *et al*, 2018).

Virtual laboratorium ini dirancang berbasis *Web* berbentuk *prototype* yang dapat diakses siswa kapanpun dan dimanapun. Hal ini memberikan kemudahan bagi guru untuk dapat memonitor proses belajar-mengajar dengan mudah. Selain itu, siswa dapat menggunakannya secara mandiri manakala pembelajaran di kelas belum dapat diterima dengan baik. Model virtual laboratory ini dipertimbangkan sesuai dengan efektifitas dan efisiensi pembelajaran biologi masa kini. Kelebihan dari laboratorium virtual adalah memungkinkan siswa untuk mengulang simulasi yang belum dipahami dan bereksperimen dengan materi yang terlalu berbahaya dan memakan waktu terlalu lama untuk dilakukan di laboratorium nyata, serta memberikan pengalaman belajar yang dapat mengatasi masalah individu. perbedaan, dimana individu dapat menggunakan waktu sesuai dengan kebutuhannya masing-masing dalam penggunaan simulasi tersebut. Selain itu, laboratorium virtual dapat digunakan pada waktu dan tempat yang diinginkan (Ravista, 2021).

Menurut Maryanti (2017) program jenis virtual seperti virtual laboratorium berguna untuk mengganti situasi yang tidak dapat dihadirkan di kelas ketika proses pembelajaran maupun pada kegiatan praktikum. Dalam hal ini kita mengetahui bahwa tidak setiap sekolah memiliki fasilitas laboratorium yang memadai. Selaras dengan penelitian Rahayu & Sulistiana (2007; Maryanti, 2017: 1426) bahwa respon yang ditampilkan pada penggunaan program *virtual laboratory* dengan pendekatan inquiry memiliki efek positif terhadap peningkatan kognitif, sikap ilmiah, keterampilan proses, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Selaras dengan Murni et al (2021) Sebuah laboratorium virtual adalah laboratorium virtual berbasis komputer interaktif yang mengintegrasikan berbagai komponen multimedia ke dalam teks, gambar, animasi, suara, dan video. Laboratorium virtual adalah lingkungan belajar simulasi yang memungkinkan siswa untuk melakukan eksperimen di laboratorium sesungguhnya. Laboratorium virtual

memungkinkan struktur model material menjadi diwakili, prasyarat untuk pemahaman yang baik tentang struktur partisi perangkat keras. Pemahaman menggunakan laboratorium virtual lebih baik daripada kelas IPA tanpa unsur visualisasi. laboratorium virtual memungkinkan pembelajaran interaktif tentang kerangka kerja dan protokol biologi dan biokimia studi, fungsi aparatur yang tepat, termasuk variabel penyesuaian, dan penciptaan temuan. Dengan demikian perlu adanya elaborasi model pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan proses sains siswa berbantu media yang efektif dan efisien dalam menunjang proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dinilai selaras dengan kegunaan virtual laboratorium adalah inquiry terbimbing.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti merumuskan suatu riset penelitian mengenai pembelajaran biologi yang berjudul “**Pembelajaran Sistem Ekskresi Dengan Model Inquiry Terbimbing Berbantu *Virtual Lab*. Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Pada Siswa SMA**”.

B. RUMUSAN-RUMUSAN MASALAH

Setelah memahami uraian yang telah dipaparkan maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran inquiry terbimbing berbantu *virtual lab* pada materi sistem ekskresi?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran inquiry terbimbing berbantu *virtual lab*?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran inquiry terbimbing berbantu *virtual lab* pada materi sistem ekresi, terutama dalam aspek keterampilan proses sains (KPS)?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian. Berikut adalah tujuan dari penelitian ini:

1. Menganalisis keterlaksanaan pembelajaran inquiry terbimbing berbantu *virtual lab* pada materi sistem ekskresi
2. Menganalisis pengaruh pembelajaran inquiry terbimbing berbantu *virtual lab* pada peningkatan keterampilan proses sains siswa
3. Mengidentifikasi respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran inquiry terbimbing berbantu *virtual lab* pada materi sistem ekresi, terutama dalam aspek keterampilan proses sains (KPS).

D. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Bagi Peneliti

Mendapatkan informasi mengenai pengaruh model pembelajaran inquiry terbimbing berbantu *virtual laboratory* pada peningkatan keterampilan proses sains siswa.

2. Manfaat Bagi Universitas

- a. Memberikan kontribusi perkembangan IPTEK dalam rangka menunaikan tridharma perguruan tinggi
- b. Memperluas khazanah keilmuan yang dikembangkan bagi kepentingan bangsa dan negara
- c. Menciptakan terobosan terbaru mengenai produk media pembelajaran dalam menunjang proses belajar mengajar

3. Manfaat Bagi Sekolah

- a. Sebagai informasi untuk motivasi tenaga kependidikan agar lebih menerapkan media digital berupa *Virtual Lab* dalam menunjang proses pembelajaran
- b. Sebagai bentuk inovasi tenaga pendidik dalam media pembelajaran
- c. Sebagai upaya penerapan kurikulum 2013 yang mengusung “siswa belajar aktif” yang terangkum dalam model pembelajaran kooperatif khususnya inquiry terbimbing.

4. Manfaat Bagi Siswa

- a. Meningkatkan keterampilan proses sains (KPS) khususnya dalam materi sistem ekskresi khususnya pada topic ginjal.
- b. Memotivasi siswa agar mengkonstruksi pengetahuannya secara aktif
- c. Memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa melalui pengalaman yang didapatnya sendiri.

E. KERANGKA PEMIKIRAN

Berdasarkan PERMENDIKBUD nomor 37 tahun 2018 mengenai kompetensi inti dan kompetensi dasar pada kurikulum 2013. Mengharuskan adanya integrasi kecakapan digital siswa dengan materi yang dipelajarinya baik secara teoritis maupun praktis. Dengan demikian proses pembelajaran yang dilakukan tidak berlangsung secara monoton, melainkan berinovasi menjadi hal baru dalam menuntaskan rasa keingintahuan siswa secara proaktif. Materi sistem ekskresi merupakan topic pembelajaran yang kompleks, terutama dari aspek teoritis dan procedural. Dimana siswa diharuskan untuk memahami anatomi sekaligus fisiologis sistem ekskresi itu sendiri. Berikut adalah kompetensi dasar materi sistem ekskresi pada aspek kognitif maupun psikomotorik:

- 3.9 *Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada sistem ekskresi dalam kaitannya dengan bioproses dan gangguan fungsi yang dapat terjadi pada sistem ekskresi manusia*
- 4.9 *Menyajikan hasil analisis pengaruh pola hidup terhadap kelainan pada struktur dan fungsi organ yang menyebabkan gangguan pada sistem ekskresi serta kaitannya dengan teknologi.*

Berdasarkan kompetensi dasar tersebut, maka diperlukan adanya inovasi media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah virtual laboratorium bernama OLABS. OLABS merupakan salah satu media virtual laboratorium berbasis Web, yang menyediakan beragam praktik sains dalam bentuk media interaktif. Penggunaan OLABS yang mudah dipahami baik bagi peserta didik maupun pendidik menjadi salah satu kelebihan dari media ini. OLABS dapat menghadirkan ruang praktikum tanpa memakan waktu dan tempat sehingga dinilai

lebih efisien. Adanya kolom dialog interaktif dapat memudahkan pengguna untuk melakukan praktikum secara sistematis. Dalam penggunaan media virtual laboratorium tersebut, maka dipilih model pembelajaran inquiry terbimbing yang dinilai cocok dengan tujuan pembelajaran materi sistem ekskresi. Adapun penelitian ini difokuskan pada proses pembentukan urin serta penyakit atau gangguan yang terjadi pada proses tersebut. Dengan begitu siswa dapat mengetahui procedural analisis uji urin dengan baik dan benar.

Pada penelitian ini terdapat dua sampel kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan model inquiry terbimbing dilakukan pada kedua kelas, namun penggunaan virtual laboratory hanya digunakan pada kelas eksperimen saja. Hal tersebut dikarenakan kelas Kontrol hanya digunakan sebagai pembandingan dari efektifitas perlakuan yang diberikan. Capaian yang ingin dinilai dari perlakuan yang diberikan adalah peningkatan keterampilan proses sains siswa (KPS) pada proses analisis uji urine yang dilakukan. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa mengenai pembelajaran sistem ekskresi menggunakan model inquiry terbimbing ada atau tidak nya virtual lab. Dengan begitu akan diketahui pengaruh penerapan virtual laboratorium ini pada pembelajaran sistem ekskresi. Untuk mempermudah pemahaman mengenai kerangka berfikir dari penelitian ini, berikut peneliti sajikan dalam bentuk diagram:

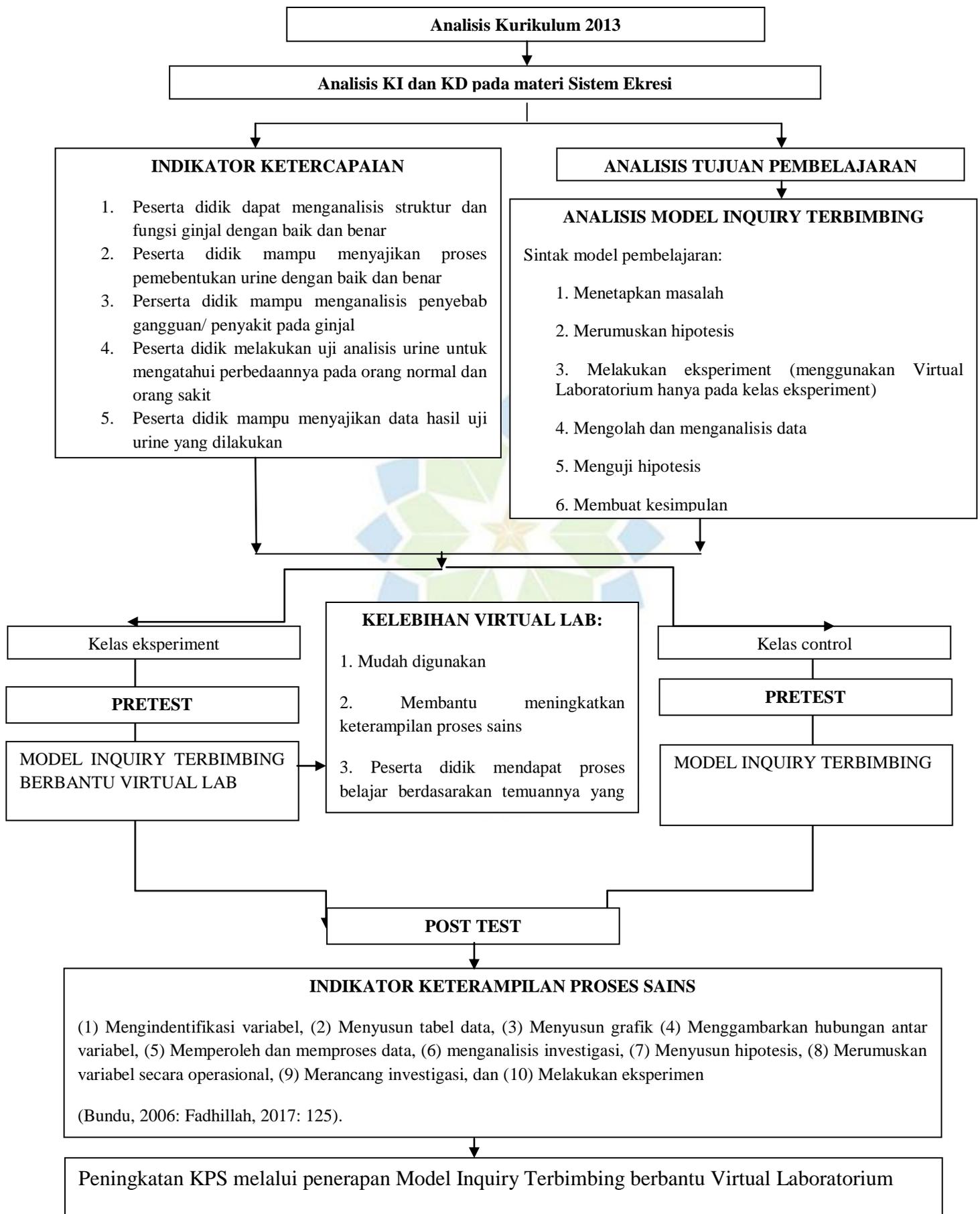


Diagram 1. Kerangka Berfikir

HIPOTESIS

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dengan tipe *pretest & post-test Kontrol design* yang berfokus pada pengaruh pemberlakuan *treatment*, dengan variabel-variabel penelitian sebagai berikut:

Tabel 1.1 Variabel Penelitian

Variabel	Keterangan
X ₁	Model pembelajaran inquiry terbimbing
X ₂	Model pembelajaran inquiry terbimbing berbantu virtual laboratorium
Y	Peningkatan Keterampilan proses sains (KPS) terintegrasi

Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang akan mempelajari materi sistem ekskresi. Dengan jumlah sampel sebanyak 2 kelas yakni kelas XI MIPA 3 dan XI MIPA 4 menggunakan model inquiry terbimbing. Variabel independen dari penelitian ini adalah model inquiry terbimbing. Dengan penggunaan virtual laboratorium pada salah satu sampel kelas (kelas eksperimen), untuk melihat peningkatan keterampilan proses sains sebagai variabel dependennya. Kelas eksperimen yang dimaksud adalah kelas XI MIPA 4. Adapun pemberlakuan variabel pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 1.2 Perlakuan variabel

Kelas	Sampel	Pretest	Treatment	Hasil	Post-test
Eksperimen	R	O ₁	X ₂	Y	O ₂
Kontrol	R	O ₁	X ₁	Y	O ₂

Keterangan :

R : sampeling secara random sampling

O₁ : sampel diberikan pretest sebelum diberi perlakuan

- X1 : Perlakuan pada kelas Kontrol yakni pembelajaran dengan menggunakan model Inquiry terbimbing
- X2 : Perlakuan pada kelas Eksperimen yakni pembelajaran dengan menggunakan model Inquiry terbimbing berbantu Virtual Laboratorium
- Y : Peningkatan keterampilan proses sains yang diharapkan
- O2 : pemberian post-test pada kedua sampel

Variabel X mempengaruhi adanya variabel Y dalam studi korelasional. Hal ini selaras dengan Mundir (2012) yang menyatakan bahwa Variabel bebas (Variabel Independen) adalah suatu variabel yang (diduga) dapat mempengaruhi keragaman variabel lain yang menyertainya. Dengan kata lain variabel bebas adalah variabel yang menjadi penyebab kemunculan atau perubahan variabel lain (variabel dependent, variabel bebas). Dengan demikian, variabel yang terpengaruh (dipengaruhi) atau yang menjadi akibat dari adanya variabel bebas disebut variabel terikat (variabel dependent, respon, output, kriteria). Berdasarkan pemaparan tersebut dapat diketahui hipotesis penelitian. Berikut adalah hipotesis dalam penelitian ini:

Tabel 1.3 Hipotesis

H0	Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan keterampilan proses sains siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
H1	Terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan keterampilan proses sains siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

F. HASIL-HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN

Penelitian ini dirumuskan berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya. Berikut adalah hasil penelitian yang relevan:

1. Novitasari, Ilyas, dan Amanah (2017) mengenai pengaruh keterampilan proses sains pada materi fotosintesis menunjukkan respon positif. Maka hal ini dapat dijadikan rujukan penelitian pada komponen yang berbeda.
2. Adapun menurut penelitian Irmu (2019) pada penerapan model inquiry terbimbing untuk meningkatkan keterampilan proses sains menunjukkan hasil yang signifikan. Dengan begitu model inquiry terbimbing dapat menjadi pertimbangan sebagai model pembelajaran yang digunakan untuk tujuan peningkatan keterampilan proses sains.
3. Selaras dengan hasil penelitian Rostika (2012) dalam penerapan model inquiry terbimbing untuk meningkatkan keterampilan proses sains menunjukkan hasil yang signifikan, yakni terdapat perbedaan yang signifikan setelah mendapat perlakuan. Dengan begitu dapat dijadikan rujukan bahwa model inquiry terbimbing dapat disandingkan dengan keterampilan proses sains yang relevan dengan sintaks pembelajarannya.
4. Kemudian meninjau penelitian Asmoro (2021) dalam penggunaan model inquiry terbimbing untuk meningkatkan keterampilan berfikir dan keterampilan proses sains menunjukkan hasil yang signifikan. Dengan kata lain, model sintak model inquiry terbimbing memiliki fase yang relevan dalam kebutuhan peningkatan keterampilan proses sains. Maka hal ini dapat dijadikan rujukan dalam pertimbangan penggunaan model inquiry terbimbing.
5. Kemudian meninjau hasil penelitian Simanjuntak, Rohiat, dan Elvinawati (2017) mengenai hubungan penggunaan virtual laboratorium terhadap peningkatan keterampilan proses sains siswa menunjukkan respon positif. Dimana hal tersebut menjadi pertimbangan akan perlunya pengadaan media pembelajaran yang dapat menunjang dan menumbuhkan sikap ilmiah siswa yang tercermin pada Keterampilan Proses Sains (KPS) seperti virtual laboratorium.
6. Kemudian meninjau pula hasil penelitian dari Jannah (2021) mengenai pengaruh literasi dan model inquiry terbimbing terhadap peningkatan

keterampilan proses sains. Menunjukkan perbedaan yang signifikan, maka dapat diketahui bahwa model inquiry terbimbing dapat meningkatkan keterampilan proses sains.

7. Kemudian meninjau pula hasil penelitian Putri (2020) mengenai penggunaan model inquiry terbimbing berbasis virtual laboratorium menunjukkan respon positif. Dengan begitu dapat dijadikan rujukan bahwa penggunaan model pembelajaran inquiry terbimbing dapat mengakomodir kelebihan *virtual lab* dalam menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat menyatakan bahwa penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian yang baru dan orisinal.
8. Kemudian menurut Arumsari (2021) dalam penelitian pengembangan instrument assessment keterampilan proses sains menunjukkan bahwa virtual laboratorium dapat meningkatkan keterampilan proses sains. Dengan begitu dapat dijadikan rujukan penggunaan virtual laboratorium dalam peningkatan keterampilan proses sains.
9. Adapun pada penelitian Maryanti (2016) dalam pengembangan bahan ajar berbantu virtual laboratorium menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan keterampilan berfikir, keterampilan proses, dan keterampilan sains peserta didik. Dengan begitu dapat dijadikan rujukan bahwa virtual laboratorium dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan proses sains peserta didik.
10. Selaras dengan penelitian Puspitasari (2021) dalam pengembangan virtual laboratorium untuk meningkatkan keterampilan proses peserta didik. Dengan begitu dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam penggunaan virtual laboratorium.
11. Kemudian menurut penelitian Bungkuran (2021) dalam pengembangan bahan ajar menggunakan Amrita Olabs menunjukkan hasil yang positif. Maka dapat dijadikan rujukan bahwa Amrita Olabs dapat digunakan sebagai media pembelajaran.



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG