



PENDAMPINGAN LITERASI TEKNOLOGI

Oleh

Fimier Liady¹, Jasiah², Elfa Fitria³, Novia Anggraeni⁴, Helda Oktarina⁵, Safira Nurlita⁶
^{1,2,3,4,5,6}Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya (IAIN)

Email: ¹fimeirliadi@gmail.com, ²jasiah@iain-palangkaraya.ac.id,

³elfafitria77@gmail.com, ⁴noviaanggreani2017@gmail.com,

⁵heldaoktarina2510@gmail.com, ⁶nurlitasafira01@gmail.com

Article History:

Received: 09-11-20201

Revised: 19-12-2021

Accepted: 21-12-2021

Keywords:

Book Creator, Hots, power point.

Abstract: *Sudah sejak beberapa tahun kebelakang sistem pendidikan maupun non-pendidikan mulai di dominasi oleh sistem teknologi digital, yang menjadikan pihak-pihak pelaku kegiatan tersebut harus mengenal sedikit banyak mengenai sistem teknologi digital tersebut di jalankan. Terutama dalam sistem pendidikan, sudah tidak asing lagi ketika mendengar sistem kurikulum 2013. Kurikulum 2013 memang sudah ada sejak beberapa tahun yang lalu, semenjak kurikulum 2013 diberlakukan, mulai susul-menyusul berbagai perkembangan sistem yang ada pada pendidikan, seperti mulai diadakannya book creator, presentasi melalui power point, dan juga munculnya soal hots. Penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara literasi dan juga turun langsung ke lapangan. Dalam praktek di lapangan nyatanya pada era digital 4.0 ini masih banyak pihak yang buta teknologi, awam dengan perkembangan teknologi yang saat ini sudah berkembang. Untuk mengatasi hal ini, maka hendaknya kepada para pihak yang lebih mengerti untuk melakukan pelatihan atau semacamnya yang dapat meningkatkan kualitas tenaga pengajar maupun yang bersangkutan lainnya*

PENDAHULUAN

Pada era digital 4.0 ini, yang mana hampir di semua sektor mulai melakukan berbagai aktivitas dan kegiatan dengan menggunakan sistem berbasis teknologi digital atau yang biasa disebut dengan sistem online. Era revolusi industri 4.0 ini semakin sedikit aktivitas terikat secara fisik pada lokasi geografis. Sebab, semua kegiatan manusia berkonversi dari manual menuju digital (Putriani & Hudaidah, 2021: 832). Bahkan dalam sistem pendidikan, dari tahun 2018 sudah mulai diawali dengan adanya perombakan sistem ujian nasional yang awalnya menggunakan media tulis berubah menjadi sistem online. Sejak saat itu, berbagai sistem pendidikan yang lainnya ikut berkembang. Apalagi dengan kondisi pandemi seperti sekarang ini yang mewajibkan pihak yang bersangkutan untuk menggunakan sistem online dalam pembelajarannya.

Teknologi dan media pembelajaran pada masa sekarang nyaris tidak dapat dipisahkan, penggunaan teknologi untuk peserta didik, teknologi juga dapat meningkatkan



kreatifitas guru. Di era sekarang ini perkembangan teknologi sangat cepat dan manusia diuntut untuk bisa mengaplikasikannya terlebih dengan segala system sudah berbasis teknologi, pendidikan pun terus mengikuti perkembangan teknologi maka dari itu penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan keharusan di era sekarang ini (Suminar, 2019: 774). Hal ini menjadikan sebuah kewajiban bagi para pihak untuk melek teknologi. Namun, tidak sedikit pihak-pihak yang masih awam bahkan bisa dikatakan buta terhadap teknologi yang saat ini berkembang. Perkembangan yang paling mudah dipahami pertama yaitu mengenai munculnya istilah “soal hots”. Selain soal hots, ada yang namanya presentasi *power point*, presentasi ini umumnya digunakan untuk mahasiswa dalam sistem pembelajarannya. Namun, lagi-lagi mulai beberapa tahun kebelakang presentasi dengan metode *power point* ini mulai digunakan untuk pelajar menengah atas juga.

Dalam prakteknya, presentasi *power point* ini memang meringankan atau lebih tepatnya menarik untuk dilaksanakan dalam sistem pembelajaran, yang menjadikan suatu pembelajaran tersebut tidak terasa bosan. Kemudian, kelemahan dari menggunakan *power point* yaitu hanya dapat platform windows, hanya dapat memberikan point-point penting. Dalam perkembangannya, bahan ajar dalam suatu pembelajaran juga mengalami perubahan, seperti pada modul pembelajaran. Saat ini, modul pembelajaran telah banyak ditemui dalam bentuk *book creator*. *Book Creator* dipandang sesuai dengan kemampuannya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik baik dalam kemampuan berbicara, menulis, menyimak dan membaca. *Book creator* berbentuk platform sederhana yang mampu membantu proses pembelajaran pada peserta didik. Kelebihan *book creator*, tidak hanya menampilkan teks dan gambar, juga bisa menyisipkan audio, video serta animasi yang dapat mendukung proses pembelajaran. Didukung dengan pendapat (Verdiana et al., 2020: 310) bahwa penggunaan *book creator* ini dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Dibuktikan dengan respon siswa yang positif serta *book creator* sangat layak digunakan.

Mengetahui banyaknya pihak yang masih awam atau bahkan buta terhadap teknologi, maka hendaknya untuk mengadakan pelatihan atau yang semacamnya guna memberikan pengetahuan dan pemahaman terhadap para pihak tenaga pengajar untuk melek teknologi, sehingga sistem pembelajaran yang dilakukannya tidak akan tertinggal. Tujuan adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa jauh perkembangan yang telah terjadi pada sistem pembelajaran saat ini dan seberapa jauh pemahaman dan pengetahuan yang dimiliki oleh para tenaga pengajar terhadap perkembangan sistem teknologi digital berbasis online yang saat ini mulai dijalankan di segala sektor.

Dalam penulisannya, penelitian ini menggunakan metode literasi kualitatif dan analisis lapangan untuk pengumpulan datanya. Literasi kualitatif berarti dengan cara mencari bahan bacaan dan untuk dijadikan referensi atas apa yang menjadi tulisan di dalam artikel ini.

Literatur Atau Tinjauan Konseptual

Dalam praktek di lapangan nyatanya pada era digital 4.0 ini masih banyak pihak yang buta teknologi, awam dengan perkembangan teknologi yang saat ini sudah berkembang.

METODE

Penelitian mengenai pendampingan literasi teknologi ini merupakan penelitian kualitatif. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah kepustakaan. Data yang terkumpul kepustakaan kemudian dianalisis dengan metode kualitatif. Kualitatif artinya



mengukur dan menguji data serta penarikan kesimpulan dengan konsep teori mengenai literasi teknologi. Dimana, dengan metode ini diharapkan memperoleh gambaran yang jelas tentang pokok permasalahan. Pada penelitian ini penulis melakukan analisa terhadap pendampingan literasi teknologi (Suzanne, 2019: 121).

HASIL

Agar menghasilkan peserta didik yang berhasil diperlukan pendidik yang kompeten di bidangnya. Salah satunya yaitu pendidik tersebut mampu mengembangkan suatu bahan ajar dalam pembelajaran. Pada dasarnya proses pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Proses komunikasi harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan tukar menukar informasi oleh pendidik kepada peserta didik. Pembelajaran yang baik memerlukan bahan ajar yang baik pula. Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang di desain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Yuberti, 2013: 185). Penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran ialah media pembelajaran yang dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses pembelajaran (Pattaufi, 2020: 136).

Bahan ajar yang sering digunakan adalah buku atau pun modul yang sudah dicetak. Kelemahan dari bahan ajar cetak ini adalah tampilan yang kurang menarik dan jarang dibawa oleh siswa karena memiliki bobot yang besar. Bahan ajar yang inovatif pada dasarnya dapat diciptakan oleh pendidik dengan memanfaatkan teknologi informasi yang menarik dan dapat dibawa serta dibaca kapan saja dan dimana saja (Asmi et al., 2018: 2).

Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan *book creator*. *Book Creator* adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat buku berbasis emodul. *Book Creator* adalah "tool" sederhana untuk membuat sebuah buku atraktif. *Book Creator* dipandang sesuai dengan kemampuannya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik baik dalam kemampuan berbicara, menulis, menyimak dan membaca. Towner dan Carrera (2019) di dalam buku yang dibuatnya di *Book Creator* juga menjelaskan bahwa *Book Creator* dapat mendukung peserta didik yang belajar bahasa asing. *Book Creator* menjadi suatu aplikasi yang tepat untuk pembelajaran bahasa asing karena mendukung 4 domain dalam pembelajaran bahasa yakni, membaca, menulis, berbicara dan menyimak. *Book Creator* juga memberi peserta didik suatu materi yang dapat dikreasikan sesuai dengan tingkat kemahiran berbahasa mereka. Setiap anak dapat membuat buku yang menunjukkan pemikiran dan pemahaman mereka tentang dunia di sekitar mereka dan menyisipkan konsep apa yang telah mereka pelajari di sekolah (Puspitasari et al., 2020: 312).

Isi dari *book creator* adalah modul elektronik atau e-modul. Modul merupakan bahan ajar yang efektif dalam yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Mulyasa (2005: 43) menyatakan modul sebagai paket belajar mandiri yang dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar. Seiring dengan kemajuan teknologi, modul dapat disajikan dalam format digital. Modul elektronik atau e-modul merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan hard disk, disket, CD, atau flash disk dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik (Wijayanto & Zuhri, 2014: 626).

Menurut Cecep, K & Bambang, S. menyatakan bahwa media elektronik yang dapat diakses oleh siswa mempunyai manfaat dan karakteristik yang berbeda-beda. Jika ditinjau



dari manfaatnya media elektronik sendiri dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dapat dilakukan kapan dan dimana saja serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Prasetya, 2017: 98). Karena di dalam modul elektronik tidak hanya berupa tulisan narasi-narasi, tetapi juga berupa suara, video, yang dikemas secara menarik sehingga para peserta didik tidak merasa bosan dengan modul yang di berikan.

Dalam pengaplikasiannya, *book creator* atau e-modul ini biasa di olah dalam *flipbook maker* dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*. Menurut Sugianto et al., (2013), "*Kvisoft Flipbook Maker* juga memiliki kemampuan untuk membentuk file PDF seperti selayaknya sebuah majalah, digital *magazine*, *flipbook*, catatan atau brosur suatu perusahaan, catatan atau brosur digital serta lain sebagainya. Penggunaan media *flipbook maker* diharapkan dapat membentuk suatu media pembelajaran seperti e-modul dimana hal media ini diinginkan dapat membuat siswa senang dalam proses belajar mengajar". *Flipbook maker* pada dasarnya merupakan bentuk aplikasi atau *software* dalam membentuk buku, majalah, atau jurnal digital (Widiana & Rosy, 2021: 3731).

Pada pelaksanaannya, selain *book creator* atau e-modul, hal lain yang menarik bagi sistem pembelajaran adalah misalnya presentasi dengan menggunakan *power point*. Presentasi jenis ini adalah dengan meringkas atau merangkum materi yang akan di paparkan yang kemudian di olah dalam bentuk slide show pada aplikasi *microsoft office power point*, yang mana pada slide show tersebut bisa dibuat semenarik mungkin sehingga presentasi atau pemaparan materi tidak terasa membosankan. Aplikasi *microsoft power point* ini selalu mengalami perkembangannya, mulai dari komputer masih menggunakan sistem windows Xp hingga sekarang sudah menjadi windows 2019.

Dengan komputer para pendidik dapat berlatih membuat presentasi materi dalam bentuk *Power Point* yang akan menunjang proses pembelajaran lebih menarik. Ini karena materi yang ditampilkan dalam bentuk *Power Point* dapat memiliki warna yang beragam dan bentuk yang tidak monoton, bergantung pada keahlian dan kemahiran serta kreativitas seorang pendidik. Menurut Siddiqui (2004: 222), "Komputer juga dapat membuat para pendidik bekerja dengan teliti bersama murid dan para pendidik yang lain untuk mencapai tujuan dan standar pendidikan" (Musfah, 2012: 210).

Dalam praktiknya di lapangan, presentasi dengan menggunakan *power point* ini mulai merambah ke dalam pembelajaran menengah ke atas. Karena memang pada kenyataannya, semakin berkembangnya teknologi yang mulai di perkenalkan kepada semua golongan usia. Untuk dapat menjadi sebuah presentasi yang menarik, umumnya orang akan menggunakan template bawaan komputer atau pun template yang mengambil dari internet. Setiap slide-nya dihias semenarik mungkin bisa dengan menambahkan stiker-stiker lucu dan sebagai macamnya.

Di dalam *power point* juga bisa disisipkan gambar-gambar maupun video, dengan begitu pemateri dapat menjelaskan atau memaparkan materinya dengan lebih jelas karena selain dengan media slide show juga dengan media video yang bersangkutan dengan materi yang akan di paparkan (Kusrianto, 2007: 2). Dengan adanya perkembangan teknologi ini, secara tidak langsung mengharuskan kepada tenaga pendidik untuk memahami dan mempelajari teknologi yang berkembang saat ini, sehingga tidak ketinggalan zaman dalam melakukan proses pembelajaran.

Hal ini juga mempengaruhi kepada sistem pengambilan nilai pada ujian yang dilaksanakan di sebuah lembaga pendidikan tersebut. Sejak berlakunya kurikulum 2013,



sistem pembelajaran terus mengalami peningkatan dan kemajuan, salah satunya dalam bidang soal ujian. Sejak diberlakukannya kurikulum 2013, mulai muncullah yang namanya soal hots. Pembelajaran HOTS adalah pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi yang mengajak peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, kolaborasi dan komunik (Retronasih, 2018: 49). Kemudian, yang dimaksud dengan soal hots adalah kualitas dari soal-soal tersebut menuntut kreatifitas dan berpikir tingkat tinggi.

HOTS pertama kali dikemukakan oleh Brookhart, dia mendefinisikan “model ini sebagai metode untuk mentrasfer pengetahuan, berpikir kritis, dan memecahkan masalah. HOTS bukan sekedar model soal, tetapi juga mencakup model pembelajaran. model pengajaran harus mencakup kemampuan berpikir, sedangkan model penilaian dari HOTS yang mengharuskan siswa tidak familiar dengan pertanyaan atau tugas yang diberikan”(Sofyan, 2019)

Menurut Lewis dan Smith, berpikir tingkat tinggi akan terjadi jika seseorang memiliki informasi yang disimpan dalam ingatan dan memperoleh informasi baru, kemudian menghubungkan dan menyusun dan mengembangkan informasi tersebut untuk mencapai suatu tujuan atau memperoleh jawaban solusi yang mungkin untuk suatu situasi yang membingungkan dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) mencakup berpikir kritis, berpikir kreatif, problem solving, dan membuat keputusan (Dinni, 2018: 171).

Tujuan utama dari high order thinking skills adalah bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada level yang lebih tinggi, terutama yang berkaitan dengan kemampuan untuk berpikir pada ranah kognitif dan secara kritis dalam menerima berbagai jenis informasi, berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki serta membuat keputusan dalam situasi-situasi yang kompleks (Kristiyono, 2018: 38).

Melalui penerapan program pembelajaran yang berorientasi pada HOTS yang telah diintegrasikan dengan penguatan pendidikan karakter maka peserta didik memiliki kemampuan memecahkan masalah (problem solving), kemampuan berpikir kritis (critical thinking) dan kemampuan berpikir kreatif (creative Thinking) dalam menghadapi revolusi industri 4.0 pada era society 5.0 (masyarakat 5.0) (Kurniati et al., 2016: 142–155). Pendidikan abad 21 memfokuskan pada keterampilan mencipta dan membaharui (creativity and innovation skills). Hal ini dapat diwujudkan dengan cara memberi bekal pengetahuan pada tiap jenjang pendidikan serta melatihnya untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif. Sifat-sifat ini akan tumbuh bila dilatih, peserta didik dibiasakan sejak kecil untuk melakukan eksplorasi, inkuiri, penemuan dan memecahkan masalah (Alam, 2019: 791).

Pembelajaran berbasis HOTS, akan tercapai apabila terjadi sinergi yang kuat antara pelaku pendidikan. Diawali dari kurikulum sampai dengan komponen dibawahnya dan pelaku utama pendidikan yaitu seorang guru dituntut untuk mengembangkan kemampuannya dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tingkatan HOTS. Diterapkannya kurikulum 2013, menjadi modal yang cukup baik untuk melakukan pembelajaran berbasis HOTS. Pelaksanaan pembelajaran berbasis HOTS sebenarnya sudah berada pada jalur yang tepat. Namun dalam pelaksanaannya masih terdapat hambatan baik itu dari implementasi kurikulum 2013 maupun dari sisi pembelajaran HOTS. Kunci utama pada pembelajaran berbasis HOTS terletak pada guru yang mempunyai peran sangat penting dalam upaya menjadikan siswa mampu berada pada level HOTS (Kiswara, n.d.: 48)



Penerapan strategi pembelajaran dan evaluasi berbasis HOTS dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran mulai dari; (a) orientasi, (b) merumuskan masalah, (c) merumuskan hipotesis, (d) mengumpulkan data, (e) menguji hipotesis, (f) menyimpulkan. Dalam penerapan strategi tersebut, dihadirkan pembelajaran yang HOTS mulai dari C4, C5, dan C6. Sehingga dengan pembelajaran HOTS, evaluasi HOTS juga dapat dilaksanakan, karena evaluasi HOTS akan dikatakan berhasil ketika pembelajaran yang dilakukan berorientasi juga pada HOTS (Retronasih, 2018: 174).

KESIMPULAN

Dari keseluruhan pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan, bahwa pada era sekarang ini para tenaga pendidik di tuntut untuk mengerti dan memahami teknologi yang berkembang dan mengiringi sistem pembelajaran yang saat ini berlangsung dengan berbasis sistem online. Mulai dari *book creator* yang mencakup e-modul, pemaparan presentasi dengan model *power point*, dan berkembangnya sistem pembelajaran menggunakan sistem pembelajaran HOTS, yang mana ketiga hal tersebut menjadi penunjang bagi kelangsungan pembelajaran yang sedang berlangsung di era sekarang ini.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Alam, S. (2019). HOTS dan Kemampuan Memecahkan Masalah, Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pendidikan Seni untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0 pada Era Society 5.0. *Jurnal Seminar Pascasarjana*.
- [2] Asmi, A. , Surbakti, A. N. D., & Hudaidah, C. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker Materi Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Mata Kuliah Pancasila MPK Universitas Sriwijaya. *Jurnal JPIS*, 27(1).
- [3] Dinni, H. . (2018). HOTS dan Kaitannya dengan Kemampuan Literasi Matematika. *Jurnal Prisma*, 1.
- [4] Kiswara, A. . (n.d.). Analisis Penerapan Pembelajaran Berbasis HOTS pada Program Keahlian Otomatis tata Kelola Perkantoran SMK Negeri di Kota Surakarta. *Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*.
- [5] Kristiyono, A. (2018). Urgensi dan Penerapan Higher Order Thinking Skills di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 17(31).
- [6] Kurniati, D., Harimukti, R., & Jamil, N. . (2016). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMP di Kabupaten Jember dalam Menyelesaikan Soal Berstandar PISA. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 20(2).
- [7] Kusrianto, A. (2007). *Presentasi Sukses dengan Power Point*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- [8] Musfah, J. (2012). *Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan dan Sumber Belajar Teori dan Praktik*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- [9] Pattaufi. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis Audio-Visual (Video) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 11 Pangkep. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 4(2).
- [10] Prasetya, I. G. A. . (2017). Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas XI dengan Model Problem Based Learning di SMKN 2 Tabanan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(1).
- [11] Puspitasari, V., Rufi'i, & Walujo, D. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran



- dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator untuk Pembelajaran BIPA di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam. *Jurnal Education and development Institut*, 8(4), 310–319.
- [12] Putriani, J. ., & Hudaidah. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3).
- [13] Retronasih, N. (2018). Implementasi Pembelajaran HOTS (Higher Order Thinking Skill) IPA Menggunakan Alat sederhana. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*, 2(2).
- [14] Sofyan, F. . (2019). Implementasi HOTS pada Kurikulum 2013. *Jurnal Inventa*, 1(3).
- [15] Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1).
- [16] Suzanne, N. (2019). Literasi Teknologi dalam Perspektif Calon Pendidik Sekolah Dasar Sebuah Analisis Kebutuhan. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 3(2).
- [17] Verdiana, P., Rofi'i, & Djoko, A. . (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator Untuk Pembelajaran BIPA di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam. *Jurnal Education and Development*, 8(4).
- [18] Widiana, F. ., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6).
- [19] Wijayanto, & Zuhri, M. . (2014). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker dengan Model Project Based Learning untuk Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Prosiding Mathematics and Sciences Forum*.
- [20] Yuberti. (2013). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Rahaja.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN