

Pelatihan Penggunaan Teknologi Digital guna Meningkatkan Penguasaan Materi Pembelajaran dan Literasi Digital pada Guru SMK

Kiky Rizky Nova Wardani¹, Endah Fitriani^{*2}, Aan Restu Mukti³, M. Kumroni Makmuri⁴, Maria Ulfa⁵, Nyimas Sopiah⁶, Rahayu Amalia⁷, Nina Paramitha Is⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Fakultas Sains Teknologi, Universitas Bina Darma Palembang, Indonesia

*e-mail: kikyrizkynovawardani@binadarma.ac.id¹, endahfitriani@binadarma.ac.id²

Abstract

Penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang kurang tepat menyebabkan kurangnya penguasaan teori dan praktek siswa. Hal ini disebabkan beberapa faktor salah satunya adalah kurangnya pemahaman dan kemampuan guru dalam literasi digital. Kegiatan ini dilakukan dengan harapan dapat meningkatkan penggunaan teknologi digital sehingga para guru dapat lebih meningkatkan penguasaan materi pembelajaran dan literasi digital. Metode yang digunakan adalah dengan memberikan pelatihan pendalaman materi dilakukan dengan memberikan penguatan materi kepada guru-guru terkait materi coding, desain dan algoritma. Selain itu juga diberikan pelatihan terkait dengan penggunaan teknologi digital. Berdasarkan hasil pretest dan hasil posttest, responden 1 meningkat sebanyak 33,33%, responden 2 meningkat sebanyak 50%, responden 3 meningkat sebanyak 33,34%, responden 4,5,7 meningkat 66,67% dan responden 6-10 meningkat sebanyak 83,3%.

Kata kunci: Algoritma, Coding, Desain, Literasi Digital, Teknologi Digital

Abstract

The use of inappropriate learning methods and strategies causes students to lack mastery of theory and practice. This is caused by several factors, one of which is teachers' lack of understanding and ability in digital literacy. This activity is carried out with the hope of increasing the use of digital technology so that teachers can further improve their mastery of learning materials and digital literacy. The method used is to provide in-depth material training which is carried out by providing material reinforcement to teachers regarding coding, design and algorithms. Apart from that, training is also provided regarding the use of digital technology. Based on the results of the pre-test and post-test, it was found that respondent 1 had increased by 33.33%, respondent 2 had increased by 50%, respondent 3 had increased by 33.34%, respondent 4,5,7 had increased by 66.67% and respondent 6-10 increased by 83.3%.

Keywords: Algorithm, Coding, Design, Digital Literacy, Digital Technology

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang pesat, bidang Pendidikan termasuk yang banyak mengalami perubahan. Sebagai pendidik, kita tidak hanya perlu memahami perubahan, tetapi menjadi garda terdepan dalam memanfaatkan perubahan untuk kepentingan Pendidikan. Pada masa sekarang revolusi pengetahuan terjadi, Dimana dunia sudah semakin go digital. Penggunaan media digital sudah merambah dunia Pendidikan, salah satu contohnya terlihat semakin banyak buku yang telah berubah kedalam format digital. Pada saat ini Sebagian guru sudah memanfaatkan media digital sebagai alat dan bahan pembelajaran. Dari hasil wawancara dan pengamatan di sekolah, Nampak bahwa kompetensi guru dalam memanfaatkan sumber belajar dalam dunia digital kurang terutama dalam proses pembelajaran teori praktek mata Pelajaran RPL.

Proses penilaian pembelajaran teori dan praktek pada mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) pada siswa SMK 1 Intan umumnya kurang menggembirakan. Rentang nilai antar siswa yang terlalu jauh dari 1 kelas dengan jumlah siswa 30 orang dapat disebabkan oleh beberapa factor diantaranya: konsep dan kedalaman materi yang terlalu tinggi level, penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang kuran tepat, penguasaan konsep teori dan praktek oleh guru masih perlu ditingkatkan (Abdurrahman et.al.2019). Konsep dan kedalaman materi teori dan praktek yang terlalu tinggi dapat menyebabbbkan frustasi belajar pada siswa dalam memami

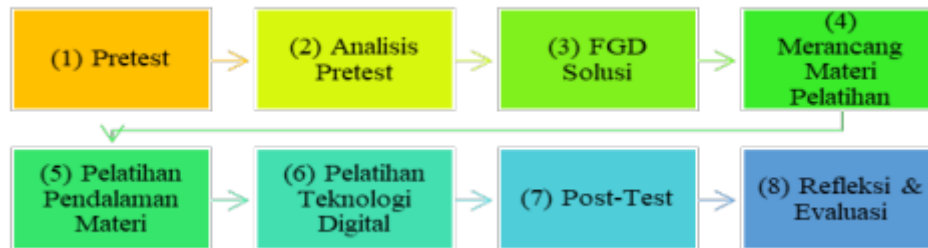
pembelajaran teori dan mempraktekkan pembelajaran tersebut (Licorish et.al., 2008). Seringkali siswa belum mampu menguasai teori sudah dipaksakan praktek, bahkan sudah dipaksakan untuk memahami materi dan praktek lanjutannya. Penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang kurang tepat juga sering terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa seringkali diberi tugas mencatat dan membaca pada saat teori tanpa disertai contoh gambar atau video pada saat proses pembelajaran berlangsung dan pada pembelajaran praktek siswa sering kali tidak didampingi guru dan hanya dibebankan kepada asisten laboratorium bahkan siswa sering diberi tugas mengerjakan soal tanpa diawali dengan praktek pembelajaran langsung dengan guru, bahkan sering kali jawaban dari soal yang diberikan tidak disertai dengan praktek pembahasan. Dikhawatirkan, kejadian – kejadian tersebut bermuara dari permasalahan penguasaan konsep pembelajaran pada guru mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak.

Guru mata Pelajaran RPL haruslah melakukan uji kompetensi (untuk mengukur penguasaan konsep) untuk mengetahui hasil dari uji tersebut. Pada test kecil yang dilakukan dengan hasil menunjukkan guru mata Pelajaran RPL tidak menunjukkan hasil yang menggembirakan. Miskonsepsi masih sering terjadi pada guru mata Pelajaran RPL (Zuhdi & Busyairi, 2021). Adapun prediksi penyebab dari hal hal tersebut adalah Diskusi dan pelatihan penguasaan materi jarang dilakukan, forum diskusi membahas update mata Pelajaran RPL antar guru di wilayah tersebut jarang dilakukan, Diskusi antar guru mata Pelajaran RPL untuk membahas sebuah konsep pembelajaran RPL bagaimana RPL tersebut harus diajarkan dengan strategi khusus sehingga menjadi pemahaman baik teori maupun praktek pada siswa. Dan juga forum diskusi prodi dan guru membahas penguasaan konsep/materi pelajaran pada guru karena seringkali saling mengukur kemampuan antar kolega dianggap kurang etis.

Pemahaman dan kemampuan guru dalam literasi digital juga bisa menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap penguasaan konsep pembelajaran (Saikkonen & Kaarakainen, 2021; Warno, 2020; Widana, 2020; Widana et al., 2020). Kemampuan guru yang hanya membaca buku teks cetak dan praktek sesuai buku saja tentu saja berbeda dengan guru yang juga memanfaatkan teknologi digitan dan penguasaan literasi digital. Pemanfaatan teknologi digital dan literasi digital antar guru RPL bisa menyebabkan terjadinya kesenjangan penguasaan konsepnya. Ironisnya, literasi digital juga tidak sepenuhnya dapat berdampak positif bagi penguasaan konsep pembelajaran teori. Informasi yang dihasilkan (didapat dari internet) yang salah terkait konsep pembelajaran RPL tidak boleh ditelan mentah mentah oleh guru. Praktikum (dapat digolongkan dalam masalah penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang kurang tepat) juga menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya nilai ujian RPL pada siswa. praktikum sering kali tidak dilakukan atau jarang dilakukan di beberapa teori RPL disebabkan kekurangan sarana prasarana bahkan ketidakmampuan guru dalam mempraktekkan teori tersebut kadang juga praktikum tidak dilakukan karena waktu praktek yang tidak terlalu banyak. (Arista & Kuswanto, 2018; Purwandari, 2015). Praktikum virtual (boleh digolongkan dalam literasi digital) lebih praktis dari segi waktu dibandingkan praktikum di laboratorium (Alneyadi, 2019; Aripin & Suryaningsih, 2021). Sayangnya, praktikum virtual juga jarang atau bahkan tidak pernah dilakukan karena berbagai hal. Salah satu penyebab mengapa praktikum virtual tidak dilakukan adalah karena guru tidak/belum mau berlatih memanfaatkan media praktikum virtual. Dari uraian yang telah disampaikan pada paragraf-paragraf sebelumnya, terlihat bahwa yang sudah dilakukan dalam forum diskusi guru baru sebatas pengembangan *pedagogical*, sedangkan *content knowledge*, dan *tecnological* belum banyak dikembangkan. Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan, perlu ada kegiatan yang menunjang peningkatan pemahaman konsep pada guru (*content knowledge*), dan kemampuan literasi digital (*tecnological*) dengan memanfaatkan teknologi digital. Kegiatan ini direncanakan dilakukan melalui pelatihan kepada guru-guru RPL SMK dikota Palembang. Pelatihan difokuskan pada penggunaan teknologi digital guna meningkatkan penguasaan materi dan literasi digital pada guru RPL di kota Palembang.

2. METODE

Kegiatan ini diterapkan pada guru-guru mata Pelajaran RPL dari SMK N 1 Intan. Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan teknologi digital guna meningkatkan penguasaan materi dan literasi digital guru RPL dapat dilihat pada gambar 1 berikut :



Gambar 1. *Flowchart* Kegiatan Pelatihan

Deskripsi kegiatan pelaksanaan gambar 1 sebagai berikut:

- Pretest, Pretest dilakukan untuk mengetahui penguasaan konsep guru-guru terhadap penguasaan konsep RPL pada materi Coding, Desain dan algoritma. Instrumen yang digunakan untuk mengukur pemahaman konsep menggunakan tes, sedangkan untuk mengukur kemampuan literasi digital menggunakan angket. Setelah Pretest teori dan pengisian angket, para guru diminta melakukan pretest mengenai coding, desain dan algoritma, kegiatan ini dilakukan sebelum kegiatan pelatihan diterapkan.
- Analisa pretest, Analisa pretest dilakukan dengan Focus group discussion (FGD), Analisis dilakukan untuk mengetahui sejauh mana ketidakmampuan guru dalam memahami teori, mempraktekkan materi dan menerapkan teknologi digital untuk literasi digital.
- FGD Solusi, para guru diajak berdiskusi mengenai Solusi yang dapat diterapkan untuk kedepannya dalam menguasai materi baik secara teori maupun praktek dan mampu memanfaatkan literasi digital untuk nantinya dapat menguatkan solusi yang telah dipilih dan mengkategorikan kemampuan guru. Hasil pretest juga digunakan sebagai dasar untuk mengukur keberhasilan kegiatan.
- Merancang materi pelatihan Tahap berikutnya adalah merancang materi pelatihan berdasarkan hasil FGD. Materi pelatihan berkaitan dengan hasil tes konsep penguasaan materi guru dan kemampuan literasi digitalnya.
- Pelatihan Pendalaman Materi Pelatihan pendalaman materi dilakukan dengan memberikan penguatan materi kepada guru-guru terkait materi coding, desain dan algoritma.
- Pelatihan Teknologi Digital. Pelatihan teknologi digital diberikan untuk memberi keterampilan kepada guru-guru dalam memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran.
- Post-Test. Post-Test merupakan kegiatan yang dilakukan setelah penerapan pelatihan. Posttest dilakukan untuk mengukur penguasaan materi teori dan praktek coding, desain dan algoritma guru serta kemampuan literasi digital guru dalam bentuk angket.
- Refleksi dan Evaluasi. Setelah semua kegiatan dilakukan, tahap berikutnya adalah melakukan refleksi dan evaluasi. Kegiatan refleksi dan evaluasi dilakukan guna memberikan deskripsi masukan terhadap kegiatan yang dilakukan dan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan berikutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat adalah usaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat. Adapun pembahasan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut. :

- Pretest, pada kegiatan pretest telah dilakukan pengukuran kemampuan awal dengan menggunakan angket Adapun hasil pretest awal teori dengan menggunakan angket. Setelah

mengerjakan angket para guru diminta melakukan tes coding, desain dan algoritma dengan menggunakan tes sederhana. Adapun didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil pretest awal

Responden	Angket			Tes Praktek		
	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 1	Soal 2	Soal 3
1	1	-	-	1	1	-
2	1	-	-	-	1	-
3	-	1	-	1	-	-
4	-	-	-	-	-	1
5	-	-	1	-	-	-
6	-	-	-	-	-	-
7	-	1	-	-	--	--
8	-	-	-	-	-	-
9	-	-	--	-	-	-
10	-	-	-	-	-	-

Hasil yang didapatkan dari pretest awal teori dan praktek dengan soal 6 untuk jumlah responden 10 adalah sebagai berikut: 1 Responden menjawab 3 soal atau 50%, 2 responden mampu menjawab 2 soal atau 33,33%, 3 responden mampu menjawab 1 soal atau 16,67 % dan sisanya 0 jawaban atau 0%.

- b. Analisa pretest, Analisa pretest dilakukan dengan Focus group discussion (FGD), Analisis dilakukan untuk mengetahui sejauh mana ketidakmampuan guru dalam memahami teori, mempraktekkan materi dan menerapkan teknologi digital untuk literasi digital. Hasil dari FGD berupa sesi diskusi dengan responden untuk mengetahui sejauh mana pemahaman guru terhadap materi yang akan diberikan. Para responden cukup mengalami kesulitan terhadap perkembangan teknologi yang cukup cepat saat ini, keterbatasan alat pun menjadi kendala yang cukup penting dalam hal ini.
- c. FGD Solusi, para guru diajak berdiskusi mengenai Solusi yang dapat diterapkan untuk kedepannya dalam menguasai materi baik secara teori maupun praktek dan mampu memanfaatkan literasi digital untuk nantinya dapat menguatkan solusi yang telah dipilih dan mengkategorikan kemampuan guru. Berdasarkan diskusi maka sesuai dengan tujuan pengabdian untuk memberikan pemahaman materi terhadap literasi digital dan pemanfaatannya kedalam praktek RPL. Hasil pretest juga digunakan sebagai dasar untuk mengukur keberhasilan kegiatan.
- d. Merancang materi pelatihan Tahap berikutnya adalah merancang materi pelatihan berdasarkan hasil FGD. Materi pelatihan berkaitan dengan hasil tes konsep penguasaan materi guru dan kemampuan literasi digitalnya. Adapun rancangan materi tentang coding, desain dan algoritma sebagai berikut :

Tabel 2. Materi Coding, Desain dan Algoritma

No	Materi		
	Coding	Desain	Algoritma
1	Apa itu coding ?	Pengertian Desain	Definisi
2	Manfaat Belajar Coding	Fungsi	Cara Kerja
3	Jenis Bahasa Pemrograman untuk belajar Coding	Tujuan	Klasifikasi
4	Cara Belajar Coding untuk pemula	Manfaat	Desain
5	Contoh Coding berdasarkan Bahasa pemrograman	Metode dan jenisnya	Pengembangan algoritma platform digital

- e. Pelatihan Pendalaman Materi Pelatihan pendalaman materi dilakukan dengan memberikan penguatan materi kepada guru-guru terkait materi coding, desain dan algoritma. Proses pelatihan pendalaman materi dilaksanakan secara luring dan daring dari materi yang

- diberikan para responden diharapkan hasil yang didapatkan meningkat dan lebih memahami secara teori dan praktek
- f. Pelatihan Teknologi Digital. Pelatihan teknologi digital diberikan untuk memberi keterampilan kepada guru-guru dalam memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran. Para responden diberikana pemahaman dan praktek bagaimananmemanfaat kan teknologi digital, memnperkenalkan aplikasi aplikasi yang dapat membantu para respondengn untuk dapat lebih memahami materi baik teori maupun praktek
 - g. Post-Test, Post-Test merupakan kegiatan yang dilakukan setelah penerapan pelatihan. Posttest dilakukan untuk mengukur penguasaan materi teori dan praktek coding, desain dan algoritma guru serta kemampuan literasi digital guru dalam bentuk angket.

Tabel 3. Hasil Postest Responden

Responden	Angket			Tes Praktek		
	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 1	Soal 2	Soal 3
1	1	1	1	1	1	-
2	1	1	1	1	-	1
3	-	1	1	1	-	1
4	1	1	1	1	1	1
5	1	-	1	1	1	1
6	1	1	-	1	1	1
7	1	1	1	1	1	-
8	1	-	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	-
10	1	1	1	-	1	1

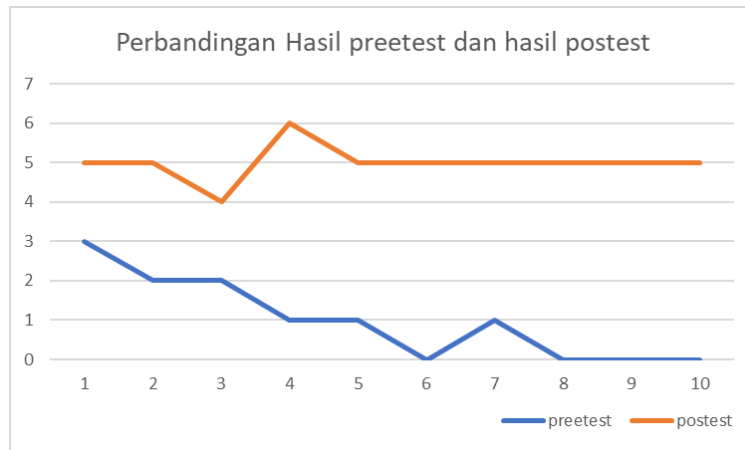
Adapun yang hasil didapatkan pada saat pelaksanaan post test yaitu : 8 Responden mampu menjawab 5 soal dari 6 soal yang diberikan atau 83,3% dan 1 responden mampu mejawab 4 soal dari 6 soal yang diberikan 66,67 % dan 1 responden mampu menjawab denganbenar semua soal yang diberikan atau 100%.

- h. Refleksi dan Evaluasi. Setelah semua kegiatan dilakukan, tahap berikutnya adalah melakukan refleksi dan evaluasi. Kegiatan refleksi dan evaluasi dilakukan guna memberikan deskripsi masukan terhadap kegiatan yang dilakukan dan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan berikutnya. Disini para responden lebih diberikan pemahaman mengapa coding, desain dan algoritma sangat penting dan perlu dipahami dengan baik. Dan dibawah ini ditujunkkan hasil perbandingan pretest awal dan post test awal

Tabel 4. Perbandingan Hasil Preetest Dan Hasil Postest

Nomor Soal	Pretest		Postest	
	Benar	Salah	Benar	Salah
1	2	8	9	1
2	2	8	8	2
3	1	9	9	1
4	2	8	9	1
5	2	8	8	2
6	1	8	7	3

Jika dilihat secara grafik terdapat peningkatan progress setiap responden sebelum dan sesudah yang dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2. Grafik Perbandingan Hasil Preetest dan Hasil Posttest

Pembahasan penerapan kegiatan sebagai berikut :

- a. Pelatihan Pendalaman Materi Pelatihan pendalaman materi dilakukan dengan memberikan penguatan kepada guruguru terkait konsep coding, desain dan algoritma. Berdasarkan angket respon yang diberikan kepada peserta, diperoleh informasi bahwa penguatan materi yang diberikan oleh narasumber dapat memperkuat pemahaman konsep algoritma. Peserta juga memperoleh pengetahuan baru terkait strategi pembelajaran spesifik sesuai materi.
- b. Pelatihan Teknologi Digital Pelatihan teknologi digital diberikan untuk memberi keterampilan kepada guru-guru dalam memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran. teknologi yang diintegrasikan dalam pembelajaran adalah pemanfaatan beberapa aplikasi. Berdasarkan hasil respon peserta diperoleh informasi bahwa pelatihan coding dan desain sangat diperlukan oleh guru namun masih banyak peserta yang belum terampil dalam memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran RPL
- c. Refleksi dan Evaluasi Setelah semua kegiatan dilakukan, tahap berikutnya adalah melakukan refleksi dan evaluasi. Kegiatan refleksi dan evaluasi dilakukan guna memberikan deskripsi masukan terhadap kegiatan yang dilakukan dan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan berikutnya. Berdasarkan hasil implementasi kegiatan pelatihan diperoleh informasi bahwa guru mendapatkan dampak positif dari kegiatan ini diantaranya penguasaan konsep semakin meningkat dan mendapatkan informasi baru terkait penggunaan teknologi digital. Saran-saran dari peserta terkait kegiatan ini waktu pelatihan dibuat lebih lama, sehingga peserta yang belum memanfaatkan Teknologi digital dalam pembelajaran dapat mengikuti materi dengan tidak tergesa-gesa. Hasil dari pretest dan posttest memberikan informasi bahwa terdapat peningkatan penguasaan konsep pada materi coding, desain dan algoritma (tabel 1). Praktik baik dalam kegiatan ini yaitu semua peserta antusias dalam pelatihan ditunjukkan oleh keaktifan dalam interaksi dengan narasumber. Progress kenaikan /peningkatan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Preetest Dan Hasil Posttest

Responden	preetest	posttest
1	50	83,33
2	33,34	83,33
3	33,34	66,67
4	16,67	100
5	16,67	83,33
6	0	83,33
7	16,67	83,33
8	0	83,33
9	0	83,33
10	0	83,33

Responden 1 meningkat sebanyak 33,33%, Responden 2 meningkat sebanyak 50%, Responden 3 meningkat sebanyak 33,34%, responden 4,5,7 meningkat 66,67% dan Responden 6,8,9,10 meningkat sebanyak 83,3%.

4. KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan teknologi digital guna meningkatkan penguasaan materi dan literasi digital pada guru RPL telah dilakukan pada peserta sebanyak 10 guru. Hasil pelatihan kepada guru RPL berdampak pada: (1) peningkatan penguasaan konsep/content knowledge (materi coding, desain dan algoritma) dapat dilihat pada tabel 5, (2) peningkatan kemampuan guru dalam literasi digital. Peserta hanya mengalami peningkatan penguasaan konsep fisika/content knowledge (materi coding, desain dan algoritma). Hal-hal yang perlu ditingkatkan dalam melakukan kegiatan pelatihan yang sama antara lain: (1) Penambahan alokasi waktu pelatihan, (2) Penyiapan perangkat komputer yang support dengan software yang dijalankan, (3) Perlu ditingkatkan kualitas jaringan internet yang memadai, dan (4) Kegiatan dapat dilanjutkan ke skala lebih luas dan atau sampai pada level siswa dalam bentuk penugasan dosen ke sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A., Nurulsari, N., Maulina, H., Rahman, B., Umam, R., & Jermsittiparsert, K. (2019). Multi-level scaffolding: A novel approach of p teacher *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 7(8).
- Alneyadi, S. S. (2019). Virtual lab implementation in science literacy: Emirati science teachers' perspectives. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 15(12), em1786.
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2021). The development of prototype virtual laboratory through biology, technology, engineering, and mathematics (BTEM). *Journal of Physics: Conference Series*, 1806(1), 012171.
- Arista, F. S., & Kuswanto, H. (2018). Virtual Physics Laboratory Application Based on the Android Smartphone to Improve Learning Independence and Conceptual Understanding. *International Journal of Instruction*, 11(1), 1-16.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 1-23.
- Purwandari, R. D. (2015). Physics Laboratory Investigation of Vocational High School Field Stone and Concrete Construction Techniques in the Central Java Province (Indonesia). *Journal of Education and Practice*, 6(11), 85-92.
- Saikkonen, L., & Kaarakainen, M.-T. (2021). Multivariate analysis of teachers' digital information skills-The importance of available resources. *Computers & Education*, 168, 104206.
- Warno, K. (2020). The factors influencing digital literacy of vocational high school teachers in Yogyakarta. *Journal of Physics: Conference Series*, 1446(1), 012068.
- Widana, I. W. (2020). The effect of digital literacy on the ability of teachers to develop HOTS-based assessment. *Journal of Physics: Conference Series*, 1503(1), 012045
- Widana, I. W., Sumandya, I. W., Sukendra, I. K., & Sudiarsa, I. W. (2020). Analysis of conceptual understanding, digital literacy, motivation, divergent of thinking, and creativity on the teachers skills in preparing hots-based assessments. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control SystemsJARDCS*, 12(8), 459-466.
- Zuhdi, M., & Busyairi, A. (2021). Misconception Profile of Prospective Physics Teachers Assessed from Various Representations of Electricity Subjects. *Journal of Science and Science Education*, 2(1), 33-37

Halaman Ini Dikосongkan