

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar untuk mewujudkan dan merencanakan menciptakan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Penerapan pendidikan pada anak sejak dini memiliki tujuan untuk memfasilitasi pengembangan optimal sesuai dengan potensi individu mereka. Oleh karena itu, guru perlu memahami kebutuhan khusus setiap anak untuk mendukung perkembangan mereka secara maksimal.²

Pendidikan Agama Islam merupakan Pendidikan pengaruh mengenal, memahami, menghayati, beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran Islam dari sumber utamanya, yaitu Al-Quran dan Hadits, melalui bimbingan, kegiatan, latihan mengajar, dan penggunaan pengalaman.³

¹ Fauqa Nuri Ichsan and Hadiyanto, 'Implementasi Perencanaan Pendidikan Dalam Meningkatkan Karakter Bangsa Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum' (2021) 13 Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan 281 <<https://e-jurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Al-Riwayah/article/view/399>>.

² Nurhamsa Mahmud, Andi Agustan Arifin and Listanti Mou, 'Kajian Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan Anak Usia Dini' (2021) 3 Jurnal Ilmiah Cahaya Paud 140 <<https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/cahayapd/article/view/2264>>.

³ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2010), cet. VI, h. 21

Namun dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan Agama Islam memerlukan adaptasi dan penyesuaian dengan cara mendorong modernisasi pedagogi pendidikan Islam agar dapat tersampainya nilai dan prinsip Islam yang lebih efisien dan peka terhadap perubahan zaman.⁴ Sehingga hal ini dapat memberikan dampak positif bagi pengajar maupun peserta didik yang selalu peka terhadap perubahan zaman serta menjadi pelopor kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Muhaimin mengatakan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan bagian penting dari pendidikan Islam⁵. Dia melanjutkan bahwa Pendidikan Agama Islam berperan dalam memberikan pendidikan Islam beserta prinsip-prinsip nilainya sehingga menjadi pandangan hidup yang melekat dalam diri seseorang. Pandangan hidup ini dapat diwujudkan dalam bentuk:

1. Segenap kegiatan yang dilakukan seseorang untuk membantu seorang atau sekelompok peserta didik dalam menanamkan dan atau menumbuhkan kembangkan ajaran Islam dan nilai-nilainya agar dapat dijadikan sebagai bagian dari pandangan hidupnya yang diwujudkan dalam perilaku dan dikembangkan dalam keterampilan hidupnya sehari-hari.⁶

⁴ The Icecrs et al., "No Title" 1, no. 3 (2018) hal: 13–34.

⁵ Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2010), cet. IV, h. 6

⁶ TB. Aat Syafaat , Dkk., *Peranan Pendidikan Agama Islam dalam Mencegah Kenakalan Remaja (Juvenile Delinquency)*, (Jakarta: PT Rajagrafindo, 2008), h. 17.

2. Segenap fenomena atau perjumpaan antara dua orang atau lebih yang memberikan pengaruh kepada tumbuh kembang ajaran dan nilai-nilai Islam di berbagai aspek.⁷

Selain itu, Pendidikan Agama Islam didefinisikan oleh GBPP (Garis Besar Program Pengajaran) Sekolah Umum PAI sebagai upaya yang disengaja agar peserta didik dapat menerima, memahami, menghargai, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan / atau pelatihan. Termasuk di dalamnya memperhatikan pembinaan menghormati agama lain dalam hubungan damai antar umat beragama dalam masyarakat guna mewujudkan persatuan dan kesatuan bangsa.⁸

Dari beberapa pengertian di atas Pendidikan Agama Islam dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Pendidikan Agama Islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup (*way of live*).
2. Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang dilaksanakan berdasarkan nilai dan prinsip ajaran Islam.
3. Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar di masa depan ia dapat

⁷ Muhaimin, Nuansa Baru Pendidikan Islam: *Mengurai Benang Kusut Dunia Pendidikan*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2006), h.5-6.

⁸ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001), h. 75-76.

memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakini dan dipahami secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran-ajaran agama Islam sebagai suatu pandangan hidup demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia dan di akhirat⁹.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Pendidikan agama Islam adalah usaha yang berupa pengajaran, bimbingan, dan asuhan terhadap anak yang diharapkan di masa yang akan datang dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam sebagai pedoman dan jalan kehidupan untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.

Sistem model pembelajaran model sistem memberikan wawasan tentang kualitas pendidikan .memberikan wawasan tentang kualitas pendidikan . Guru memfasilitasi belajar siswa sedang belajar dengan melaksanakan proses pembelajaran dengan melakukan proses pembelajaran . Selain itu , kontak kontak antara guru guru siswa yang bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan adalah penekanan utama kegiatan pembelajaran dan siswa yang bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan adalah penekanan utama kegiatan pembelajaran . Untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang efisien dan efektif , teknik pembelajaran sangatlah penting.¹⁰

⁹ Zakiah Daradjat, Dkk., *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), cet. VII, h. 86.

¹⁰ Putri Khoerunnisa and Syifa Masyhuril Aqwal, 'Analisis Model-Model Pembelajaran' (2020) 4 Jurnal Pendidikan Dasar 1.

Bidang pendidikan sedang menjalani ide yang sangat cepat , yang memotivasi sangat cepat pendidik untuk terus memunculkan ide -ide baru dan cara -cara inventif untuk menyampaikan pengetahuan perubahan, yang memotivasi para pendidik untuk terus memunculkan ide-ide baru dan cara – cara inventif untuk menyampaikan pengetahuan. Komponen komponen penting dari melaksanakan pembelajaran adalah memiliki prasarana dan sarana pendukung yang kuat. Guru harus menggunakan pembelajaran yang dibedakan pembelajaran dengan kurikulum 2013 , khususnya di sekolah , untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif, emosional , dan psikomotorik siswa dengan kurikulum 2013 khususnya di sekolah , guna meningkatkan kemampuan berpikir kognitif, emosional , dan psikomotorik siswa .¹¹

Oleh karena itu metode pendidikan yang diwakili oleh media pembelajaran sangat penting untuk dimanfaatkan agar proses pembelajaran yang dilakukan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa tingkat sekolah dasar berada dalam tingkat perkembangan yang senang melakukan kegiatan, masih senang bermain, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Sehingga dalam hal ini secara tidak langsung siswa lebih tertarik dengan hal yang menyenangkan.¹² Banyak pendidik yang menciptakan permainan sebagai sumber belajar karena permainan dianggap lebih menyenangkan

¹¹ Iik Nurhikmayati, 'Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika' (2019) 1 Didactical Mathematics 41.

¹² I Nyoman Larry Julianto, I Wayan Agus Eka Cahyadi and Cokorda Alit Artawan, 'Color Interactivity as Visual Stimulation in the Study Room of Grade 1-3 of Elementary Students in Denpasar City' (2019) 1 Sandyakala : Prosiding Seminar Nasional Seni, Kriya, dan Desain 56 <<https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/sandyakala/article/view/39>> accessed 17 May 2024.

dan mendapatkan motivasi dalam belajar lebih lanjut. Materi akan lebih mudah dipahami jika guru dibantu dengan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, mampu membangkitkan semangat dan melibatkan siswa langsung.

Strategi pembelajaran adalah cara atau metode yang diterapkan dalam kelas selama proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran. Dengan menggunakan strategi pembelajaran ini, guru akan lebih mudah menentukan informasi serta mengelola tahap demi tahap pembelajaran yang akan dilakukan dengan efektif. Dalam proses pembelajaran, setiap peserta didik memiliki keunikan yang berbeda antara yang satu dengan yang lainnya. Ada peserta didik yang cepat menangkap pelajaran dan dapat menyelesaikan tugas dan kegiatan pembelajaran lebih cepat dari yang diperkirakan.¹³ Sebaliknya, ada juga peserta didik yang lambat dalam menerima pembelajaran sehingga sering tertinggal dalam pembelajaran dan butuh waktu yang lebih lama dibanding peserta didik yang lain. Dalam hal ini, guru harus memahami bagaimana kebutuhan belajar peserta didik. Agar pembelajaran dapat tercapai dan tidak ada rasa lelah kepada peserta didik.

Pendidikan saat ini sedang saat ini sedang menghadapi sejumlah permasalahan dan krisis , terutama jika dilihat dari kacamata kinerja

¹³ Nassarudin, M. (2024). *Pengembangan media pembelajaran visual berbasis aplikasi pixellab menulis teks prosedur untuk siswa Smp* (Doctoral dissertation, PASCASARJANA).

pendidikan , yang mengabaikan pentingnya peningkatan moralitas dan karakter siswa dan hanya berfokus pada bahasa atau bakat intelektual sejumlah isu dan krisis , terutama bila dilihat melalui kaca mata kinerja pendidikan , yang mengabaikan pentingnya hal tersebut meningkatkan moralitas dan karakter siswa demi sekadar berfokus pada bahasa atau bakat intelektual . Oleh dari ini, adasaat ini saat inipersaingan ketat yang memungkinkan penggunaan strategi apa pun untuk mendapatkan kesepakatan terbaik .persaingan ketat yang memungkingka” penggunaan strategi apa pun untuk mendapatkan kesepakatan terbesar rasa hormat, kesopanan, dan empati yang dulunya merupakan aspek moralitas budaya yang sangat dihargai mulai memudar . Oleh karena itu , lingkungan pendidikan harus ditingkatkan .¹⁴

Segala jenis instrumen atau sumber daya yang digunakan dalam proses pendidikan untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran disebut sebagai media pembelajaran atau sumber daya yang dimanfaatkan dalam proses pendidikan untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran disebut dengan media pembelajaran. Media dapat mengambil jenis barang berwujud ,nyata , kemajuan teknologi , atau gabungan keduanya , yang kesemuanya dimaksudkan untuk meningkatkan penyampaian informasi dan membantu pemahaman dan ingatan pelajaran .kemajuan teknologi ,atau gabungan

¹⁴ Qholby, M. A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Terintegrasi Dengan Imtaq Pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA (Doctoral dissertation, Pendidikan Biologi)*.

keduanya , yang kesemuanya dimaksudkan untuk meningkatkan penyampaian informasi dan membantu pemahaman dan ingatan pelajaran .¹⁵

Media sebagai suatu alat bantu dan bahan dalam proses memperoleh sesuatu. Sesuai dengan pendapat Sukiman media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan siswa. pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar.

Menurut kepenilaian Criticos dalam Daryanto , media berfungsi sebagai mediator dalam proses pendidikan juga kritik penilaian dalam Daryanto , media juga berfungsi sebagai mediator dalam proses pendidikan . Saat ini media pembelajaran media berfungsi sebagai alat perantara pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran tingkat menengah.¹⁶ Menurut kepada Azhar, dengan menggunakan media di dalam kelas dapat menginspirasi anak untuk menekuni hobi dan tujuan baru , memotivasi mereka , bahkan memberikan dampak psikologis bagi mereka anak-anak untuk mengejar hobi dan tujuan baru , memotivasi mereka, dan bahkan memberikan dampak psikologis pada mereka.¹⁷

¹⁵ Yana, S. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Terintegrasi dengan Imtaq Pada Materi Pokok Sel untuk Siswa Kelas XI SMA/MA (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau)*.

¹⁶ Dewi, E. O. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Pup-Up Book untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 7(1), 1-7.

¹⁷ Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).

Dengan media pembelajaran variatif melalui aplikasi pixellab untuk pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran Fiqih Fase E materi zakat, infaq dan shodaqoh ini dapat mengembangkan potensi kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran. Secara umum dapat diketahui bahwa pembelajaran melalui aplikasi pixellab untuk mendapatkan pemahaman kepada peserta didik bahwa pembelajaran melalui aplikasi dapat menghilangkan rasa suntuk dan jenuh.

Dengan memanfaatkan aplikasi pixellab untuk pembelajaran ialah untuk mengikuti perkembangan zaman di era modern, peserta didik cenderung lebih sering menggunakan handphone (hp) untuk mengaplikasikannya, maka dari itu dengan adanya pembelajaran melalui aplikasi dapat menumbuhkan rasa semangat dan bisa menambah keinginan serta peminatan yang besar dalam belajar di sekolah. Agar peserta didik mampu mengaplikasikan ilmu teknologi yang telah mereka gunakan tidak salah dalam penggunaannya, selain itu peserta didik juga mampu untuk memahami materi-materi keagamaan dalam bentuk buku pedoman yang diberikan oleh pihak sekolah tidak sia-sia hanya dibiarkan saja, akan tetapi bisa meresume dan bisa untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari bersama pendidik.

Sehingga sewaktu melakukan kegiatan penilaian semester sesuai dengan tingkat perkembangan teknologi yang telah digunakan sejak pembelajaran berlangsung. Melakukan pengembangan LKPD SKI menggunakan pixellab pada materi dakwah Rasulullah SAW di Madinah

untuk kelas VII di SMP Muhammadiyah Boarding School Poncowati (2)Mengetahui kelayakan LKPD SKI menggunakan pixellab pada materi dakwah Rasulullah SAW di Madinah kelas VII (3)Mengetahui kemenarikan LKPD SKI menggunakan pixellab pada materi dakwah Rasulullah SAW di Madinah untuk SMP kelas VII.¹⁸ Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menguji kualitas LKPD SKI menggunakan pixellab.¹⁹

Pengembangan Media Permainan lempar dadu dengan mengadaptasi model pengembangan 4D yaitu, (Analisis, perancangan, pengembangan dan penyebaran). Analisis merupakan tahap pertama dalam pengembangan yang berupa analisis awal akhir, analisis peserta didik dan analisis materi. Tahap kedua yaitu tahap perancangan yang meliputi desain dari seluruh isi atau yang berhubungan dengan media permainan lempar dadu. Tahap yang ketiga yaitu tahap pengembangan merupakan tahap pengembangan sesuai dengan rancangan yang telah di buat dengan menggunakan bantuan dari aplikasi pixelLab dan papan mdf. Pada tahap ini dilakukan pengujian oleh ahli media, ahli materi, ahli guru mata pelajaran bahasa Arab, dan siswa

¹⁸ Amrulloh, A. Y., & Indrianto, N. (2022). Pengembangan kaligrafi digital berbasis aplikasi android untuk pembelajaran khat araby. *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(1), 42-54.

¹⁹ Fajar, A. L. (2024). Pengembangan Lembar kerja peserta didik (LKPD) menggunakan pixellab pada mata pelajaran SKI KELAS VII di Smp Muhammdiyah Boarding school Poncowati (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

MTsN palopo kelas VII. Kemudian pada tahap penyebaran yaitu dengan menyebarkan angket kepada siswa.²⁰

B. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana pengembang media pembelajaran variatif melalui aplikasi pixellab untuk pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran Fiqih Fase E materi zakat, infaq dan shodaqoh?
- b. Bagaimana hasil media pembelajaran variatif melalui aplikasi pixellab untuk pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran Fiqih Fase E materi zakat, infaq dan shodaqoh ?

C. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi Pixellab terhadap hasil pembelajaran peserta didik.
- b. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran yang bervariasi pada Pelajaran Fiqih Fase E materi Zakat, Infaq dan Shodaqoh.

D. Manfaat Penelitian

- a. Teoritis dalam penelitian bermanfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan dalam pengajaran maupun pengalaman belajar, khususnya memberikan pengetahuan tentang perkembangan
- b. Manfaat Praktis (Aplikatif) Manfaat teoritis memberikan pemahaman kepada dunia pendidikan tentang pentingnya

²⁰ Mawardi, M., Bakri, M., & Mila, N. (2022). Pengembangan Metode Permainan Lempar Dadu untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menyusun Struktur Kalimat Bahasa Arab. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(4), 251-262.

memanfaatkan teknologi yang berkembang pesat sehingga mempermudah dalam penyampaian tujuan Pendidikan.

E. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih lanjut mengenai persamaan dan perbedaan antara peneliti terdahulu yang mungkin keterkaitan dengan media pembelajaran variatif atau dengan berdiferensiasi pada umumnya digunakan sebagai media pembelajaran atau komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian maka dapat dilihat pada kualitas dalam menggunakan handphone (hp) tidak mengganggu pada peserta didik, akan tetapi dapat membantu agar peserta didik dapat belajar lebih giat dan tidak tertinggal dengan maraknya IT pada era yang semakin meningkat dan berkembang menjadi pesat di kalangan remaja atau masyarakat.

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1	Syahputra Perdana, Arwansyah, Hasyim 2021 dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan.	pengembangan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam media pembelajaran interaktif.	Materi IPA berbasis android tentang benda dan campuran yang berorientasi pada kearifan lokal, serta mata kuliah produk kreatif dan kewirausahaan berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar siswa. materi tentang benda dan campuran, serta mata kuliah produk kreatif dan kewirausahaan berbasis android untuk meningkatkan capaian belajar siswa

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Peneliti	Persamaan	Perbedaan
2	I.M. Suirta, I.K. Gading, N.K. Suarni 2021 dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android berorientasi kearifan lokal dalam muatan IPA topik benda tunggal dan campuran.	pengembangan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam media pembelajaran interaktif.	berbasis android berorientasi kearifan lokal dalam muatan IPA topik benda tunggal dan campuran. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau Research And Development (R&D), dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Analysis), yang pertama kali dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (Sugihartini & Yudiana, 2018).
3	Ihya Ulumuddin 2022, Pengembangan media pembelajaran PAI-BP di SD Bright Kiddie Berbasis aplikasi PixelLab	pengembangan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam media pembelajaran interaktif.	Lima belas anak a dari kelas V Sekolah Dasar Bright Kiddie menjadi subjek penelitian .V berperan sebagai subjek penelitian . Pendekatan Pendekatan penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam proses ini telah dibuat proses memanfaatkan model pengembangan ADDIE .model pengembangan ADDIE .

Tabel 1.1 Persamaan, perbedaan, dan orisinalitas

F. Sistematika Pembahasan

BAB I Pendahuluan dalam bab ini di uraikan tentang alasan penelitian

ini, yang meliputi : Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah,

Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

BAB II Landasan Teori membahas mengenai seperangkat sub bab yang hendak dilaksanakan serta dapat mengembangkan media pembelajaran variatif melalui aplikasi pixellab.

BAB III Metode penelitian yaitu berisi uraian mengenai metode penelitian yang digunakan secara rinci yaitu R&D (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*).

BAB IV Pembahasan ini merupakan pembahasan dari penelitian yang telah dilaksanakan, pada bab ini semua hasil dan pembahasan dipaparkan bagaimana pengembangan media pembelajaran variatif melalui aplikasi pixellab untuk pembelajaran berdiferensiasi pada mata Pelajaran fiqih fase E materi Zakat, Infaq dan Sedekah.

BAB V Penutup Penelitian berupa Kesimpulan dan Saran. Kesimpulan berisikan jawaban singkat dari pertanyaan penelitian dan saran berisi tentang masukan-masukan atau beberapa kata yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca.

UNUGIRI