

TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN EKONOMI SMA

Purnama Syae Purrohman

Ilmu ekonomi adalah salah satu ilmu sosial yang berkembang pesat. Ilmu ekonomi bertujuan membantu manusia dalam memenuhi kebutuhannya. Kebutuhan manusia terus menerus berkembang dan sumber daya yang semakin terbatas. Ilmu ekonomi diajarkan di sekolah pada berbagai tingkatan yang bertujuan untuk memberikan bekal keilmuan bagi peserta didik agar mampu berekonomi dengan baik dan mampu menghadapi berbagai tantangan dan peluang hidup menuju kesejahteraan. Tujuan penulisan bab ini adalah untuk mengkaji bagaimana pemanfaatan teknologi, khususnya teknologi digital, dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi, seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi yang juga berdampak pada dunia pendidikan. Agar bahasan lebih fokus, maka penulis membatasi pada pembelajaran ekonomi di jenjang persekolahan sekolah menengah atas.

Berdasarkan kajian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran besar tentang pemanfaatan teknologi dalam peningkatan kualitas pembelajaran dari yang sudah terlaksana dan yang akan

datang, seiring dengan perkembangan teknologi digital, terutama kecerdasan tiruan (artificial intelligence). Tulisan ini akan membatasi ruang lingkup pada pembelajaran Ilmu Ekonomi di sekolah, dengan mengkaji literatur tentang pemanfaatan teknologi digital dalam peningkatan kualitas pembelajaran ekonomi dari berbagai sumber dalam dan luar negeri. Kemudian, peneliti akan membatasi kajian pada era 1990-an, yaitu setelah meluasnya penggunaan internet sampai sekarang.

PERAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN

Teknologi secara bahasa berarti ilmu tentang teknik. Teknik adalah cara atau alat bantu. Teknologi pendidikan adalah bagaimana cara-cara atau alat-alat yang diperlukan untuk mempermudah kerja di bidang pendidikan. Secara ilmiah, teknologi pendidikan didefinisikan sebagai berikut, dengan mengutip beberapa pakar: Menurut Komisi Definisi dan Terminologi AECT (Association for Educational Communication and Technology) teknologi pendidikan adalah proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia (Susanti, 2013). Definisi terbaru dari AECT, tahun 2023 mendefinisikan teknologi pendidikan sebagai berikut: Educational technology is the ethical study and application of theory, research, and practices to advance knowledge, improve learning and performance, and empower learners through strategic design, management, implementation, and evaluation of learning experiences and environments using appropriate processes and resources (Nugroho, 2024)

Teknologi pendidikan menurut penulis dari definisi AECT terbaru, dapat disimpulkan sebagai teori, riset dan praktik pemanfaatan teknologi dalam peningkatan proses pembelajaran, dan memberikan modal pembelajar dengan desain, pengaturan dan penilaian pengalaman pembelajaran serta pemanfaatan proses dan sumber daya yang tepat.

Secara sederhana, proses pembelajaran yang merupakan kegiatan utama pendidikan, sudah mengenal teknologi pendidikan. Dalam artian, ketika seorang guru mengajar di depan kelas, maka fungsi alat peraga sederhana adalah bagian dari teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan semakin berkembang pesat dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi sampai sekarang. Teknologi pendidikan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi pendidikan digital berkembang pesat sebagai bagian penting dalam pembelajaran. Walaupun demikian penggunaan alat peraga manual juga masih diperlukan dalam proses belajar mengajar. Penelitian Granić menunjukkan bahwa pemanfaatan pembelajaran elektronik (e-learning) adalah yang paling umum divalidasi dalam penyampaian pembelajaran, diikuti oleh pembelajaran mobile (m-learning), Learning Management System (LMS) dan layanan-layanan media sosial (Granić, 2022).

Pemanfaatan teknologi sebagai alat untuk memudahkan manusia dalam kehidupannya. Demikian pula teknologi pendidikan. Teknologi memudahkan proses pembelajaran di kelas. Tidak perlu ke kebun binatang untuk mempelajari hewan-hewan. Teknologi bisa mendatangkan kebun binatang dan jaman masa lalu ke kelas serta mempelajari kehidupan ikan paus dari video yang diajarkan di kelas.

Hakikat pendidikan adalah menyiapkan generasi muda agar mampu hidup bermasyarakat. Menanamkan nilai-nilai budaya dan agama sebagai fondasi, serta mengenalkan dunia modern dan memilah nilai-nilai modernitas yang sesuai dengan jati diri bangsa Indonesia, pada konsep Kemenditerian Pendidikan sebagai Profil Pelajar Pancasila. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pusat Data dan Informasi Pendidikan, 2004). Profil Pelajar Pancasila memiliki enam dimensi yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia; 2) mandiri; 3) bergotong royong; 4) berkebhinekaan global, 5) bernalar kritis, dan; 6) kreatif (Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2013).

Tujuan tersebut memerlukan upaya yang terus menerus diperbaiki dalam sistem pendidikan dan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Pendidikan sebagai subkultur dari masyarakat, bersinggungan dengan subkultur lainnya yang dihadapi oleh peserta didik dalam kesehariannya. Pemanfaatan teknologi yang massif menyebabkan screen time pada anak saat ini cukup eksemif (Domingues-Montanari, 2017) sehingga berdampak pada kedangkalan literasi (illiterate functional) atau disfungsi literasi (Medzhidova et al., 2021)

Teknologi pendidikan, terutama teknologi digital ber-

dampak positif bagi pendidikan. Penggunaan teknologi mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran (Rohim, 2017). Learning Management System menjadi alternatif dalam pembelajaran kekinian yang cukup efektif, seperti diteliti oleh Rahmanto dan Bunyamin (Rahmanto & Bunyamin, 2020), seperti juga konsep kelas Flipped Classroom yang mendorong pembelajaran mandiri (Umam et al., 2019), dan dapat dilaksanakan di Sekolah Dasar (Sari & Ahmad, 2021) serta pada pembelajaran Bahasa Jepang (Karnawati & Istianingrum, 2021). Persepsi para siswa cukup positif untuk pembelajaran pada aspek pemanfaatan sosial media dan jejaring internet (Aslam et al., 2020; Wuriyana & Rosyidi, 2022), yang juga berdampak terhadap motivasi, kepuasan, kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar di perguruan tinggi (Apoko & Mohammad Balya Ali Sya'ban, 2022). Pembelajaran yang memadukan teknologi dan tatap muka, hybrid menjadi pendukung dalam proses pembelajaran siswa (Solihati & Mulyono, 2017).

Pemerintah Indonesia sangat berkepentingan dan mendukung kebijakan pembelajaran daring dan pemanfaatan media sosial untuk pembelajaran (Salehudin et al., 2021), salah satunya adalah WhatsApp saat Pandemi Covid-19 (Mulyono et al., 2021), fasilitas video telepon pintar bisa membawa suasana teatrikal pada pembelajaran sastra dan bahasa (Yanti & Mulyono, 2020). Pengembangan media digital sudah umum digunakan di pendidikan dasar dan berhasil meningkatkan hasil belajar pelajaran Bahasa Indonesia (Husnul Khotimah et al., 2024). Penggunaan teknologi digital tidak selamanya mulus, misalkan pada penggunaan video Youtube untuk Pendidikan Dasar terdapat lima problematika antara lain adalah kesesuaian konten dengan materi ajar, maka guru harus menyiapkan materi ajar

dengan lebih berkesesuaian (Ramadhina & Rohman, 2022). Teknologi digital memudahkan proses pembelajaran andragogik di program Magister Sekolah Pascasarjana di sebuah perguruan tinggi swasta di Jakarta, ketika perkuliahan tetap harus berjalan saat Pandemi Covid-19 (Khuluqo et al., 2021). Dengan teknologi digital pula, siswa dan mahasiswa yang belajar sejarah, dapat mengunjungi museum di seluruh penjuru dunia secara virtual (Bandarsyah & Sulaeman, 2021) dan pembelajaran sejarah yang memadukan teknologi dengan metode pembelajaran inkuiri (Suswandari et al., 2017).

Selain ilmu-ilmu sosial, teknologi digital juga berguna pada pembelajaran eksakta seperti pada praktikum pelajaran IPA (Sukmawati et al., 2022), aplikasi untuk pembelajaran Geometri (Maarif, 2015), memahami bumi dan antariksa dengan Google Earth (Fatayan et al., 2024), bahkan pada pembelajaran usia dini dengan pop-up book dan video animasi (Masykuroh & Khairunnisa, 2022; Masykuroh & Tri Wahyuni, 2023). Selain pembelajaran, teknologi digital juga digunakan untuk supervisi dan monitoring pembelajaran (Sitorus et al., 2023). Siswa jaman sekarang harus mendapatkan pemahaman tentang literasi digital dan keamanan data digital untuk menghindari dampak negatif berselancar di internet (Setiawati et al., 2021). Teknologi digital dapat berdampak negative bagi anak. Oleh karena itu, selain sekolah dan guru, peran orang tua sangat penting untuk menyikap dampaknya terhadap anak (Zubaidi et al., 2021).

Anak yang memiliki telepon genggam memiliki waktu sosialisasi sebaya yang lebih terbatas; mudah terpapar pornografi; serta memiliki perubahan cara komunikasi, pola pikir dan sikap atas informasi yang bervariasi (Istiyanto, 2016). Kebiasaan berbagi

video bagi anak dibawah umur pada aplikasi berbagi video berdampak pada paparan nuansa pornografi (Damayanti & Gemiharto, 2019). Pelatihan literasi digital dipandang perlu bagi siswa, agar mengenali dampak positif dan negatif dari media sosial (Dewi, 2023; Rometna & Tirsa Ninia Lina, 2022). Orangtua adalah pihak pertama yang harus memahami literasi teknologi (Susilo, 2019). Dewasa dan anak, untuk Kesehatan fisik dan mentalnya, perlu memperhatikan waktu, frekwensi dan konten yang dilihat saat menggunakan teknologi digital, dilihat dari aspek gaya hidup sehat (Mustafaoglu et al., 2018).

TANTANGAN DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial diajarkan di sekolah-sekolah di Indonesia bertujuan untuk mengenalkan peserta didik dengan fakta, konsep dan generalisasi serta teori-teori ilmu – ilmu sosial. Pendidikan IPS diajarkan dengan ruang lingkup yang mengembang seperti spiral, disesuaikan dengan jenjang pendidikan dan tingkat kemudahan menyampaikan materi pembelajaran. Ilmu – ilmu sosial tersebut terdiri dari teori dan aplikasi yang terus menerus berkembang selaras dengan perkembangan keilmuan dan teknologi. Ilmu Ekonomi sebagai bagian dari Ilmu Sosial diajarkan di persekolahan. Pada jenjang Sekolah Menengah Atas, Ilmu Ekonomi diajarkan sebagai kajian akademik, sedangkan di Sekolah Menengah Kejuruan, Ilmu Ekonomi diajarkan lebih implementatif. Ilmu ekonomi di sekolah menengah menurut Kurikulum Merdeka, di jenjang SMA/MA bertujuan untuk memastikan peserta didik:

- mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan sumber daya yang tersedia melalui sikap pemanfaatan sumber daya secara efisien dan berkelanjutan.

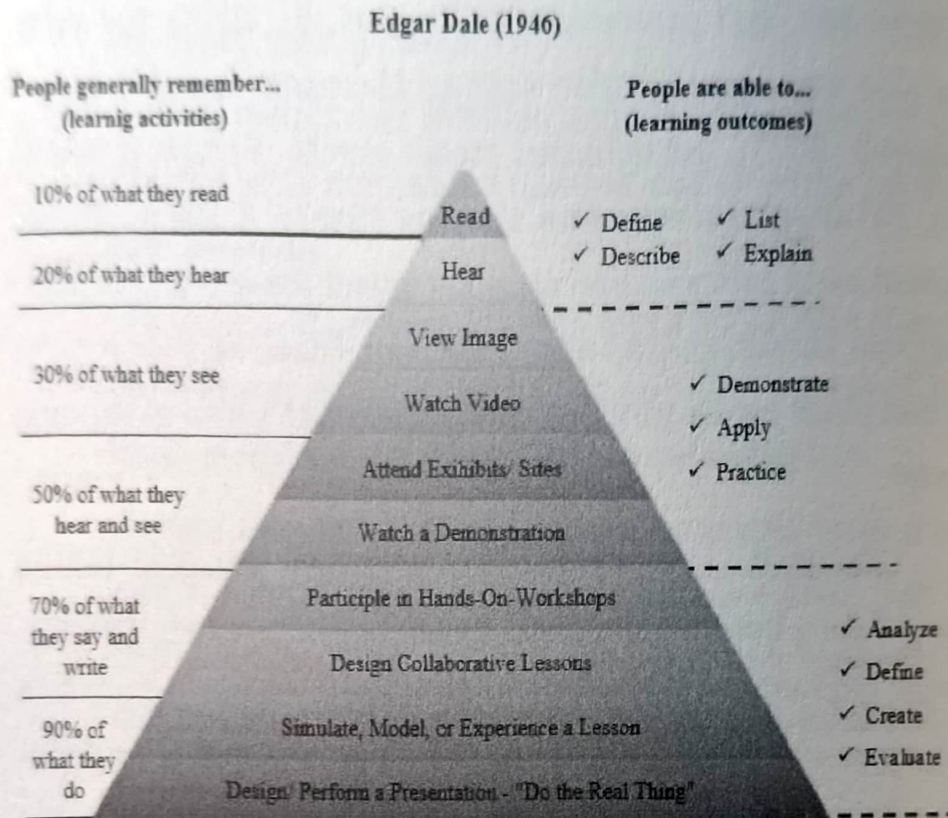
- mampu memahami masalah ekonomi secara umum dan dapat menyelesaikan masalah ekonominya secara efisien dan bertanggung jawab.
- mampu memahami aktivitas ekonomi yang sifatnya selalu dinamis serta memahami dampak dari dinamika perekonomian tersebut.
- mampu membuat perencanaan masa depan berkaitan dengan kegiatan ekonomi yang dilakukan dan mengambil keputusan terkait isu atau masalah-masalah keuangan.
- mampu memahami lembaga jasa keuangan serta produk jasa keuangan termasuk fitur, manfaat dan risiko, hak dan kewajiban terkait produk dan jasa keuangan, serta memiliki keterampilan dalam memilih produk dan jasa keuangan sesuai dengan kebutuhannya.
- bersikap kritis dalam menyikapi kebijakan-kebijakan ekonomi di tingkat lokal, nasional, dan internasional serta mampu memetakan dampak suatu kebijakan ekonomi bagi para pihak/pemangku kepentingan.

(Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2013)

Metode pengajaran yang dilaksanakan secara umum adalah dengan metode ceramah, diskusi, dan kerja kelompok. Pemerintah mendorong dilaksanakannya metode-metode yang lebih mengaktifkan siswa yaitu dengan penggunaan metode PjBL dan PBL (Project Based Learning) dan Problem Based Learning) (Kasih, 2021; Esema et al., 2012). Kajian Literatur tentang Pembelajaran Ekonomi SMA menemukan bahwa pe-

manfaat teknologi berkontribusi positif terhadap pembelajaran Ekonomi di SMA. Penggunaan e-modul dapat meningkatkan efektifitas dan hasil pembelajaran (Dewi et al., 2018), hal yang sama juga pada pemanfaatan Aplikasi Microsoft Teams (Nafisah & Fitriyati, 2021), penggunaan media komik (Pratiwi & Kurniawan, 2013) aplikasi articulate storyline (Sapitri & Bentri, 2020). Kesulitan pada pembelajaran ekonomi terjadi, karena materi pelajaran pada konsep-konsep abstrak seperti inflasi, kebijakan moneter dan pasar bebas yang jauh dari keseharian siswa atau kurang relevan.

Selain itu juga lanskap ekonomi dan teknologi bidang ekonomi yang berkembang pesat dalam kenyataan yang berbeda dengan teori ekonomi klasik. Konsep ekonomi yang dianggap sulit oleh siswa antara lain: Kurva penawaran dan permintaan; Elastisitas harga; Keuntungan dan kerugian komparatif; Produk marginal, dan; Kebijakan moneter dan fiskal (Agus, 2024) Materi-materi yang kompleks dan abstrak, harus dapat diajarkan kepada siswa dengan cara yang mudah berbantuan teknologi. Menurut teori Piramida Pembelajaran dari Edgard Dale (1946), pembelajaran akan lebih mudah dikuasai jika siswa mengalami pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, maka pembelajaran ekonomi juga harus dilaksanakan tidak sekedar ceramah tatap muka, tetapi bagaimana siswa aktif di kelas dan melaksanakan kajian tentang masalah riil ekonomi atau membuat projek tentang kasus ekonomi tertentu.



Gambar 1. Piramida Pembelajaran

Perkembangan teknologi digital berdampak pada penggunaan teknologi di kelas. Guru masa kini memiliki berbagai alternatif media dan sumber belajar, apalagi dengan berkembangnya kecerdasan buatan generative. Seakan-akan ilmu pengetahuan sudah bebas diakses. Fungsi guru tetap penting sebagai fasilitator dalam membahas keilmuan sehingga siswa dapat memahami secara mendalam berbagai konsep yang mudah ditemukan secara digital. Penggunaan teknologi digital dengan berbagai variasinya menjadi kebutuhan dalam pembelajaran, ketika lingkungan pembelajaran mendukungnya. Pembelajaran di daerah yang tidak memiliki saluran listrik dan internet yang baik, membutuhkan pendekatan yang berbeda. Sebuah penelitian membuktikan

kan bahwa penggunaan E-Learning, yang didukung dengan strategi pembelajaran SFAE (Student Facilitator and Explaining) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Ekonomi di SMA (Situmorang et al., 2019). Penggunaan aplikasi dan perangkat lunak digital dapat digunakan pada pembelajaran Ilmu Ekonomi (Arthur & Kaku, 2020), karena akan memberikan pengalaman pembelajaran aktif dalam pendalaman materi, fleksibilitas dalam penyampaian pembelajaran, serta memadukan pengalaman belajar siswa dengan materi belajar (Bregar et al., 2000), pada praktik kegiatan proses ekonomi, simulasi digital berguna untuk perusahaan bahkan untuk negara (Subbotina, 2021).

Perkembangan ekonomi global menyebabkan semakin banyaknya material yang dapat digunakan untuk memvalidasi teori-teori ekonomi dalam praktik nyata di lapangan. Model implementasi ekonomi berbasis nilai, seperti sistem ekonomi syariah (Islam), ekonomi koperasi, ekonomi kerakyatan, maupun ekonomi gotong royong relatif lebih sedikit implementasinya, terkecuali sistem ekonomi syariah yang saat ini ternyata juga diterapkan di negara-negara kapitalis seperti Inggris dan Jerman untuk menarik dana dari Timur Tengah. Pemerintah Indonesia, melalui Kementrian terkait, memiliki lembaga yang khusus menyebarluaskan media pembelajaran secara gratis, untuk digunakan pada pembelajaran di sekolah pada berbagai jenjang, yaitu Pustekkom, yang sekarang berubah menjadi Pusat Data dan Informasi (Pusdatin). Lembaga ini meluncurkan Super Aplikasi Rumah Pendidikan sebagai pusat kolaborasi dan inovasi teknologi pendidikan (Torbet, 2021).

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI SMA

Pembelajaran ekonomi di jenjang sekolah menengah atas, mengajarkan fakta, konsep, generalisasi dan teori ilmu ekonomi secara lebih mendalam. Oleh karena itu, penggunaan teknologi juga lebih intensif dilaksanakan. Antara lain dengan menggunakan sumber belajar elektronik dan platform pembelajaran daring. Selain itu juga digunakan aplikasi dan perangkat lunak ekonomi, seperti misalnya pada pelajaran akuntansi dan keuangan. Sekarang perkembangan piranti lunak akuntansi sudah meluas dan juga cukup tepat dalam menyelesaikan permasalahan akuntansi. Demikian pula berbagai peranti lunak lainnya yang digunakan untuk berbisnis, maupun pemecahan masalah ekonomi spesifik. Teknologi digital yang berkembang saat ini, mempercepat laju perekonomian masyarakat. Perkembangan teknologi di bidang ekonomi merubah bagaimana masyarakat berekonomi. Oleh karena itu, sangat penting bagi sekolah untuk mengajarkan teori dan konsep-konsep ekonomi dasar, yang sampai saat ini masih penting untuk memahami pola perekonomian di masyarakat. Serta bagaimana penerapannya yang semakin canggih dengan berbantuan teknologi. Setelah siswa memahami konsep dasar, dilanjutkan dengan memperkenalkan bagaimana media pembelajaran terapan bagi pembelajaran ekonomi, baik yang berbasis aplikasi atau berbasis situs.

IMPLIKASI AKHIR

Pemanfaatan Teknologi Digital pada persekolahan berkembang pesat, seperti juga pada mata pelajaran Ilmu Ekonomi. Semua aspek bisa memanfaatkan teknologi digital, mulai dari administrasi, presensi, presentasi, manajemen ke-

las, manajemen kelompok, media pembelajaran, modul, bahan ajar, peralatan praktikum, metode pengajaran dan sebagainya. Pemilihan teknologi digital pada pembelajaran disesuaikan dengan aspek lainnya seperti ketersediaan listrik, sambungan jaringan internet, kesiapan siswa dan guru, dan materi yang diajarkan. Jangan dilupakan bahwa media adalah alat, faktor paling penting pada proses pembelajaran siswa ada pada peran guru. Guru profesional akan mampu mengajar sama bagusnya, dengan maupun tanpa teknologi digital. Guru Ekonomi harus mampu memanfaatkan teknologi digital pada proses pendidikan di sekolah, sesuai dengan konteks lingkungan sekolah. Ilmu Ekonomi adalah bagian dari Ilmu Sosial yang berkembang sangat pesat. Maka kebaruan teori dan praktik ekonomi perlu terus menerus diajarkan di sekolah, agar siswa mampu memiliki nilai, sikap, dan perilaku ekonomi yang sesuai jamannya.



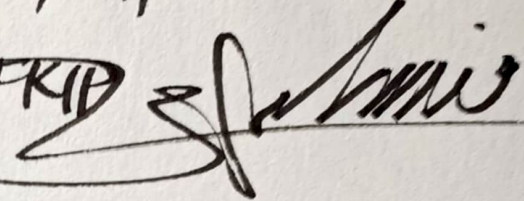
PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN



Sugeng Riadi, Maesaroh, Sulistyawati, Imas Ratna Ernawati, Tri Isti Hartini, Arry Avorizano, Sri Mulyani, Ayu Faradillah, Yanwa, Nugraha, Ika Yatri, Nur Amalia, Prima Gusti Yanti, Rafli Pasila Nasmu, Nurafni, Dadang Juandi, Al Jupri, Ratih Novita Sari, Raffi Aulia Ananda, Tri Wintolo Apoko, Puri Pramudiani, Purnama Syae Purrohman, Indah Kusumaningrum, Irdalisa, Sigid Edy Purwanto, Wahyu Dian Laksanawati, Hamzah Puadi Ilyas, Siswaningrum, Hendra Apriyadi

PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN

7 April 2026

FRID 

Sugeng Riadi, Maesaroh, Sulistyawati, Imas Ratna
Ernawati, Tri Isti Hartini, Arry Avorizano,
Sri Mulyani, Ayu Faradillah, Yanwar Nugraha, Ika Yatri,
Nur Amalia, Prima Gusti Yanti,
Rafli Pasila Nasmu, Nurafni, Dadang Juandi, Al Jupri,
Ratih Novita Sari, Raffi Aulia Ananda,
Tri Wintolo Apoko, Puri Pramudiani, Purnama Syae
Purrohman, Indah Kusumaningrum,
Irdalisa, Sigid Edy Purwanto, Wahyu Dian Laksanawati,
Hamzah Puadi Ilyas, Siswana, Hendra Apriyadi



UHAMKA PRESS

PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN

Penulis:

- Sugeng Riadi
- Maesaroh
- Sulistyawati
- Imas Ratna Ernawati; Tri Isti Hartini
- Arry Avorizano
- Sri Mulyani
- Ayu Faradillah; Yanwa
- Nugraha
- Ika Yatri
- Nur Amalia; Prima Gusti Yanti; Rafli Pasila Nasmu
- Nurafni; Dadang Juandi; Al Jupri
- Ratih Novita Sari; Raffi Aulia Ananda
- Tri Wintolo Apoko
- Puri Pramudiani
- Purnama Syaef Purrohman
- Indah Kusumaningrum
- Irdalisa
- Sigid Edy Purwanto
- Wahyu Dian Laksanawati
- Hamzah Puadi Ilyas
- Siswana
- Hendra Apriyadi

Editor:

Achmad Abimubarak,
Ratih Novita Sari,
Agung Adiputra

Layout: Agung Adiputra

Desain Sampul: Agung Adiputra

Ukuran: 14,8 cm x 21 cm

Tebal: x + 410 halaman

Penerbit: UHAMKA PRESS

Redaksi:

Jl. Gandaria IV, Kramat Pela, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan

Email: press@uhamka.ac.id

Anggota IKAPI: 493/DKI/VII2014



Cetakan ke-I, Januari 2026

ISBN. 978-623-7724-61-2

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit