

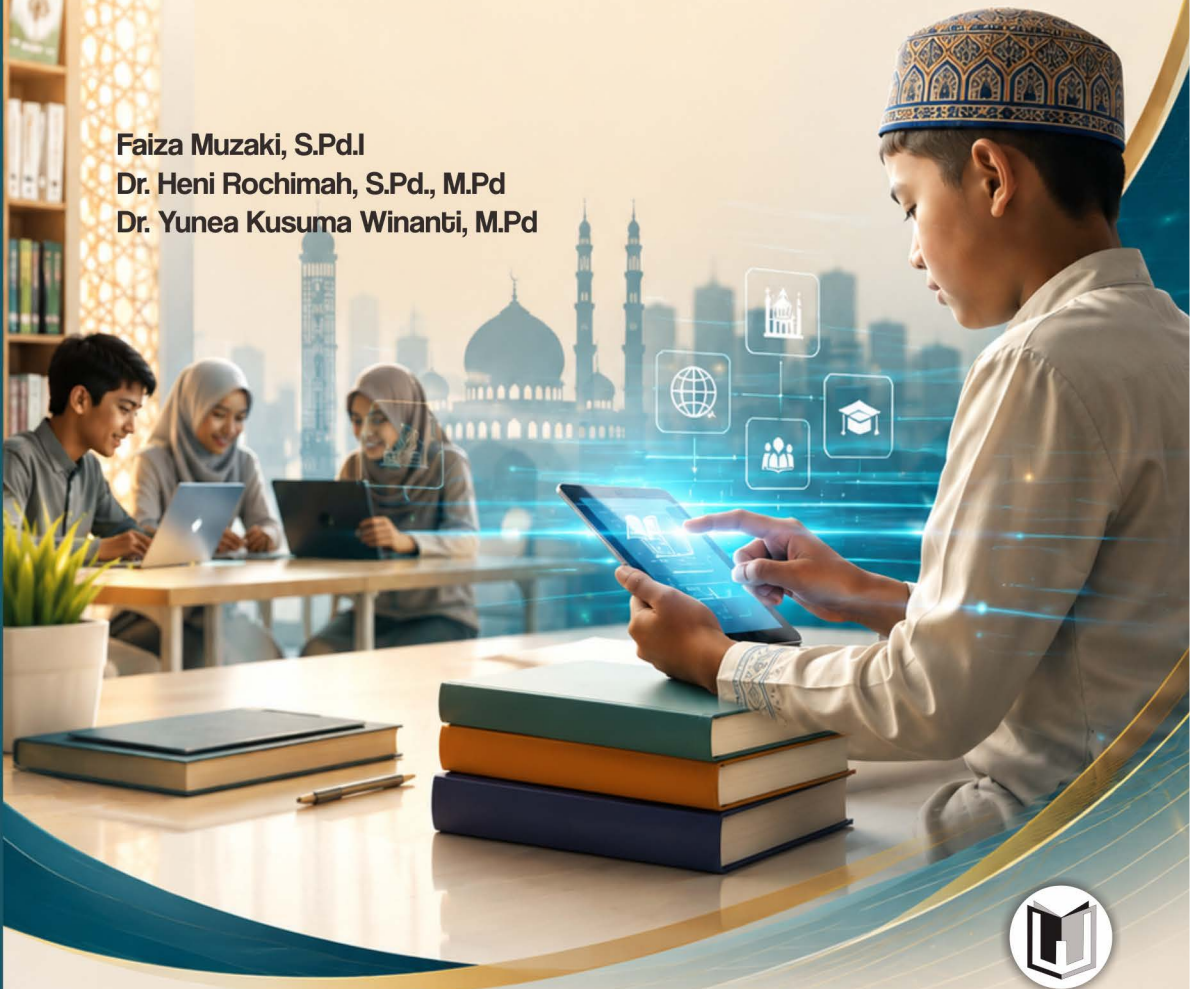
Membangun Karakter Sopan Santun Siswa

DI ERA DIGITAL

Faiza Muzaki, S.Pd.I

Dr. Heni Rochimah, S.Pd., M.Pd

Dr. Yunea Kusuma Winanti, M.Pd



Membangun Karakter Sopan Santun Siswa **DI ERA DIGITAL**

Faiza Muzaki, S.Pd.I
Dr. Heni Rochimah, S.Pd., M.Pd
Dr. Yunea Kusuma Winanti, M.Pd

MEMBANGUN KARAKTER SOPAN SANTUN SISWA DI ERA DIGITAL

Penulis:

Faiza Muzaki, S.Pd.I
Dr. Heni Rochimah, S.Pd., M.Pd
Dr. Yunea Kusuma Winanti, M.Pd

Desain Cover:

Helmaria Ulfa

Sumber Ilustrasi:

www.freepik.com

Tata Letak:

Handarini Rohana

Editor:

Neneng Sri Wahyuni

ISBN:

978-634-317-282-6

Cetakan Pertama:

Agustus, 2026

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

by Penerbit Widina Media Utama

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian
atau

seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:

WIDINA MEDIA UTAMA

Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 519/JBA/2025

Website: www.penerbitwidina.com

Instagram: [@penerbitwidina](https://www.instagram.com/penerbitwidina)

Telepon (022) 87355370

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga buku “Membangun Karakter Sopan Santun Siswa di Era Digital” ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW sebagai teladan utama dalam keluhuran akhlak.

Buku ini hadir sebagai respons inovatif terhadap tantangan pendidikan Islam di era disrupsi digital. Di tengah penetrasi teknologi yang masif, dunia pendidikan madrasah dihadapkan pada paradoks digital kemudahan akses informasi yang kerap berkelindan dengan degradasi karakter dan hilangnya etika di ruang siber. Guna menjembatani jarak tersebut, buku ini menawarkan formula pedagogis yang mengintegrasikan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) ke dalam aplikasi pembelajaran interaktif, menjadikan kearifan lokal dan nilai adab sebagai jangkar moral remaja madrasah.

Penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada para pembimbing, keluarga, rekan pendidik, serta keluarga besar Madrasah Tsanawiyah Attaqwa Putra Bekasi atas segala dukungan, inspirasi, dan bantuan data selama proses penyusunan karya ini.

Semoga buku ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi para guru dan praktisi pendidikan dalam merekonstruksi kesantunan digital siswa. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan di masa mendatang.

Bekasi, Juli 2026

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB 1 TANTANGAN PENDIDIKAN DI ERA DISRUPSI DIGITAL.....	1
A. Wajah Baru Pendidikan Abad Ke-21	1
B. Paradoks Digital: Kemudahan Akses versus Degradasi Karakter	4
C. Realitas Pembelajaran di Madrasah dan Urgensi Karakter	6
D. Mewujudkan Inovasi Melalui Culturally Responsive Teaching (CRT)	8
BAB 2 ANATOMI KARAKTER DAN ESENSI KESANTUNAN DI ERA DIGITAL.....	11
A. Hakikat Karakter Dari Pengetahuan Menuju Habituasi	11
B. Fase Remaja Awal di Madrasah Tsanawiyah: Momentum Krusial Pembentukan Identitas	14
C. Sopan Santun sebagai Jangkar Estetika Sosial.....	16
D. Perspektif Islam: Integrasi Karakter dalam Konsep Akhlak dan Adab	19
E. Tantangan Digital Civility: Menavigasi Karakter di Ruang Siber	21
F. Reorientasi Pembelajaran: Merajut Akhlak dalam Desain Pedagogis Modern.....	23
BAB 3 CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING JEMBATAN PRAXIS BUDAYA DAN PEDAGOGI MODERN	27
A. Epistemologi Culturally Responsive Teaching (CRT): Dekonstruksi Ruang Belajar.....	27
B. Genealogi Pemikiran: Dari Keterlibatan hingga Kesadaran Kritis.....	30
C. Prinsip-Prinsip Utama Praksis Pembelajaran Berbasis Budaya	32
D. Konvergensi Budaya, Adab, dan Dinamika Madrasah.....	34
E. Manifestasi Empiris di Kelas: Keterlibatan Emosional dan Stimulasi Digital.....	37
F. Refleksi Teoretis Bab	39

BAB 4 TEKNOLOGI INSTRUKSIONAL ARSITEKTUR	
PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN GAMIFIKASI DIGITAL ...	42
A. Pergeseran Paradigma Ganda Dari Transmisi Pasif Menuju Interaktivitas Dinamis	42
B. Anatomi Interaktivitas Digital dan Keterlibatan Kognitif.....	45
C. Teori Gamifikasi Mengadopsi Mekanisme Permainan demi Retensi Belajar	47
D. Purwarupa Aplikasi RAVID Sinergi Media Digital dan Nilai Karakter	49
E. Desain Antarmuka: Prinsip Kesederhanaan dan Reduksi Beban Kognitif.....	51
F. Refleksi Teoretis Bab	53
BAB 5 REKAYASA PRODUK MANIFESTASI METODOLOGIS	
DAN RANCANG BANGUN APLIKASI RAVID.....	55
A. Filosofi dan Anatomi Epistemis Aplikasi RAVID	55
B. Orkestrasi Desain Instruksional: Implementasi Model ADDIE ..	57
C. Alur Navigasi dan Fungsionalitas Fitur RAVID	60
D. Implikasi Dualistik Aplikasi RAVID dalam Ekosistem Kelas	62
E. Refleksi Teoretis Bab	64
BAB 6 PRAXIS DI MEDAN JUANG ETNOGRAFI	
IMPLEMENTASI PEDAGOGI CRT DI MADRASAH.....	67
A. Lensa Sosio Kultural MTs Attaqwa Putra Bekasi sebagai Episentrum Riset.....	67
B. Orkestrasi Prosedural: Desain Penjalinan Teknologi dan Budaya Lokal.....	69
C. Anatomi Dialogis Menghidupkan Ruang Kelas yang Mati.....	71
D. Rekam Jejak Perubahan: Analisis Perilaku dan Keterlibatan Kognitif.....	74
E. Ruang Refleksi: Kedewasaan Pedagogis Guru dan Efek Koneksi.....	77
BAB 7 EFIKASI DAN IMPAK INSTRUKSIONAL	
EVALUASI PARADIGMATIK TERHADAP	
PERUBAHAN AKHLAK SISWA	79
A. Metamorfosis Sikap Dinamika Perubahan Perilaku Pasca Intervensi.....	79

B. Kategori Elasi Tinggi: Analisis Kuantitatif Hasil Belajar dan Pengokohan Karakter	81
C. Resonansi Psikologis: Penerimaan dan Akseptabilitas Digital oleh Siswa	83
D. Sintesis Dampak Makro: Harmonisasi Budaya, Teknologi, dan Nilai Islam	86
BAB 8 RETROSPEKSI, EPIFANI, DAN PROYEKSI FUTURISTIK PEDAGOGI DIGITAL.....	89
A. Anatomi Efikasi Keunggulan Simbiotik Kurikulum dan Teknologi	89
B. Ranah Keterbatasan Ruang Refleksi demi Validitas Berkelanjutan	92
C. Epifani Pedagogis: Catatan Otobiografis Seorang Pendidik-Peneliti.....	94
D. Rekomendasi Praksis: Panduan Transformasi bagi Pendidik Modern.....	96
E. Proyeksi Futuristik: Peta Jalan Pengembangan Aplikasi RAVID	97
BAB 9 MEMANUSIAKAN MANUSIA, MERESTORASI PERADABAN MADRASAH	101
A. Simfoni Akhir: Refleksi Filosofis Pendidikan Karakter Berbasis Kultural.....	101
B. Risalah bagi Para Murabbi Menjadi Teladan di Era Disrupsi.....	103
C. Proyeksi Masa Depan: Melahirkan Generasi Cerdas Beradab (The Civilized Generation)	106
DAFTAR PUSTAKA	109

BAB 1

TANTANGAN PENDIDIKAN DI ERA DISRUPSI DIGITAL

A. WAJAH BARU PENDIDIKAN ABAD KE-21



Gambar 1.1 Ilustrasi Pembelajaran Abad 21

Pengantar Abad ke-21 menandai era transformasi radikal bagi sistem pendidikan di seluruh dunia. Bukan sekadar perubahan skema kurikulum atau metode pembelajaran, tetapi sebuah metamorfosis menyeluruh yang melibatkan cara manusia belajar, berinteraksi, dan mengonstruksi realitas (UNESCO, 2021). Dalam konteks ini, kemajuan teknologi digital yang eksponensial, arus informasi yang semakin deras, serta dinamika sosial yang semakin kompleks telah meruntuhkan batas-batas tradisional antara sumber belajar, lingkungan belajar, dan peserta

BAB 2

ANATOMI KARAKTER DAN ESENSI KESANTUNAN DI ERA DIGITAL

A. HAKIKAT KARAKTER DARI PENGETAHUAN MENUJU HABITUASI



Gambar 2.1 Model Konseptual Pembentukan Karakter dari Pengetahuan Menuju Habitiasi

Pendidikan pada hakikat tertinggiya bukanlah sekadar proses mekanis yang berorientasi pada transfer pengetahuan atau penguasaan aspek kognitif semata. Lebih dari itu, pendidikan merupakan ikhtiar sadar dan terencana untuk memanusiakan manusia (humanisasi), yakni membentuk pribadi yang utuh, beradab, dan memiliki orientasi nilai yang jelas dalam menjalani kehidupan, sebagaimana ditegaskan dalam

BAB 3

CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING JEMBATAN PRAXIS BUDAYA DAN PEDAGOGI MODERN

A. EPISTEMOLOGI CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING (CRT): DEKONSTRUKSI RUANG BELAJAR



Gambar 3.1 Aplikasi pendekatan CRT

Dalam lanskap pendidikan abad ke-21 yang sarat dengan kompleksitas sosial, budaya, dan teknologi, kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga bermakna secara humanistik, menjadi semakin mendesak. Pendidikan tidak lagi cukup berorientasi pada pencapaian angka-angka kognitif semata, melainkan harus mampu menyentuh dimensi identitas,

BAB 4

TEKNOLOGI INSTRUKSIONAL ARSITEKTUR PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN GAMIFIKASI DIGITAL

A. PERGESERAN PARADIGMA GANDA DARI TRANSMISI PASIF MENUJU INTERAKTIVITAS DINAMIS



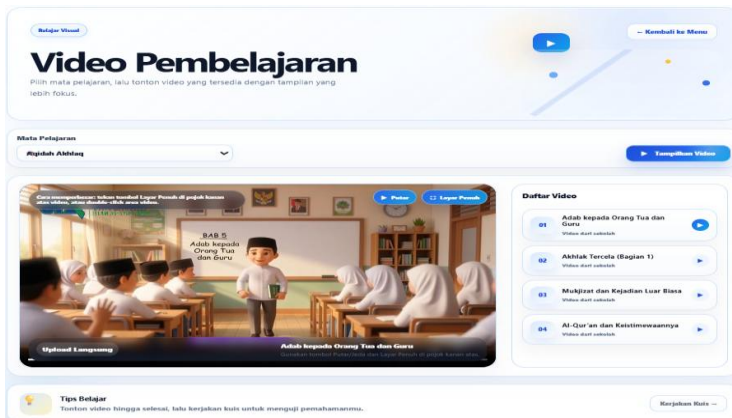
Gambar 4.1. Transformasi paradigma pembelajaran dari teacher-centered menuju student-centered learning

Transformasi yang terjadi dalam dunia pendidikan akibat penetrasi teknologi digital tidak hanya bersifat teknis, melainkan menyentuh lapisan filosofis terdalam dari praktik pembelajaran. Pergeseran dari model *teacher-centered* menuju *student-centered learning* menandai

BAB 5

REKAYASA PRODUK MANIFESTASI METODOLOGIS DAN RANCANG BANGUN APLIKASI RAVID

A. FILOSOFI DAN ANATOMI EPISTEMIS APLIKASI RAVID



Gambar 5.1. Konseptualisasi aplikasi RAVID sebagai model pedagogis digital yang mengintegrasikan konstruktivisme, nilai adab, serta teknologi interaktif dalam pembelajaran karakter.

Kehadiran aplikasi RAVID dalam penelitian ini tidak dapat dilepaskan dari dinamika kebutuhan riil di lapangan yang menuntut adanya inovasi pembelajaran yang lebih adaptif, kontekstual, dan transformatif. Dalam konteks pendidikan Akidah Akhlak di madrasah, khususnya dalam penguatan karakter sopan santun, pendekatan

BAB 6

PRAXIS DI MEDAN JUANG ETNOGRAFI IMPLEMENTASI PEDAGOGI CRT DI MADRASAH

A. LENSEA SOSIO KULTURAL MTS ATTAQWA PUTRA BEKASI SEBAGAI EPISENTRUM RISET



Gambar 6.1. Ekosistem Sosio Kultural

Eksekusi empiris dari inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan budaya ini berlabuh pada sebuah ruang pendidikan yang hidup: Madrasah Tsanawiyah (MTs) Attaqwa Putra Bekasi. Madrasah ini bukan sekadar institusi formal, melainkan sebuah ekosistem sosial yang

BAB 7

EFIKASI DAN IMPAK INSTRUKSIONAL EVALUASI PARADIGMATIK TERHADAP PERUBAHAN AKHLAK SISWA

A. METAMORFOSIS SIKAP DINAMIKA PERUBAHAN PERILAKU PASCA INTERVENSI



Gambar 7.1. Metamorfosis Perilaku Siswa Pasca Implementasi CRT Berbasis Digital

Implementasi desain pedagogi Culturally Responsive Teaching (CRT) yang dimediasi melalui platform digital RAVID di ruang kelas tidak hanya menghadirkan inovasi dalam metode pembelajaran, tetapi juga memantik terjadinya transformasi perilaku yang nyata dan teramati

BAB 8

RETROSPEKSI, EPIFANI, DAN PROYEKSI FUTURISTIK PEDAGOGI DIGITAL

A. ANATOMI EFIKASI KEUNGGULAN SIMBIOTIK KURIKULUM DAN TEKNOLOGI



**Gambar 8.1 Sinergi Culturally Responsive Teaching
dan Teknologi dalam Pembelajaran**

Menengok kembali seluruh rangkaian perjalanan riset, desain, implementasi, hingga evaluasi yang telah dilalui, terpetakan secara gamblang bahwa integrasi antara pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) dengan aplikasi RAVID bukan sekadar inovasi metodologis biasa, melainkan sebuah rekonstruksi paradigma pembelajaran yang bersifat transformatif. Sinergi ini melahirkan sebuah

BAB 9

MEMANUSIAKAN MANUSIA, MERESTORASI PERADABAN MADRASAH

A. SIMFONI AKHIR: REFLEKSI FILOSOFIS PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS KULTURAL



**Gambar 9.1 Pendidikan Karakter Berbasis Kultural
sebagai Proses Memanusiakan Manusia.**

Pendidikan pada hakikat tertinggiya tidak pernah berhenti pada aktivitas transfer pengetahuan semata. Ia bukan sekadar proses linear yang memindahkan informasi dari pikiran guru ke dalam ingatan siswa, melainkan sebuah perjalanan eksistensial yang kompleks menyentuh dimensi intelektual, emosional, sosial, hingga spiritual manusia. Dalam perspektif ini, pendidikan merupakan upaya sadar untuk

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Attas, S. M. N. (1991). *The concept of education in Islam*. ISTAC.
- Al-Ghazali. (2005). *Ihya' ulum al-din*. Dar al-Kutub al-Ilmiyah.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing*. Longman.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston.
- Azra, A. (2012). *Pendidikan Islam: Tradisi dan modernisasi di tengah tantangan milenium III*. Kencana.
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Statistik telekomunikasi Indonesia*. BPS.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Banks, J. A. (2016). *Cultural diversity and education: Foundations, curriculum, and teaching*. Routledge.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. George Washington University.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Brown, A. L. (1992). Design experiments: Theoretical and methodological challenges in creating complex interventions in classroom settings. *The Journal of the Learning Sciences*.
- Bruner, J. (1991). The narrative construction of reality. *Critical Inquiry*.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction*. Wiley.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. W. W. Norton & Company.
- Flavell, J. H. (1979). Metacognition and cognitive monitoring: A new area of cognitive–developmental inquiry. *American Psychologist*.
- Fullan, M. (2007). *The new meaning of educational change*. Teachers College Press.

- Gay, G. (2010). *Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice*. Teachers College Press.
- Ghaemi, F., & Boroushaki, M. (2025). *Culturally responsive teaching in practice*.
- Hammond, Z. (2015). *Culturally responsive teaching and the brain*. Corwin Press.
- Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge.
- Hutchison, A., & McAlister-Shields, L. (2020). *Digital literacy in the classroom*.
- Ibn Miskawayh. (1968). *Tahdhib al-akhlaq*. American University of Beirut.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture*. MIT Press.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual teaching and learning*. Corwin Press.
- Jonassen, D. H. (1999). *Designing constructivist learning environments*.
- Kapp, K. M. (2014). *The gamification of learning and instruction fieldbook*. Pfeiffer.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar ilmu antropologi*. Rineka Cipta.
- Kohlberg, L. (1981). *The philosophy of moral development*. Harper & Row.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Ladson-Billings, G. (1995). Toward a theory of culturally relevant pedagogy. *American Educational Research Journal*.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Miller, J. P. (2007). *Holistic education for an age of globalization*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things*. Basic Books.
- OECD. (2009). *21st century skills and competences for new millennium learners in OECD countries*. OECD Publishing.
- OECD. (2018). *The future of education and skills 2030*. OECD Publishing.
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Orion Press.

- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age.
- Slavin, R. E. (2002). *Evidence-based education policies*.
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*.
- Tomlinson, C. A. (2001). *How to differentiate instruction in mixed-ability classrooms*. ASCD.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Weimer, M. (2013). *Learner-centered teaching: Five key changes to practice*. Jossey-Bass.
- Wilson, M. (2002). Six views of embodied cognition. *Psychonomic Bulletin & Review*.
- Zimmerman, B. J. (2000). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective.
- Bostwick, K. C. P., Martin, A. J., Lowe, K., Vass, G., Woods, A., & Durksen, T. L. (2025). A framework for teachers' culturally responsive teaching beliefs: Links to motivation to teach Aboriginal curriculum and relationships with Aboriginal students. *Teaching and Teacher Education*, 161. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2025.105020>
- Branch, R. M. (2010). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The systematic design of instruction* (8th ed.). Pearson Education.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. (2025). *Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 6077 Tahun 2025 tentang Panduan Kurikulum Berbasis Cinta*.
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. Continuum.
- Gay, G. (2018). *Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice* (3rd ed.). Teachers College Press.

- Ghaemi, H., & Boroushaki, N. (2025). Culturally responsive teaching in diverse classrooms: A framework for teacher preparation program. *Australian Journal of Applied Linguistics*, 8(1). <https://doi.org/10.29140/ajal.v8n1.102433>
- Ki Hajar Dewantara. (2013). *Pemikiran, konsepsi, keteladanan, sikap merdeka*. UST Press.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character*. Bantam Books.

Membangun Karakter Santun Siswa Sopan DI ERA DIGITAL

Buku Mengukir Akhlak di Era Digital mengangkat persoalan mendasar yang dihadapi dunia pendidikan saat ini, yaitu bagaimana menjaga dan menumbuhkan karakter peserta didik di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital. Kemudahan akses informasi yang ditawarkan era digital membawa berbagai peluang bagi pembelajaran, namun di sisi lain juga memunculkan tantangan berupa menurunnya etika, kesantunan, dan kualitas interaksi sosial peserta didik. Berangkat dari kondisi tersebut, buku ini menawarkan perspektif bahwa pendidikan karakter tidak dapat dipisahkan dari inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan nilai-nilai budaya serta ajaran Islam.

Melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT), buku ini menjelaskan bagaimana budaya lokal, nilai-nilai akhlak, dan pengalaman hidup peserta didik dapat dijadikan fondasi dalam merancang pembelajaran yang lebih kontekstual, bermakna, dan humanis. Pembahasan diperkaya dengan konsep teknologi instruksional, gamifikasi, serta pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif RAVID sebagai media yang mendukung internalisasi karakter. Selain menguraikan landasan teoretis, buku ini juga menyajikan implementasi nyata di Madrasah Tsanawiyah melalui pendekatan penelitian yang menunjukkan bagaimana integrasi budaya, teknologi, dan pedagogi mampu meningkatkan keterlibatan belajar sekaligus membentuk perilaku santun peserta didik.

Pada akhirnya, buku ini menegaskan bahwa pendidikan di era digital tidak cukup hanya menghasilkan generasi yang cerdas secara akademik, tetapi juga harus melahirkan generasi yang berakarakter, berakhlak mulia, dan mampu menjadi warga digital yang bertanggung jawab. Dengan bahasa yang sistematis serta didukung berbagai kajian konseptual dan praktik implementasi, buku ini layak menjadi referensi bagi guru, dosen, mahasiswa, peneliti, maupun pemerhati pendidikan yang ingin mengembangkan pembelajaran inovatif berbasis karakter sebagai upaya membangun peradaban pendidikan yang lebih humanis, adaptif, dan berkelanjutan.

 www.penerbitwidina.com
 @penerbitwidina
 penerbit widina
 penerbitwidina@gmail.com
 widina store
 widina bookstore

Layanan Pembaca & Penerbitan Buku
 0815-7000-699



SCANME

Pendidikan

ISBN 978-634-317-282-6



9 786343 172826