

Transformasi Pembelajaran Fiqih di Era Digital melalui Media Interaktif, Audiovisual dan Gamifikasi

Muhammad Farhan Naufal¹, Muhammad Hikmatul Yaqin², Muhammad Rossi³

STAI Al-Washliyah Barabai, Kalimantan Selatan, Indonesia ^{1,2,3}

Email: m.farhannuf@gmail.com¹, Yaqinskdi@gmail.com²

Keywords

Audiovisual Media, Digital Era, Fiqh Learning, Gamification, Interactive Media.

Era Digital, Gamifikasi, Pembelajaran Fiqih, Media Audiovisual, Media Interaktif.

Abstract

The transformation of fiqh learning in the digital era has become both a challenge and an opportunity to improve the quality of Islamic education. Numerous studies have examined the use of digital media in learning; however, research integrating interactive media, audiovisual media, and gamification in fiqh learning remains relatively limited. This study aims to analyze the role of these three approaches in supporting the transformation of fiqh learning to become more effective and aligned with the characteristics of the digital generation. This research employed a library research method using a descriptive qualitative approach by reviewing books, scientific articles, and previous studies relevant to the topic. Data were analyzed through content analysis to identify patterns, concepts, and findings related to the utilization of digital technology in fiqh learning. The findings indicate that audiovisual media are effective in visualizing practical worship materials, interactive media enhance student engagement in the learning process, and gamification increases learning motivation and participation through game elements such as points, levels, and rewards. The integration of these three approaches contributes to improving students' understanding of fiqh concepts, learning outcomes, and the creation of a more engaging, active, and student-centered learning environment. Therefore, strengthening teachers' digital competencies and providing adequate technological infrastructure are essential factors in optimizing the transformation of fiqh learning in the digital era.

Transformasi pembelajaran fiqh di era digital menjadi tantangan sekaligus peluang dalam meningkatkan kualitas pendidikan Islam. Berbagai penelitian telah mengkaji penggunaan media digital dalam pembelajaran, namun kajian yang mengintegrasikan media interaktif, audiovisual, dan gamifikasi dalam pembelajaran fiqh masih relatif terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran ketiga media tersebut dalam mendukung transformasi pembelajaran fiqh yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Penelitian menggunakan metode kepustakaan (library research) dengan pendekatan kualitatif deskriptif melalui analisis berbagai buku, artikel ilmiah, dan hasil penelitian yang relevan. Data dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis) untuk mengidentifikasi pola, konsep, dan temuan terkait pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran fiqh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audiovisual efektif membantu

visualisasi materi praktik ibadah, media interaktif meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, sedangkan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar melalui penerapan unsur permainan seperti poin, level, dan penghargaan. Integrasi ketiga media tersebut berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman materi, hasil belajar, serta terciptanya pembelajaran fiqih yang lebih menarik, aktif, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, penguatan kompetensi digital guru dan dukungan sarana teknologi menjadi faktor penting dalam optimalisasi transformasi pembelajaran fiqih di era digital.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Islam pada hakikatnya merupakan proses pembentukan manusia yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan pengamalan nilai-nilai syariat Islam dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cabang ilmu yang memiliki peran penting dalam mewujudkan tujuan tersebut adalah fiqih. Pembelajaran fiqih tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mencakup pemahaman, keterampilan praktik ibadah, serta pembiasaan sikap religius yang sesuai dengan ajaran Islam (Ramayulis, 2015). Oleh karena itu, pembelajaran fiqih perlu disampaikan melalui pendekatan yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman agar tujuan pendidikan Islam dapat tercapai secara optimal (Hamalik, 2017).

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Kemajuan internet, perangkat pintar, serta berbagai platform pembelajaran digital telah mengubah cara peserta didik memperoleh dan mengakses informasi. Generasi peserta didik saat ini merupakan generasi digital yang memiliki karakteristik menyukai pembelajaran visual, interaktif, cepat, dan berbasis teknologi (Falloon, 2020). Kondisi ini menuntut lembaga pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran agar tetap relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik modern. Selain itu, perkembangan teknologi telah mendorong terjadinya pergeseran paradigma pembelajaran dari *teacher centered learning* menuju *student centered learning* yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar (Laurillard, 2020).

Allah Swt. berfirman dalam QS. Al-Baqarah ayat 31 yang menjelaskan bahwa Allah mengajarkan berbagai pengetahuan kepada Nabi Adam a.s. Ayat tersebut menunjukkan

bahwa pengembangan ilmu pengetahuan merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia. Dalam konteks pendidikan modern, pemanfaatan teknologi digital dapat dipandang sebagai salah satu bentuk ikhtiar dalam mengembangkan proses pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Pembelajaran fiqih memiliki posisi yang sangat penting dalam pendidikan Islam karena berkaitan langsung dengan pemahaman hukum-hukum syariat yang mengatur kehidupan manusia, baik dalam aspek ibadah maupun muamalah. Melalui pembelajaran fiqih, peserta didik diharapkan mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam secara benar dalam kehidupan sehari-hari (Ramayulis, 2015). Di tengah derasnya arus informasi digital, pemahaman fiqih yang tepat menjadi semakin penting agar peserta didik mampu memilah berbagai informasi keagamaan yang beredar di media digital serta terhindar dari kesalahpahaman dalam memahami ajaran Islam.

Namun demikian, pembelajaran fiqih di sekolah dan madrasah masih menghadapi berbagai tantangan. Proses pembelajaran sering kali masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan yang menyebabkan peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran (Sanjaya, 2016). Materi fiqih yang banyak memuat konsep hukum dan praktik ibadah juga sering disampaikan secara teoritis sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam menghubungkan materi dengan kehidupan nyata. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menjadikan suasana belajar kurang menarik dan kurang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Fanani et al., 2024).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Media interaktif memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif melalui kuis digital, simulasi, maupun aktivitas pembelajaran berbasis teknologi. Media audiovisual membantu peserta didik memahami materi melalui kombinasi gambar, suara, video, dan animasi sehingga konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (Moreno & Mayer, 2015). Sementara itu, gamifikasi menghadirkan unsur permainan seperti poin, level, *badge*, *reward*, dan tantangan yang dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Deci & Ryan, 2017).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam Pendidikan Agama Islam memberikan dampak positif terhadap motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik (Anita et al., 2025; Patmawati et al., 2025).

Namun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada penggunaan satu jenis media pembelajaran secara terpisah, seperti media audiovisual, media interaktif, atau gamifikasi. Kajian mengenai efektivitas media audiovisual dalam pembelajaran fiqh menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi praktik ibadah (Rohmani & Febriana, 2025). Penelitian lain mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis digital mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran fiqh (Ramanda et al., 2025). Sementara itu, gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik generasi Z (Mulya et al., 2025; Sari et al., 2025). Meskipun demikian, kajian yang mengintegrasikan ketiga pendekatan tersebut secara komprehensif dalam konteks pembelajaran fiqh masih relatif terbatas.

Pembelajaran fiqh memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan mata pelajaran lainnya karena tidak hanya menuntut penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan praktik ibadah dan pembentukan sikap religius peserta didik. Oleh karena itu, integrasi media interaktif, audiovisual, dan gamifikasi menjadi pendekatan yang potensial untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Moreno dan Mayer (2015), kombinasi berbagai bentuk media dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif melalui penyajian informasi yang beragam dan saling melengkapi.

Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis integratif mengenai peran media interaktif, audiovisual, dan gamifikasi dalam mentransformasikan pembelajaran fiqh di era digital. Penelitian ini tidak hanya mengkaji efektivitas masing-masing media secara terpisah, tetapi juga menganalisis bagaimana sinergi ketiga media tersebut dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual dalam pengembangan model pembelajaran fiqh yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan generasi digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis transformasi pembelajaran fiqh di era digital melalui pemanfaatan media interaktif, audiovisual, dan gamifikasi. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan mengidentifikasi kontribusi ketiga media tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan

peserta didik, pemahaman materi fiqh, serta relevansinya dalam mendukung pengembangan pembelajaran Pendidikan Islam pada era digital.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan (*library research*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengkajian, analisis, dan sintesis berbagai literatur yang relevan mengenai transformasi pembelajaran fiqh di era digital melalui media interaktif, audiovisual, dan gamifikasi (Zed, 2014).

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari artikel-artikel ilmiah yang membahas pembelajaran fiqh, media interaktif, media audiovisual, dan gamifikasi yang diterbitkan pada rentang tahun 2020–2025. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari buku, prosiding, dan dokumen ilmiah lain yang relevan dengan fokus penelitian. Literatur yang digunakan dipilih berdasarkan kriteria relevansi topik, kredibilitas sumber, serta keterkaitan dengan tujuan penelitian. Literatur yang dianalisis dipilih melalui proses identifikasi, seleksi, dan klasifikasi berdasarkan kesesuaian topik, tahun publikasi, serta relevansinya dengan tujuan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dengan menelusuri berbagai sumber ilmiah yang berasal dari jurnal nasional, jurnal internasional, buku akademik, dan publikasi ilmiah lainnya. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teknik *content analysis* (analisis isi) yang meliputi proses reduksi data, pengelompokan tema, interpretasi data, dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi pola, konsep, temuan, serta kontribusi media interaktif, audiovisual, dan gamifikasi dalam mendukung transformasi pembelajaran fiqh di era digital (Sugiyono, 2020).

Untuk meningkatkan validitas data, penelitian menerapkan teknik triangulasi sumber dengan membandingkan berbagai hasil penelitian dan literatur yang memiliki keterkaitan dengan topik kajian. Melalui proses tersebut diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran fiqh serta implikasinya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Transformasi Pembelajaran Fiqh melalui Media Interaktif

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan paradigma pembelajaran fiqh dari pendekatan konvensional menuju pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Media interaktif memungkinkan peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai fitur seperti kuis digital, simulasi, diskusi daring, dan evaluasi berbasis teknologi.

Hasil penelitian Ramanda et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Google Sites mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran fiqh. Peserta didik dapat mengakses materi, latihan soal, serta berbagai sumber belajar secara mandiri sehingga proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan efektif. Temuan ini sejalan dengan pandangan Laurillard (2020) yang menyatakan bahwa teknologi pembelajaran mampu menciptakan interaksi yang lebih bermakna antara peserta didik, materi, dan lingkungan belajar.

Dalam pembelajaran fiqh, media interaktif memiliki peran penting karena materi fiqh tidak hanya menuntut pemahaman konsep, tetapi juga kemampuan peserta didik dalam menerapkan hukum-hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari. Melalui media interaktif, peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam.

Peran Media Audiovisual dalam Pembelajaran Fiqh

Media audiovisual merupakan salah satu bentuk media digital yang mengombinasikan unsur visual dan audio dalam penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran, animasi, dan simulasi praktik ibadah dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep fiqh yang bersifat abstrak maupun prosedural.

Rohmani dan Febriana (2025) menemukan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran fiqh memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman peserta didik mengenai tata cara ibadah. Melalui penyajian visual yang konkret, peserta didik lebih mudah memahami langkah-langkah praktik ibadah dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal. Temuan tersebut didukung oleh teori multimedia yang dikemukakan Moreno dan Mayer (2015), yang menjelaskan bahwa kombinasi informasi visual dan verbal dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, media audiovisual juga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Penyajian materi yang

menarik melalui video dan animasi membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup serta mengurangi kejenuhan yang sering muncul dalam pembelajaran berbasis ceramah.

Gamifikasi sebagai Inovasi Pembelajaran Fiqih di Era Digital

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengadopsi elemen-elemen permainan ke dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Unsur-unsur seperti poin, level, badge, reward, dan tantangan digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan tanpa mengurangi substansi materi yang dipelajari.

Hasil penelitian Mulya et al. (2025) menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih. Sementara itu, Sari et al. (2025) menjelaskan bahwa penerapan gamifikasi memberikan dampak positif terhadap partisipasi dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan teori Self-Determination Theory yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (2017), yang menekankan pentingnya motivasi intrinsik dalam mendukung keberhasilan belajar.

Gamifikasi dalam pembelajaran fiqih dapat diterapkan melalui kuis interaktif, permainan edukatif berbasis syariah, maupun kompetisi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur penilaian dan penghargaan. Pendekatan ini membuat pembelajaran fiqih lebih menarik bagi generasi digital yang terbiasa berinteraksi dengan teknologi dan permainan digital.

Sintesis Transformasi Pembelajaran Fiqih di Era Digital

Hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa media interaktif, audiovisual, dan gamifikasi memiliki karakteristik serta keunggulan yang berbeda dalam mendukung pembelajaran fiqih. Media interaktif berperan dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas belajar yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Media audiovisual berfungsi memperjelas konsep dan praktik ibadah melalui penyajian gambar, suara, video, maupun animasi yang mampu mengubah materi abstrak menjadi lebih konkret. Gamifikasi berperan dalam meningkatkan motivasi belajar melalui penerapan unsur-unsur permainan yang mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Analisis terhadap berbagai temuan tersebut menunjukkan bahwa ketiga media tersebut tidak bekerja secara terpisah, melainkan memiliki hubungan yang saling melengkapi. Media audiovisual membantu peserta didik memahami materi fiqh melalui proses visualisasi, media interaktif memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi dan menguji pemahaman yang telah diperoleh, sedangkan gamifikasi berfungsi mempertahankan motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Integrasi ketiga media tersebut menghasilkan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dibandingkan penggunaan satu jenis media secara mandiri.

Karakteristik materi fiqh yang memadukan aspek pengetahuan, keterampilan, dan pengamalan menjadikan integrasi media digital sebagai kebutuhan yang relevan dalam pembelajaran abad ke-21. Materi seperti tata cara wudhu, salat, zakat, haji, maupun muamalah membutuhkan penjelasan konseptual sekaligus visualisasi praktik yang tepat. Penggunaan video pembelajaran dan animasi mampu membantu peserta didik memahami prosedur ibadah secara lebih jelas, sedangkan media interaktif dan gamifikasi dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman melalui latihan, simulasi, maupun evaluasi berbasis digital.

Perspektif teori pembelajaran multimedia menjelaskan bahwa peserta didik cenderung memahami informasi secara lebih efektif ketika materi disajikan melalui kombinasi saluran visual dan verbal (Moreno & Mayer, 2015). Temuan tersebut sejalan dengan konsep gamifikasi yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Integrasi media interaktif, audiovisual, dan gamifikasi tidak hanya mendukung peningkatan hasil belajar, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap karakteristik generasi digital yang terbiasa berinteraksi dengan teknologi.

Transformasi pembelajaran fiqh pada akhirnya tidak hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga mencerminkan perubahan paradigma pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang mengelola berbagai sumber belajar digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Integrasi media interaktif, audiovisual, dan gamifikasi dapat dipandang sebagai model pembelajaran fiqh yang relevan untuk menjawab

tantangan pendidikan Islam di era digital sekaligus mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih efektif.

4. KESIMPULAN

Transformasi pembelajaran fiqih di era digital menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif, audiovisual, dan gamifikasi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Media interaktif mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, media audiovisual membantu memvisualisasikan konsep dan praktik ibadah secara lebih konkret, sedangkan gamifikasi meningkatkan motivasi serta partisipasi peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Integrasi ketiga media tersebut menghasilkan pembelajaran fiqih yang lebih aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Pemanfaatan teknologi digital tidak hanya mendukung peningkatan pemahaman materi fiqih, tetapi juga membantu peserta didik menghubungkan konsep keislaman dengan praktik kehidupan sehari-hari. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan kompetensi digital guru serta dukungan sarana teknologi yang memadai menjadi faktor penting dalam mendukung transformasi pembelajaran fiqih yang efektif dan relevan dengan kebutuhan generasi digital.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anita, N., Tini, N., & Adawiyah, S. R. (2025). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Edukasiana*, 4(1), 68–79.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Fanani, M. I., Alfauzi, A. R., & Sutiah. (2024). Urgensi optimalisasi media digital untuk pembelajaran PAI di lingkungan pendidikan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 310–322.
- Hamalik, O. (2017). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Laurillard, D. (2020). *Teaching as a design science: Building pedagogical patterns for*

- learning and technology. Routledge.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2015). Interactive multimodal learning environments. *Educational Psychology Review*, 27(2), 309–326.
- Mulya, A. P., dkk. (2025). Gamifikasi dalam pembelajaran fiqih untuk generasi Z: Tinjauan literatur sistematis dan analisis kualitatif. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 5(1), 112–125.
- Patmawati, dkk. (2025). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Kontemporer*, 3(2), 45–58.
- Ramanda, A., Baderiah, & Firman. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites pada pembelajaran fiqih. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 6(1), 22–35.
- Ramayulis. (2015). Metodologi pendidikan agama Islam. Kalam Mulia.
- Rohmani, N., & Febriana, D. (2025). Efektivitas media audiovisual dalam meningkatkan pemahaman praktik ibadah pada pembelajaran fiqih. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 55–69.
- Sanjaya, W. (2016). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Kencana.
- Sari, N., Koderi, & Fitriani. (2025). Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di era digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam*, 4(1), 88–101.
- Sugiyono. (2020). Metode penelitian kualitatif. Alfabeta.
- Zed, M. (2014). Metode penelitian kepustakaan. Yayasan Obor Indonesia.