

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF GAMIFIKASI UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MUATAN  
IPA KELAS V SEKOLAH DASAR**



*Intelligentia - Dignitas*

Oleh:

VIVI HAMIDA

1107620080

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2025**

## LEMBAR PENGESAHAN

### LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG UJIAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Gamifikasi  
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA Kelas V  
Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Vivi Hamida

Nomor Registrasi : 1107620080

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Sidang : Jumat, 7 Februari 2025

Pembimbing I

Drs. Endang Wahyudiana, M.Pd.  
NIP.19661012199303100

Pembimbing II

Prof. Dr. Ika Lestari, M.Si  
NIP. 198402272008122003

#### Panitian Ujian Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd (Penanggung Jawab)*		19-02-2025
Karta Sasmita, M.Si., Ph.D (Wakil Penanggung Jawab)**		19-02-2025
Dr. Uswatun Hasanah, M.Pd (Ketua Sidang)***		14-02-2025
Dr. Tunjungsari Sekaringtyas, M.Pd. (Anggota)****		14/02 2025
Indah Wardatussa'idah, M.Pd (Anggota)****		13-02-2025

#### Catatan :

- \* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ
- \*\* Wakil Dekan Bid. Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni FIP UNJ
- \*\*\* Ketua Sidang
- \*\*\*\* Dosen Penguji

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MUATAN  
IPA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Vivi Hamida**

**ABSTRAK**

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif gamifikasi yang layak digunakan untuk pembelajaran IPA kelas V pada materi melihat karena cahaya dan mendengar karena bunyi, serta dapat menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi tersebut. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SDN Rawamangun 12 Pagi Jakarta Timur. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Metode pengumpulan data, dengan wawancara, kuesioner, serta pemberian tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini, yaitu: 1) Media pembelajaran interaktif gamifikasi dikembangkan sesuai tahapan ADDIE, dari analisis diketahui adanya masalah rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V pada materi melihat karena cahaya dan mendengar karena bunyi yang disebabkan penggunaan media pembelajaran yang kurang sesuai untuk peserta didik, membuat pembelajaran menjadi lebih pasif, serta membosankan. Solusi yang diambil berupa pengembangan media pembelajaran interaktif gamifikasi yang disesuaikan dengan harapan peserta didik. Setelahnya, dilakukan pengembangan media serta pengujian kepada para ahli dan peserta didik. 2) Berdasarkan uji validitas aspek media, diperoleh persentase 96%, aspek materi 97,9%, aspek bahasa 93,75%. Hasil uji ke peserta didik, *one to one* diperoleh presentase 94,73% , *small group* 96,71% , dan *field test* 94,92%. 3) Berdasarkan pengujian hasil belajar peserta didik, diketahui terdapat kenaikan nilai *post test* dibandingkan *pre test* dari seluruh peserta didik. Melalui perhitungan *n-gain* diperoleh skor sebesar 0,72 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif gamifikasi yang dikembangkan layak untuk digunakan dengan memperoleh kategori sangat baik disetiap aspeknya dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rekomendasi kepada guru, dalam pemilihan media pembelajaran, ada baiknya lebih memperhatikan pada kesesuaiannya untuk peserta didik dan kesiediaan waktu belajar di sekolah, sehingga media dapat membantu peserta didik untuk belajar dengan lebih baik lagi.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran Interaktif Gamifikasi, IPA, Cahaya, Mata, Bunyi, Telinga, Hasil Belajar, Kelas V SD.

# **DEVELOPMENT OF GAMIFICATION INTERACTIVE LEARNING MEDIA TO IMPROVE SCIENCE LEARNING OUTCOME IN GRADE V ELEMENTARY SCHOOL**

**Vivi Hamida**

## ***ABSTRACT***

This research and development were conducted to develop gamification interactive learning media that is feasible for grade V science learning on the material of seeing because of light and hearing because of sound and can be a solution to overcome the low learning outcomes of students on the material. The subjects in this study were fifth-grade students at SDN Rawamangun 12 Pagi, East Jakarta. This research uses the ADDIE model (analyze, design, development, implementation, evaluation). Data collection methods were conducted through interviews, questionnaires, and tests. The data analysis technique uses descriptive analysis. The results of this study, namely: 1) Gamification interactive learning media is developed according to the ADDIE stages, from the analysis it is known that there is a problem of low science learning outcomes of grade V students on the material of seeing because of light and hearing because of sound due to the use of learning media that is not suitable for students, making learning more passive, and boring. The solution taken is the development of gamified interactive learning media that is tailored to the expectations of students. After that, media development and testing were carried out to experts and students. 2) Based on the validity test of the media aspect, a percentage of 96% was obtained, the material aspect 97.9%, and the language aspect 93.75%. The results of the test from students, one to one, obtained a percentage of 94.73%, small group 96.71%, and field test 94.92%. 3) Based on testing the learning outcomes of students, it is known that there is an increase in post-test scores compared to the pre-test of all students. By calculating n-gain, a score of 0.72 is obtained which is in the high category. Thus, the gamification interactive learning media developed is suitable for use by obtaining very good categories in each aspect and can help improve student learning outcomes. Recommendations to teachers, in choosing learning media, it is better to pay more attention to its suitability for students and the availability of learning time at school, so that the media can help students to learn better.

**Keywords:** Gamification Interactive Learning Media, Science, Light, Eyes, Sound, Ears, Learning Outcomes, Grade V Elementary School.

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Vivi Hamida  
No. Registrasi : 1107620080  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar”** adalah :

1. dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pengembangan pada bulan Juli 2024 – Januari 2025
2. bukan merupakan duplikat skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 30 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Vivi Hamida

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Vivi Hamida  
NIM : 1107620080  
Fakultas/Prodi : FIP / Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Alamat email : Vivihamida094@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Gamifikasi untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 18 februari 2015

Penulis

( Vivi Hamida )  
nama dan tanda tangan

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

Tidak pernah ada kata terlambat untuk memulai sesuatu dan tidak ada kata menyerah sebelum mencoba.

### **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, sholawat dan salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Adapun peneliti mempersembahkan skripsi yang sudah disusun ini kepada:

1. Kedua orang tua peneliti, yaitu Bapak Romli dan Ibu Nurhayati yang senantiasa memberikan doa agar peneliti dapat menyelesaikan penelitian dan pengembangan ini dengan lancar dan tidak ada henti-hentinya memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti hingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini sampai akhir. Beribu rasa terima kasih peneliti sampaikan tidak akan bisa membalaskan jasa kedua orang tua, peneliti harap ini dapat menjadi langkah awal untuk menjadi manusia yang lebih baik dan dapat selalu membanggakan Bapak dan Ibu.
2. Kakak peneliti Azis Fadilla dan adik Fauzi Ramadhan yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti serta mendoakan kelancaran peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Teman-teman PGSD UNJ 2020 yang telah memberikan dukungan serta semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar”. Maksud penulisan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari penelitian ini tidak dapat terselesaikan tanpa bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Karta Sasmita, M.Si, Ph.D. Selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik, Kemahasiswaan, dan alumni Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd. Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.
4. Bapak Taofik, M.Pd. Selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Drs. Endang Wahyudiana, M.Pd. Selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi.
6. Ibu Prof. Dr. Ika Lestari, M.Si. Selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis berusaha menyusun skripsi ini sebaik-baiknya. Namun, penulis juga menyadari masih banyak kekurangan di dalamnya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi yang disusun dapat memberikan manfaat untuk dunia pendidikan.

Jakarta, 30 Januari 2025

Vivi Hamida



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Perumusan Masalah .....	9
E. Kegunaan Hasil Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORETIK</b> .....	<b>11</b>
A. Kajian Teoretik Penelitian dan Pengembangan .....	11
1. Hakikat Hasil Belajar .....	11
2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) .....	15
3. Hakikat Peserta Didik Kelas V SD .....	32
4. Hakikat Media Pembelajaran Interaktif .....	35
5. Hakikat Gamifikasi .....	38
6. Rancangan Media Pembelajaran Interaktif Gamifikasi .....	42
7. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran .....	48
B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	51
C. Kerangka Konsep Pengembangan .....	54
D. Rancangan Model.....	55
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>58</b>
A. Tujuan Penelitian .....	58
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	58

C. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	58
D. Prosedur Pengembangan .....	59
E. Instrumen Penelitian.....	64
F. Teknik Analisis Data.....	70
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>74</b>
A. Nama Produk.....	74
B. Karakteristik Produk .....	75
C. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan .....	77
D. Analisis Data .....	113
D. Prosedur Pemanfaatan Produk .....	114
E. Pembahasan.....	115
F. Keterbatasan Penelitian.....	121
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>122</b>
A. Kesimpulan .....	122
B. Implikasi.....	123
C. Saran.....	125
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>126</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>130</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Tabel paduan warna background, gambar, teks, dan highlights .....	46
Tabel 3. 1	Capaian Pembelajaran Materi Cahaya dan Bunyi.....	61
Tabel 3. 2	Tujuan Pembelajaran (TP) Materi Cahaya dan Bunyi .....	61
Tabel 3. 3	Kegiatan, Responden, dan Bentuk Instrumen.....	64
Tabel 3. 4	Kisi -Kisi Instrumen Wawancara Guru.....	65
Tabel 3. 5	Kisi - Kisi Instrumen Wawancara Peserta Didik .....	65
Tabel 3. 6	Kisi - Kisi Instrumen Kuesioner Validasi Ahli Media.....	66
Tabel 3. 7	Kisi - Kisi Instrumen Kuesioner Validasi Ahli Bahasa .....	67
Tabel 3. 8	Kisi - Kisi Instrumen Kuesioner Validasi Ahli Materi .....	67
Tabel 3. 9	Kisi - Kisi Instrumen Kuesioner Uji Coba Kepada Peserta didik (One to One, Small Group, dan Field Test).....	68
Tabel 3. 10	Kisi-Kisi Instrumen Field Test.....	69
Tabel 3. 11	Kriteria dan Skor Kuesioner .....	70
Tabel 3. 12	Konversi nilai persentase .....	71
Tabel 3. 13	Pendoman Penskoran .....	72
Tabel 3. 14	Pembagian Skor N – Gain .....	73
Tabel 4. 1	Storyboard Media yang Dikembangkan .....	81
Tabel 4. 2	Hasil Validasi Ahli Media.....	95
Tabel 4. 3	Komentar atau Saran Perbaikan dari Ahli Media .....	97
Tabel 4. 4	Hasil Validasi Ahli Materi .....	97
Tabel 4. 5	Komentar atau Saran Perbaikan dari Ahli Materi.....	98
Tabel 4. 6	Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	99
Tabel 4. 7	Komentar atau Saran Perbaikan dari Ahli Bahasa .....	100
Tabel 4. 8	Perbaikan Instrumen Tes.....	100
Tabel 4. 9	Hasil Uji One to One.....	102
Tabel 4. 10	Hasil Uji Small Group.....	104
Tabel 4. 11	Hasil Penilaian Media Pada Tahap Field Test .....	105
Tabel 4. 12	Daftar Nilai Pre Test dan Post Test.....	107
Tabel 4. 13	Hasil Perhitungan N-Gain Score.....	108
Tabel 4. 14	Hasil Revisi Ahli Media.....	109
Tabel 4. 15	Hasil Revisi Ahli Materi .....	110
Tabel 4. 16	Hasil Revisi Ahli Bahasa .....	111
Tabel 4. 17	Revisi dari Uji One to One.....	112
Tabel 4. 18	Revisi dari Uji Small Group.....	112
Tabel 4. 19	Hasil Kelayakan Media dari Tiga Aspek .....	113
Tabel 4. 20	Hasil Penilaian Media Oleh Peserta Didik.....	113

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Cahaya merambat lurus .....	19
Gambar 2. 2 Cahaya menembus benda bening .....	19
Gambar 2. 3 Cahaya mengenai benda gelap .....	20
Gambar 2. 4 Jenis-jenis pemantulan cahaya .....	20
Gambar 2. 5 Pantulan cahaya ke cermin datar .....	21
Gambar 2. 6 Pantulan cahaya ke cermin cembung .....	22
Gambar 2. 7 Pantulan cahaya ke cermin cekung .....	22
Gambar 2. 8 Cahaya dapat dibiaskan .....	23
Gambar 2. 9 Cahaya dapat diuraikan .....	23
Gambar 2. 10 Tampak mata manusia bagian luar .....	24
Gambar 2. 11 Bagian mata tampak dalam .....	25
Gambar 2. 12 Proses penglihatan pada manusia .....	27
Gambar 2. 13 Bagian-bagian telinga .....	29
Gambar 2. 14 Proses pendengaran pada manusia .....	31
Gambar 2. 15 Perbandingan typeface serif dan sans serif .....	44
Gambar 2. 16 Flowchart Isi Media Pembelajaran Interaktif Gamifikasi .....	55
Gambar 2. 17 Rancangan Map Kegiatan Pembelajaran dalam Media .....	56
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE .....	59
Gambar 3. 2 One Group Pretest – Posttest Design .....	71
Gambar 4. 1 Susunan Materi Pelajaran .....	85
Gambar 4. 2 Tampilan Awal Media .....	86
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Utama .....	86
Gambar 4. 4 Halaman Petunjuk Penggunaan .....	87
Gambar 4. 5 Halaman Tujuan Pembelajaran .....	88
Gambar 4. 6 Tampilan Pilihan Materi dan Kuis .....	89
Gambar 4. 7 Tampilan Map Kegiatan Pembelajaran .....	89
Gambar 4. 8 Tampilan Awal Bagian Materi .....	90
Gambar 4. 9 Tampilan Kegiatan Pembelajaran .....	91
Gambar 4. 10 Tampilan Bagian Materi .....	91
Gambar 4. 11 Tampilan Awal Kuis .....	92
Gambar 4. 12 Tampilan Isi Kuis .....	93
Gambar 4. 13 Tampilan Ruang Prestasi .....	93
Gambar 4. 14 Tampilan Daftar Referensi .....	94
Gambar 4. 15 Tampilan Profil Pengembang .....	94
Gambar 4. 16 Garis Rentang Skor Validasi Ahli : Ahli Media .....	96
Gambar 4. 17 Garis Rentang Skor Validasi Ahli : Ahli Materi .....	98
Gambar 4. 18 Garis Rentang Skor Validasi Ahli : Ahli Bahasa .....	99
Gambar 4. 19 Garis Rentang Skor Uji One to One .....	103
Gambar 4. 20 Garis Rentang Skor Uji Small Group .....	105
Gambar 4. 21 Garis Rentang Skor Penilaian Media di Field Test .....	106

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan .....	131
Lampiran 2. Data Jenis Smartphone Peserta Didik.....	141
Lampiran 3. Jumlah Peserta Didik dengan Nilai di Bawah Ketuntasan .....	145
Lampiran 4. Media Pembelajaran Interaktif Gamifikasi yang Dikembangkan ..	146
Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli MediaLampiran.....	166
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Materi.....	169
Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	172
Lampiran 8. Hasil Penilaian Media Tahap One to One .....	175
Lampiran 9. Hasil Penilaian Media Tahap Small Group .....	182
Lampiran 10. Hasil Penilaian Media Tahap Field Test.....	187
Lampiran 11. Instrumen Tes .....	192
Lampiran 12. Kunci Jawaban Soal .....	194
Lampiran 13. Hasil Pre Test dan Post Test Peserta Didik .....	196
Lampiran 14. Dokumentasi Kegiatan Penelitian .....	200
Lampiran 15. Surat Balikan Penyelesaian Penelitian .....	205
Lampiran 16. Daftar Riwayat Hidup.....	206

