

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas sepuluh poin utama, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan sebuah upaya yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan perencanaan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka, sehingga mereka dapat memperoleh kekuatan spiritual, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak yang luhur, serta keterampilan yang dibutuhkan. (Pristiwanti, dkk 2022). Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Alpian, dkk (2019) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang berperan besar dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas dan unggul, dengan pengetahuan serta keterampilan yang diperlukan untuk memastikan keberlanjutan pembangunan negara. Kualitas sumber daya manusia yang diperlukan saat ini tidak dapat diperoleh secara instan, memerlukan proses yang panjang dan program pendidikan yang dirancang serta dikembangkan sesuai dengan perubahan sosial yang cepat. Hal ini penting dilaksanakan agar dapat menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas, serta memungkinkan kemajuan suatu bangsa melalui pendidikan.

Sesuai dengan isi dari Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan menyatakan bahwa:

Pendidikan Nasional 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.

Dalam sebuah proses pendidikan terdapat pembelajaran dan kurikulum. Pembelajaran adalah proses yang mengembangkan potensi dan membentuk karakter peserta didik melalui kerjasama antara pendidikan di sekolah, keluarga, dan masyarakat. Proses ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengasah potensi mereka sehingga kemampuan mereka semakin berkembang dalam hal sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan, serta keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan pribadi, masyarakat, dan kontribusi terhadap kesejahteraan umat manusia.

Kurikulum merupakan kumpulan rencana dan penataan terkait tujuan, materi, dan bahan ajar serta metode yang digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan yang spesifik. Menurut (Fatmawati & Yusrizal, 2020) Kurikulum adalah rencana yang digunakan sebagai pedoman dalam proses belajar mengajar. Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan efektif, meningkatkan keimanan serta ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta membentuk akhlak mulia. Selain itu, kurikulum ini juga berusaha menumbuhkembangkan kreativitas, rasa, dan inisiatif peserta didik sebagai pelajar seumur hidup dengan karakter Pancasila. Sebagai elemen penting dalam pelaksanaan pendidikan, kurikulum mencakup tujuan, materi, bahan ajar, dan metode yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum berkembang seiring dengan perubahan zaman untuk

memenuhi kebutuhan pendidikan, dan perubahan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta menciptakan generasi bangsa yang berkualitas dan mampu bersaing secara global. Saat ini, Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka yang mencakup sejumlah kebijakan baru, termasuk memberikan kebebasan kepada lembaga pendidikan dan siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, untuk mengevaluasi seberapa baik peserta didik memahami materi, perlu dilakukan penilaian atau pengukuran hasil belajar yang mengacu pada kriteria atau standar yang telah ditetapkan. Kemendikbudristek BSKP (2022) seorang siswa dianggap telah memahami materi pelajaran dengan baik jika hasil belajarnya menunjukkan nilai rata-rata antara 86-100%, dengan catatan bahwa siswa tersebut telah mencapai ketuntasan dan mungkin memerlukan pengayaan atau tantangan tambahan. Menurut Agung (2020) pedoman nasional yang digunakan dalam pengukuran hasil belajar adalah PAP (Penilaian Acuan Patokan). PAP adalah evaluasi yang menggambarkan batas kemampuan peserta didik dalam mencapai standar kriteria atau keberhasilan yang telah ditetapkan. Berdasarkan PAP, peserta didik dinyatakan lulus apabila peserta didik memiliki penguasaan kompetensi pengetahuan minimal 80% dengan predikat baik. Berdasarkan hal tersebut, diharapkan peserta didik dapat mencapai hasil belajar minimal 80% dalam penguasaan kompetensi pengetahuan dengan predikat baik. Peserta didik dapat mencapai tingkat penguasaan yang baik jika mereka merasa termotivasi dan nyaman selama proses pembelajaran. Dengan demikian, kewajiban guru salah satunya untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan nyaman.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
0-39	0	E	Sangat Kurang

(Sumber: Agung, 2020)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan secara langsung di SD No 1 Lukluk, pada hari Jumat 5 April 2024 bersama wali kelas IV, Ibu Ni Kadek Wulan Adanyasari S.Pd diketahui bahwa kurangnya pemanfaatan media pembelajaran selama proses belajar mengajar serta penggunaan metode ceramah yang dominan di kelas dapat memengaruhi semangat siswa, menyebabkan mereka merasa bosan, dan kehilangan fokus dalam mengikuti pelajaran. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan optimal, dan hasil belajar siswa menjadi rendah. Berdasarkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS, rata-rata nilai siswa kelas IV adalah 76. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki kompetensi pengetahuan yang rendah. Menurut Kemendikbudristek BSKP (2022), mayoritas siswa belum mencapai kriteria yang ditetapkan, yaitu nilai minimal 86 untuk penguasaan kompetensi pengetahuan. Rendahnya pencapaian ini disebabkan oleh adaptasi guru terhadap penerapan Kurikulum Merdeka serta luasnya cakupan materi IPAS.

Berdasarkan hasil observasi di SD No 1 Lukluk melalui pengamatan langsung saat pembelajaran IPAS di kelas IV, masih terdapat siswa yang kesulitan memahami materi Daerah Tempat Tinggalku Zaman Dahulu. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana Ibu Wulan,

selaku wali kelas IV, cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi. dan masih berpatokan dengan buku tanpa menggunakan bantuan sebuah media pembelajaran. Karakteristik siswa dikelas saat proses pembelajaran juga kurang kondusif, cenderung cepat bosan dan sulit berkonsentrasi. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya ketertarikan dan antusiasme siswa terhadap pelajaran maupun metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Akibatnya, motivasi, minat, dan hasil belajar siswa terpengaruh secara negatif.

Hasil belajar juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut (Sari dalam Suartini, 2021) hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua jenis faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, meliputi aspek-aspek seperti kondisi fisik dan psikologis, disiplin belajar, gaya belajar, motivasi, konsentrasi, rasa percaya diri, intelegensi, dan kebiasaan belajar. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan luar siswa, termasuk aspek seperti keluarga, fasilitas dan sarana pendidikan, kurikulum, dan faktor lainnya. Menurut (Sudjana 2019) hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dari diri siswa sendiri dan faktor eksternal atau lingkungan. Faktor kemampuan siswa memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar yang diperoleh. Selain itu, tanpa disadari, minat juga menjadi faktor penting. Minat adalah rasa ketertarikan terhadap suatu hal yang memberikan dampak positif dalam menjalankan aktivitas tertentu. Tanpa terselipnya minat, maka aktivitas belajar tidak akan berjalan dengan semestinya. Dalam proses pembelajaran, minat dapat dilihat dari cara siswa mengikuti pelajaran di kelas, apakah mereka antusias atau tidak, serta dari kelengkapan catatan mereka di buku. Oleh karena itu, minat sangat berpengaruh dalam mendukung pembelajaran, karena

minat berasal dari dalam diri seseorang dan memunculkan energi untuk belajar serta mencapai hasil yang diinginkan. (Ni'mah, Ruskandi, & Wahyudin, D. 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya sebuah inovasi baru dalam sebuah proses pembelajaran dengan mengembangkan sebuah media digital berupa video pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Media adalah salah satu alat yang dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan semangat belajar siswa (Priantini, 2020). Terlebih lagi, dengan kemajuan teknologi saat ini, media dapat dikembangkan dengan mudah. Media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam proses belajar (Udayani, 2021). Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang menyajikan materi dalam bentuk audio visual (Efendi, 2020). Keunggulan dari media video pembelajaran yaitu sebagai media yang mampu membuat konsep abstrak menjadi nyata (Gusliati, 2019). Selain itu, media ini juga berfungsi sebagai alat bantu yang memudahkan guru menyampaikan materi dengan cepat, sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran. Video pembelajaran ini juga dapat membantu mengarahkan dan membuat siswa lebih berkonsentrasi, sehingga mereka lebih tenang saat mengikuti pembelajaran (Hasan & Baroroh, 2019). Video pembelajaran juga sangat efektif dalam membuat siswa menikmati kegiatan belajar, yang pada gilirannya memengaruhi emosi dan sikap mereka selama proses pembelajaran (Susanti, 2019). Dengan fasilitas yang memadai, guru dapat menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran yang lebih beragam, sehingga proses belajar tidak menjadi monoton.

Dalam mendukung Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran guna mengembangkan karakter serta memperkuat

kompetensinya, media video pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran IPAS disesuaikan dengan model pembelajaran yang membantu pemahaman dan meningkatkan keterampilan siswa dalam mata pelajaran tersebut. Model pembelajaran yang diadaptasi dirancang untuk mendukung tujuan tersebut yakni model *inquiry learning*. Menurut Aprilya (2020) *inquiry learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh keterampilan siswa dalam mencari dan menyelidiki sesuatu secara logis, sistematis, kritis, dan analitis, sehingga mereka dapat merumuskan penemuannya sendiri dengan penuh keyakinan. *Inquiry learning* sebagai model pembelajaran memiliki kelebihan. Menurut Prasetyo, dkk (2021) kelebihan model pembelajaran *inquiry learning* antara lain (a) pembelajaran yang menekankan pada pengembangan secara seimbang dari aspek kognitif, afektif, dan psikomoto. (b) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing. (c) model inkuiri dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang melihat belajar sebagai perubahan perilaku akibat adanya perubahan. (d) dapat memenuhi kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata. Model *inquiry learning* juga berperan dalam membantu guru melatih keterampilan berpikir kritis siswa serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi mereka. Dengan dukungan media pembelajaran, proses penyampaian materi menjadi lebih efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas perlu adanya sebuah pengembangan video pembelajaran berupa, Pengembangan Video Pembelajaran Benda Purbakala Museum Bali Berbasis *Inquiry Learning* Materi Daerah Tempat Tinggalku Zaman Dahulu Muatan IPAS Kelas IV SD No.1 Lukluk.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

- 1) Kurangnya penggunaan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang beragam dan masih menggunakan media dan metode yang monoton seperti hanya menggunakan metode ceramah, sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik.
- 2) Kurangnya penggunaan teknologi secara optimal dalam proses pengembangan media pembelajaran oleh guru sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik.
- 3) Kurangnya inovasi dan kreativitas dari guru dalam mengembangkan media dan bahan ajar sehingga peserta didik menjadi bosan dan kurang tertarik.
- 4) Sulitnya materi pada pembelajaran IPAS yang menjadikan peserta didik kurang mampu untuk memahaminya.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka perlu adanya pengembangan media video pembelajaran benda purbakala museum Bali berbasis *inquiry learning* materi daerah tempat tinggalku zaman dahulu muatan IPAS kelas IV SD No 1 Lukluk. Berdasarkan hal tersebut, maka di dalam penelitian ini pembatasan masalah dibatasi dengan memfokuskan pada pengembangan video pembelajaran benda purbakala museum Bali berbasis *inquiry learning* materi daerah tempat tinggalku zaman dahulu muatan IPAS kelas IV SD No 1 Lukluk.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah rancang bangun video pembelajaran benda purbakala museum Bali berbasis *inquiry learning* materi daerah tempat tinggalku zaman dahulu muatan IPAS kelas IV SD No 1 Lukluk?
- 2) Bagaimanakah kualitas video pembelajaran benda purbakala museum Bali berbasis *inquiry learning* materi daerah tempat tinggalku zaman dahulu muatan IPAS yang ditinjau dari rancang bangun, isi, desain instruksional, media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil pada peserta didik kelas IV SD No 1 Lukluk?
- 3) Bagaimanakah efektivitas video pembelajaran benda purbakala museum Bali berbasis *inquiry learning* materi daerah tempat tinggalku zaman dahulu muatan IPAS pada peserta didik kelas IV SD No 1 Lukluk?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun video pembelajaran benda purbakala museum Bali berbasis *inquiry learning* materi daerah tempat tinggalku zaman dahulu muatan IPAS kelas IV SD No 1 Lukluk.
- 2) Untuk mengetahui kualitas video pembelajaran benda purbakala museum Bali berbasis *inquiry learning* materi daerah tempat tinggalku zaman dahulu muatan IPAS yang ditinjau dari rancang bangun, isi, desain

instruksional, media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil pada peserta didik kelas IV SD No 1 Lukluk.

- 3) Untuk mengetahui efektivitas video pembelajaran benda purbakala museum Bali berbasis *inquiry learning* materi daerah tempat tinggalku zaman dahulu muatan IPAS kelas IV SD No 1 Lukluk.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan video pembelajaran benda purbakala museum Bali berbasis *inquiry learning* sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian pengembangan ini sangat diharapkan mampu memberikan inovasi baru di dalam perkembangan teknologi khususnya dibidang ilmu pendidikan. Selain itu dengan adanya video pembelajaran benda purbakala museum bali berbasis *inquiry learning* diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar siswa, motivasi belajar siswa, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis dalam memahami materi.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah dan pengembangan lainnya.

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi daerah tempat tinggalku zaman dahulu mata pelajaran IPAS dengan bantuan video pembelajaran benda purbakala museum bali berbasis *inquiry learning* yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang benda purbakala yang ada di museum bali, serta mampu meningkatkan daya

berpikir kritis siswa untuk memahami konsep materi, serta membangun suasana belajar untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

b. Bagi Guru

Adapun manfaat hasil pengembangan video pembelajaran benda purbakala museum bali berbasis *inquiry learning* ini bagi guru, yaitu untuk meningkatkan pengetahuan serta kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran serta membantu guru dalam menyampaikan materi daerah tempat tinggalku zaman dahulu dan memberikan inovasi baru untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Adapun manfaat hasil pengembangan video pembelajaran ini bagi kepala sekolah Bagi kepala sekolah, yaitu untuk meningkatkan proses pembelajaran di sekolah dengan memberikan wawasan kepada kepala sekolah sebagai landasan dalam membuat kebijakan terhadap guru, sehingga para pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakter siswa, demi meningkatkan kualitas pendidikan..

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan video pembelajaran ini dapat bermanfaat bagi peneliti lainnya sebagai refrensi dalam melakukan penelitian dan menciptakan sebuah video pembelajaran yang lebih baik untuk kedepannya.

1.7 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan berupa media video pembelajaran benda purbakala Museum Bali berbasis *inquiry learning* materi daerah tempat tinggalku zaman dahulu muatan IPAS. Adapun spesifikasi produk pengembangan media video pembelajaran ini yaitu:

- 1) Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbentuk video pembelajaran benda purbakala museum Bali berbasis *inquiry learning* materi daerah tempat tinggalku zaman dahulu muatan IPAS kelas IV SD No. 1 Lukluk.
- 2) Dalam video pembelajaran ini memadukan audio dan visual serta menampilkan benda benda peninggalan purbakala yang ada di museum Bali.
- 3) Durasi video \pm 15 menit agar siswa tidak merasa cepat jenuh dan bosan.
- 4) Video pembelajaran ini dapat ditayangkan menggunakan LCD dan proyektor di kelas, serta diunggah ke YouTube agar siswa dapat mengaksesnya secara online dan belajar secara mandiri dari rumah.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan berupa video pembelajaran benda purbakala museum bali berbasis *inquiry learning* materi daerah tempat tinggalku zaman dahulu muatan IPAS ini, diharapkan bisa memfasilitasi siswa dalam proses belajar, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga siswa dapat memahami materi daerah tempat tinggalku zaman dahulu.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan video pembelajaran ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut

- 1) Video pembelajaran benda purbakala museum bali berbasis *inquiry learning* materi daerah tempat tinggalku zaman dahulu muatan IPAS ini dapat menyajikan pembelajaran tentang daerah tempat tinggalku zaman dahulu khususnya benda purbakala di museum bali yang disajikan secara virtual, serta meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam mengenal benda benda purbakala yang ada di museum bali dan membangun suasana belajar untuk meningkatkan semangat dan ketertarikan peserta didik dalam belajar.
- 2) Video pembelajaran benda purbakala museum bali berbasis *inquiry learning* materi daerah tempat tinggalku zama dahulu muatan IPAS ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi tentang daerah tempat tinggalku zaman dahulu khususnya tentang benda purbakala museum bali di dalam kelas pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Penelitian pengembangan media video pembelajaran ini memiliki keterbatasan penelitian yaitu sebagai berikut

- 1) Pengembangan ini berupa video pembelajaran benda purbakala museum bali berbasis *inquiry learning* yang digunakan untuk menjelaskan materi daerah tempat tinggalku zaman dahulu muatan IPAS kelas IV.
- 2) Video pembelajaran benda purbakala museum bali berbasis *inquiry learning* yang dikembangkan dapat digunakan dengan alat bantu elektronik seperti laptop atau handphone, LCD, dan proyektor untuk menayangkan video pembelajaran.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mendefinisikan batasan-batasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk, seperti media, desain, atau produk pembelajaran, yang kemudian diuji untuk mengukur kelayakan dan efektivitasnya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.
2. Video pembelajaran merupakan sebuah media yang mempunyai unsur audio dan visual yang digunakan sebagai alat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi di kelas dengan memvisualisasikan materi tersebut.
3. Benda purbakala museum Bali merupakan segala bentuk peninggalan pada zaman dahulu yang masih ada dan tersimpan di Museum Bali.
4. *Inquiry Learning* adalah sebuah konsep belajar yang dalam penyampaian materi siswa diberikan kesempatan untuk mencari dan memahami materi secara mandiri sehingga mampu meningkatkan daya berpikir kritis siswa melalui tahapan merumuskan masalah, mengembangkan hipotesis, menguji jawaban tentatife, analisis data, dan menarik kesimpulan.
5. Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu

sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

6. Materi daerah tempat tinggalku zaman dahulu merupakan cakupan materi yang mempelajari tentang kerajaan bercorak hindu-buddha, kerajaan ilsam di Indonesia dan masyarakat di daerah tempat tinggal.

