

***Student Learning Centre* Sebagai Implementasi Program Penugasan Dosen di Sekolah (PDS)**

Dewi Nurmalasari¹
¹ Universitas Negeri Jakarta

ARTICLE INFO

Article history:

Received: August 2019

Accepted: October 2019

Published: December 2019

Keywords:

Role Playing, Interpersonal Relations, Student-Centered Learning

ABSTRACT

Learning is the process of delivering knowledge that can influence and play an important role in determining a person's learning success. In this case, learning has a close relationship with learning methods and strategies. In order for the learning process to run effectively, a learning strategy is needed. So a teacher must plan and design learning strategies by applying learning models with the aim of facilitating students in the learning process. In addition, the confidence of a student is very important to support the learning process. On the other hand, there are still many students who have a low level of communication, and also lacking in PUEBI usage. Judging from the experience, the application of Role-Playing most know as the model which students have to express themselves in the situation. They become someone in some condition. Thus, students are encouraged to play an active role in the learning process. Moreover, students must be trained to be skilled and independent and think critically about existing problems, this can be obtained through the Student-Centered Learning model. In addition to practicing students must also evaluate themselves on what things should get more attention so they can maximize their potential.

How to cite:

nurmalasari, dewi. (2019). PDS Implementation in college . *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 3(2), 324 - 332. <https://doi.org/10.21009/JPMM.003.2.11>

* Corresponding Author.
Special.dewi@gmail.com (Dewi Nurmalasari)

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Pembelajaran merupakan proses penyampainya ilmu pengetahuan yang dapat mempengaruhi dan berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Dalam sebuah pembelajaran akan terjadi proses timbal balik antara pengajar dengan para peserta didik untuk mencapai tujuan yang terbaik. Agar pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan ideal maka diperlukan perhatian lebih terhadap tujuan yang akan kita capai dan proses yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tersebut. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya dibutuhkan sebuah strategi dan metode pembelajaran yang harus di siapkan dengan sebaik mungkin.

Dalam proses pembelajaran peran pengajar dan peserta didik memiliki pengaruh yang sama pentingnya untuk mencapai hasil belajar yang baik. Walaupun seorang dosen memiliki penguasaan ilmu yang baik dan luas, tujuan pembelajaran tidak akan pernah tercapai apabila tidak adanya strategi yang dilakukan untuk menciptakan ketertarikan antar keduanya. Seorang pengajar harus membuat sebuah strategi pembelajaran dengan menerapkan model model pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam proses belajar. Begitu juga dengan mahasiswa yang harus memiliki kepercayaan diri dan kemandirian untuk berkomunikasi dalam proses pembelajaran.

Perumusan Masalah

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan masih banyak sekali mahasiswa

yang memiliki tingkat komunikasi yang kurang baik, penggunaan kosakata bahasa yang kurang tepat karena tidak sesuai dengan kaidah ejaan yang di sempurnakan (PUEBI). pada dasarnya proses pembelajaran erat kaitannya dengan pembiasaan dan latihan yang dilakukan selama proses pembelajaran. Menerapkan kepercayaan diri memang menjadi salah satu faktor yang paling menentukan dalam komunikasi interpersonal. Percaya diri adalah keyakinan yang dimiliki oleh seseorang akan segala kemampuan yang dimilikinya. Bila peserta didik memiliki kepercayaan diri yang baik, ia tidak akan merasa sedih ataupun putus asa ketika sewaktu waktu ia dihadapkan pada suatu kegagalan dalam belajar, ia akan terus mencoba dan berusaha karena ia yakin bahwa dirinya bisa melakukan hal tersebut.

Tetapi jika seseorang tidak memiliki kepercayaan diri, ia akan mudah putus asa saat menghadapi suatu masalah. Ia akan memandang buruk dirinya, merasa canggung dan takut untuk menghadapi orang lain. Sehingga ia hanya akan memilih untuk diam dan tidak mengatakan apapun. Maka dari itu, percaya diri penting untuk berkomunikasi interpersonal seperti yang sudah kita ketahui sangat penting bagi peserta didik. Dalam hal ini peserta didik diharapkan dapat terus berlatih untuk meningkatkan kepercayaan dirinya, sehingga mereka dapat berkomunikasi interpersonal dengan baik. Selain berlatih para peserta didik juga harus melakukan evaluasi pada diri mereka, apa hal hal yang harus mendapatkan perhatian lebih

sehingga mereka dapat memaksimalkan potensi yang mereka miliki. Kemampuan komunikasi interpersonal juga akan sangat bermanfaat bagi peserta didik ketika terjun langsung kedalam dunia kerja dan lingkungan masyarakat.

Pembelajaran bukan hanya soal tugas dan teori akan tetapi harus memberikan pemahaman dan keterampilan kepada para peserta didik dalam memecahkan masalah masalah yang akan mereka temui, maka dari itu peserta didik harus dilatih untuk terampil dan mandiri serta berfikir kritis terhadap segala sesuatu, hal ini bisa kita dapatkan melalui model pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL). Model pembelajaran ini memfokuskan pada keaktifan peserta didik. Salah satu model pembelajaran dari SCL ini adalah *Role Playing* atau dikenal dengan bermain peran merupakan salah satu bentuk drama. Dalam metode ini, siswa diminta untuk bermain suatu drama, secara spontan untuk memperagakan peran – perannya dalam berinteraksi. Peran yang dilakukan berhubungan dengan masalah maupun tantangan dan hubungannya dengan manusia.

Kemampuan komunikasi siswa sangat berperan dalam pembelajaran Humas dan Keprotokolan karena dapat mengubah situasi pembelajaran ke arah yang lebih baik dengan muncul interaksi sosialnya antara sesama mahasiswa mauun antar mahasiswa dengan dosen. Kemampuan komunikasi siswa harus dirangsang dengan pembelajaran yang mampu menggali kemampuan siswa yang dimilikinya. Dengan kata lain, guru harus memfasilitasi

siswa agar membantu mengekspresikan gagasan serta dapat mengkomunikasikan ide-ide yang dimilikinya. Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal adalah dengan menggunakan *role playing*.

Tujuan dan Manfaat

Dalam program dosen mengajar di sekolah ini, dosen bertindak sebagai fasilitator yang menjalankan seluruh tahapan perkuliahan di dampingi oleh guru mitra dari sekolah. Di program ini dosen tidak memberikan materi secara keseluruhan. Dosen memancing siswa untuk aktif melakukan pembelajaran sesuai dengan materi yang dibahas. Dosen mengarahkan mahasiswa untuk selalu mempelajari lebih mendalam suatu pembahasan melalui diskusi kelompok dan mempraktekannya dalam kelas menggunakan metode bermain peran.

KAJIAN TEORITIK

Pendekatan pendidikan *Student Centered Learning* (SCL) muncul sebagai alternatif pendekatan pendidikan untuk menjawab permasalahan ketidaksesuaian pendekatan *Teacher Center Learning* (TCL). SCL merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam pendekatan pembelajaran SCL, guru harus mampu melaksanakan perannya dengan baik yaitu tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai motivator, fasilitator, dan inovator. Guru tidak hanya dituntut untuk mengajar saja di depan kelas melainkan juga berperan membantu

murid untuk memecahkan masalah saat murid mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Natawijaya dalam Depdiknas (2005:31) menyebutkan bahwa belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

A. *Student Centered Learning*

Student Centered Learning (SCL) adalah suatu metode pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses belajar. Dalam menerapkan konsep Student-Centered Learning, peserta didik diharapkan sebagai peserta aktif dan mandiri dalam proses belajarnya, yang bertanggung jawab dan berinisiatif untuk mengenali kebutuhan belajarnya, menemukan sumber-sumber informasi untuk dapat menjawab kebutuhannya, membangun serta mempresentasikan pengetahuannya berdasarkan kebutuhan serta sumber-sumber yang ditemukannya. Dalam batas-batas tertentu peserta didik dapat memilih sendiri apa yang akan dipelajarinya. Dengan anggapan bahwa tiap peserta didik adalah individu yang unik, proses, materi dan metode belajar disesuaikan secara fleksibel dengan minat, bakat, kecepatan, gaya serta strategi belajar dari tiap peserta didik. Tersedianya pilihan-pilihan bebas ini bertujuan untuk menggali motivasi intrinsik dari dalam dirinya sendiri untuk belajar sesuai dengan kebutuhannya secara individu, bukan kebutuhan yang diseragamkan (Aipni, 2013).

Student Centered Learning (SCL) merupakan metode pembelajaran yang memberdayakan peserta didik menjadi pusat perhatian selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang bersifat kaku instruksi dari pendidik dirubah menjadi pembelajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik menyesuaikan dengan kemampuannya dan berperilaku langsung dalam menerima pengalaman belajarnya (Weswood Peter, 2008:26).

Beberapa model pembelajaran SCL adalah sebagai berikut:

- a. *Small-Group Discussion (SGD)*
- b. *Role-Play and Simulation*
- c. *Roleplaying*
- d. *Self-directed learning*
- e. *Cooperative learning*
- f. *Contextual learning*
- g. *Problem-based learning*
- h. *Collaborative learning*
- i. *Project-based learning*

b. **Model Pembelajaran Role Playing**

Sandra de Young dalam Nursalam dan Efendi (2008) menyatakan bahwa metode *role playing* atau dikenal dengan bermain peran merupakan salah satu bentuk drama. Dalam metode ini, siswa diminta untuk bermain suatu drama, secara spontan untuk memperagakan peran – perannya dalam berinteraksi. Peran yang dilakukan berhubungan dengan masalah maupun tantangan dan hubungannya dengan manusia. Pendapat lain Perdana (2010) menyatakan bahwa metode bermain peran merupakan

suatu metode pembelajaran, di mana subjek diminta untuk berpura – pura menjadi seseorang dengan profesi tertentu yang digeluti orang tersebut. Selain itu, subjek juga diminta untuk berpikir seperti orang tersebut agar dia dapat mempelajari tentang bagaimana menjadi seseorang dengan profesi tersebut.

Tangdilintin (2008) menyatakan bahwa metode role playing dapat juga disebut sebagai sosiodrama. Dia menyatakan bahwa metode ini dapat menunjukkan dampak dari tekanan yang kita berikan ke orang lain, mampu menunjukkan suatu kondisi kehidupan yang nyata, dan menghentika sementara suatu drama secara tepat untuk mencari tahu dan merefleksikan perasaan yang ditunjukkan oleh peran tersebut. Fatmawati (2015) menyatakan *role playing* atau bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang meminta siswa untuk melaksanakan suatu peran sesuai dengan skenario yang telah disusun. Tujuannya untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Kartini (2007) menyatakan bahwa metode bermain peran merupakan suatu cara yang digunakan untuk meniru cara bertingkah laku seseorang dalam sebuah drama. Tingkah laku yang ditekankan dalam metode bermain peran, kaitannya dengan hubungan sosial. Santoso (2010) menyatakan bahwa metode bermain peran mendayagunakan pengaruh kinestetik atau gerakan, sebab subjek diminta untuk melakukan suatu peranan tertentu. Metode ini digunakan untuk mengembangkan kemampuan interpersonal atau kemampuan individu untuk melakukan interaksi dengan

orang lain.

Selanjutnya, pendapat lain Wicaksono (2016) menyatakan bahwa metode *role playing* memiliki dua macam pengertian. *Pertama*, bermain peran merupakan kegiatan yang bersifat sandiwara. Artinya terdapat pemain – pemain maupun tokoh – tokoh yang memainkan suatu peran tertentu, peran tersebut sesuai dengan tokoh yang telah ditulis dalam skenario, dan tujuan dari bermain peran ini adalah untuk memberikan hiburan pada orang lain. *Kedua*, metode bermain peran merupakan suatu kegiatan yang bersifat sosiologis, di mana pola – pola dalam berperilaku yang ditunjukkan oleh seseorang, ditentukan oleh norma – norma sosial yang hidup di masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diketahui bahwa metode bermain peran, meminta subjek untuk memainkan peran tertentu, melalui suatu interaksi dengan lingkungan sosialnya. Metode pembelajaran dengan teknik ini dapat dipilih guru untuk diterapkan pada siswa, sebab memiliki kelebihan tertentu.

c. Komunikasi Interpersonal

Menurut Widjaja, Komunikasi interpersonal atau komunikasi antar pribadi adalah proses pertukaran informasi serta pemindahan pengertian antara dua orang atau lebih di dari suatu kelompok manusia kecil dengan berbagai efek dan umpan balik (*feed back*).

Menurut Canggara (2004), Komunikasi interpersonal, dapat

meningkatkan hubungan kemanusiaan diantara pihak-pihak yang berkomunikasi. Dalam hidup bermasyarakat seseorang bisa memperoleh kemudahan dalam hidupnya karena memiliki pasangan hidup. Melalui komunikasi interpersonal juga dapat berusaha membina hubungan baik, sehingga menghindari dan mengatasi terjadinya konflik-konflik yang terjadi.

Judy C. Pearson, dkk (2011) : Komunikasi interpersonal sebagai proses yang menggunakan pesan-pesan untuk mencapai kesamaan makna antara-paling tidak-antara dua orang dalam sebuah situasi yang memungkinkan adanya kesempatan yang sama bagi pembicara dan pendengar.

d. Media

Media yaitu salah satu sarana untuk menyampaikan suatu pesan atau berita kepada masyarakat luas. Media dibagi menjadi beberapa bagian yaitu :

1. Media Lisan

Pesan yang disampaikan melalui media lisan dapat dilaksanakan dengan menyampaikannya secara langsung (in Person), melalui telepon, kelompok kecil atau besar atau taperecorder.

2. Media Tulis

Pesan yang disampaikan secara tertulis dapat di laksanakan menggunakan surat, memo, poster, dan gambar

3. Media elektronik

Pesan yang disampaikan secara elektronik yang melalui faksimili, email, televisi, dan lain-lain.

MATERI DAN METODE

Bagian ini berisi kerangka pemecahan masalah, realisasi pemecahan masalah, khalayak sasaran dan metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat.

a. Pemecahan masalah

Situasi belajar yang kurang kondusif membuat dosen harus memikirkan strategi atau metode yang akan di gunakan dalam kelas ketika pembelajaran untuk membuat rencana pembelajaran dapat lebih terealisasi dengan baik. Penggunaan model pembelajaran yang berbasis student center dapat membuat mahasiswa semakin aktif di dalam kelas. Mahasiswa merasakan keterlibatan yang lebih dalam pembelajaran. Mahasiswa semakin merasakan rasa keingin tahuan yang besar dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen.

b. Realisasi pemecahan masalah

Dalam pengabdian masyarakat ini, penggunaan media yang interaktif dan model pembelajaran yang inovatif telah membuat mahasiswa tertarik dan menyukai program ini. Berjalannya kelas selama 8 kali pertemuan telah membuat mahasiswa merasakan manfaat dan perbedaan dari kelas yang biasanya. Interaksi dan melibatkan secara langsung mahasiswa menjadi solusi yang baik dalam menjawab permasalahan yang terjadi di kelas.

c. Khalayak dan sasaran

Khalayak dan sasarannya mahasiswa fakultas

ekonomi program studi pendidikan administrasi perkantoran angkatan 2016 berjumlah 35 mahasiswa.

d. Metode

Bermain peran, *student center learning*, dan *active learning*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pembelajaran tersebut dosen berperan sebagai fasilitator yang menyampaikan ilmu pengetahuannya kepada mahasiswa, peran dosen sebagai motivator yang mendorong mahasiswa untuk berperan aktif dan mandiri dalam proses belajarnya. Dosen harus memahami CPL mata kuliah yang dikuasai oleh mahasiswa di akhir pembelajaran, merancang strategi dan lingkungan pembelajaran yang efektif dan efisien, dosen membantu mahasiswa mengakses informasi, menata dan memprosesnya. Dalam proses pembelajaran dosen berperan sebagai fasilitator dengan memberikan penjelasan materi secara singkat, padat dan jelas kepada mahasiswa. Selama proses pembelajaran tersebut dosen juga harus menciptakan suasana pembelajaran yang positif. Setelah memaparkan materi dosen dapat membagi mahasiswa kedalam beberapa kelompok dan memberikan tugas untuk menganalisa suatu masalah dan mengaplikasikan metode *role-playing and simulation* dimana dua atau lebih mahasiswa berinteraksi tentang suatu topik atau kegiatan dengan menampilkan simbol-simbol atau peralatan yang menggantikan proses, kejadian,

atau system yang sebenarnya, dengan ini mahasiswa mempelajari suatu sistem dengan menggunakan model.

Akan tetapi dalam proses pembelajaran tersebut terdapat beberapa kekurangan seperti beberapa mahasiswa yang masih belum percaya diri dalam mengutarakan pendapatnya dan hanya memperhatikan atau menjadi pengamat selama proses pembelajaran. Dalam menyampaikan pendapat ada beberapa mahasiswa yang belum mampu menggunakan Bahasa Indonesia yang baik sesuai dengan PUEBI.

Hal-hal positif (keberhasilan) yang akan dicapai jika proses pembelajaran tersebut berjalan sebagaimana mestinya yaitu mahasiswa dapat secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari, mahasiswa secara aktif terlibat di dalam mengelola pengetahuannya, menyatakan pendapatnya serta dapat berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan sesuai PUEBI. Dalam proses pembelajaran ini menekankan pada pengembangan pengetahuan, kesalahan menunjukkan proses belajar dan dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan Program PDS yang telah dilakukan oleh dosen PDS di Universitas Negeri Jakarta, dapat dikatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran berjalan

dengan kondusif dan peserta didik memiliki antusiasme yang sangat tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut. Mahasiswa merasa tertantang ketika harus memainkan peran sebagai seorang PR yang bekerja pada sebuah perusahaan. Mahasiswa memberikan solusi dari sebuah permasalahan yang diangkat dalam topik tersebut. Meskipun di satu sisi terdapat beberapa mahasiswa yang belum mampu berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan selama kegiatan PTK, solusi yang dapat diambil adalah dengan menerapkan jenis metode Role playing yang mana peserta didik didorong untuk terlibat aktif dalam mencari konsep-konsep, prinsip-prinsip dari apa yang mereka pelajari serta dosen berperan sebagai fasilitator. Adapun contoh dari pengabdian yang telah dilakukan yaitu peserta didik bermain peran menjadi seorang Public Relation dan juga Wartawan, dengan tujuan untuk membiasakan melakukan pembelajaran interaktif dan mampu mendorong peserta didik untuk mampu mengutarakan pendapat sendiri terhadap materi yang telah dipaparkan oleh teman-temannya. Selain itu tujuan utamanya yaitu agar peserta didik mampu untuk berkomunikasi interpersonal dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia.

Dari pelaksanaan program ini dapat dirasakan banyak hal positif yang dapat digali baik dari sisi dosen maupun guru mitra. Dosen

PDS merasakan mendapatkan hal baru ketika pada tahun lalu harus mengajar di sekolah dan membawa beberapa nilai-nilai kedalam kelas di kampus. Perbedaan fasilitas antara sekolah dan kampus juga menjadi faktor penentu keberhasilan program selain kemampuan mahasiswa dan keantusiasan mahasiswa. Hal yang sama juga dirasakan oleh guru mitra yang ikut berpartisipasi aktif dalam mengajar di kampus. Guru mitra merasakan iklim belajar yang berbeda antara mahasiswa dan siswa. Fasilitas juga menjadi titik utama pembentuk situasi belajar yang lebih kondusif.

Saran

Saran yang dapat dikemukakan dari pengabdian pada mata kuliah Public Relation adalah :

1. Kepada Mahasiswa:

Bagi Mahasiswa yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang masih kurang, kurangnya percaya diri dalam menyatakan pendapat, kemampuan menggunakan bahasa formal yang belum terbiasa sebaiknya harus sering melatih diri berbicara di depan cermin guna meningkatkan kemampuan tersebut. Selain itu ada salah satu cara untuk meningkatkan hal tersebut dengan mengikuti diskusi kelompok dan aktif dalam proses pembelajaran agar kemampuan mahasiswa dapat meningkat. Rajin menonton acara-acara TV yang menampilkan pembawa acara yang sangat baik, sehingga mahasiswa dapat mencontoh public figure tersebut dalam bertutur kata, percaya diri dan pemilihan kata-

kata sesuai PUEBI.

2. Pada Dosen

Sebaiknya program ini dapat dilakukan oleh beberapa dosen lain di fakultas sehingga semakin beragam dan bervariasi model pembelajaran yang dapat diterapkan di kampus dan juga memperkaya siswa-siswi disekolah dikarenakan selama 8 kali mendapatkan pengajaran dari dosen. Guru mitra merasa begitu merasakan tertarik kan program ini, semoga ke depan semakin banyak guru mitra yang dapat berpartisipasi aktif dalam program ini. Guru mitra merasakan sensasi yang berbeda ketika mengajar dikampus, dengan audience yang berbeda dan dengan situasi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arni Muhammad. (2008). *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Metode pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Jakarta: Deepublish.
- Hardjana Agus M. *Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal*. (Yogyalarta: Kanisius, 2003 Richard West. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi : Teori dan Aplikasi*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Widjaja, A. W. (2002). *Komunikasi dan hubungan masyarakat*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fatmawati, S. (2015). *Desain Laboratorium Skala Mini untuk Pembelajaran Sains Terpadu*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ismail, A. (1998). *Ajarlah Mereka Melakukan: Kumpulan Karangan Seputar Pendidikan Agama Kristen*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Kartini, T. (2007). *Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*. Jurnal pendidikan dasar, 8, 1-5.
- Nursalam, dan Efendi, F. (2008). *Pendidikan dalam Keperawatan*. Surabaya: Salemba Medika.
- Perdana, P. (2010). *Biru Indigo*. Jakarta: Voila.
- Santoso, B. (2010). *Skema dan Mekanisme Pelatihan: Panduan Penyelenggaraan Pelatihan*. Jakarta: Yayasan Terumbu Karang Indonesia (TERANG).
- Tangdilintin, P. (2008). *Pembinaan Generasi Muda*. Yogyakarta: kanisius.
- Wicaksono, A., dkk. (2016). *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat Edisi Revisi*. Yogyakarta: Garudhawaca.