

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif QRCode Berbasis Microsite Terhadap Kemampuan Memirsa Siswa Sekolah Dasar

Iis Siti Salamah Azzahra
IKIP Siliwangi

Alamat: Jl. Terusan Jend. Sudirman, Baros, Kec. Cimahi Tengah, Kota Cimahi, Jawa Barat 40521

Korespondensi penulis: salamahazzahra@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract. *The development of Information Technology, Industrial Revolution 4.0, and the impact of the Covid-19 Pandemic have changed students' behavior and learning styles, making them more accustomed to using technological devices. However, their interaction with the physical environment is reduced, hindering their ability to predict and observe. Therefore, media is needed that encourages students' viewing abilities while maintaining interaction with the objects being studied. This research aims to provide an overview of an alternative microsite-based QRcode interactive digital learning media designed with procedures for its application in the language learning process, especially in audience language skills. The research method used in this paper is literature study and also uses quantitative descriptive methods. The research results show that currently an alternative media is needed to help improve language skills, especially viewers. In response to this need, this paper was written to provide an overview of the design of an interactive application to help increase viewing of elementary school students using QRcode and microsites. With this interactive media, it is hoped that students will become more interested and improve their viewing abilities.*

Keywords: *Viewing, Quick Response Code, Microsite, Interactive Media*

Abstrak. Perkembangan Teknologi Informasi, Revolusi Industri 4.0, dan dampak Pandemi Covid-19 telah mengubah perilaku dan gaya belajar siswa, membuat mereka lebih terbiasa menggunakan perangkat teknologi. Namun, interaksi mereka dengan lingkungan fisik berkurang, menghambat kemampuan memirsa dan observasi mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang mendorong kemampuan memirsa siswa sambil mempertahankan interaksi dengan objek yang dipelajari. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran sebuah alternatif media pembelajaran digital interaktif QRCode berbasis microsite dirancang dengan prosedur penerapannya dalam proses pembelajaran bahasa, khususnya dalam keterampilan bahasa memirsa. Metode penelitian yang digunakan dalam makalah ini adalah studi pustaka dan juga menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa saat ini dibutuhkan sebuah alternatif media untuk membantu meningkatkan kemampuan bahasa khususnya memirsa. Menjawab kebutuhan itu maka makalah ini ditulis untuk memberikan gambaran rancangan aplikasi interaktif untuk membantu meningkatkan memirsa siswa sekolah dasar menggunakan QRCode dan microsite. Dengan media interaktif ini diharapkan siswa semakin tertarik dan semakin meningkatkan kemampuan dalam memirsa.

Kata kunci: *Memirsa, Quick Response Code, Microsite, Media Interaktif*

1. LATAR BELAKANG

Keterampilan berbahasa, yang sering kali juga disebut sebagai keterampilan literasi, adalah salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh setiap individu, termasuk para siswa di lingkungan sekolah. Menurut Aprida Niken Palupi, dkk (2020) literasi adalah kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menuli. Menurut Elizabeth Sulzby (1986) dalam Aprida Niken Palupi, dkk (2020) arti literasi adalah kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh seseorang dalam berkomunikasi (membaca, berbicara, menyimak dan menulis) dengan

cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya. Keterampilan berbahasa tak lagi terbatas pada membaca, berbicara, menyimak, dan menulis. Kini, keahlian memirsa pun menjadi bagian penting dalam penguasaan bahasa. Keterampilan berbahasa, termasuk kemampuan memirsa, memainkan peran krusial dalam proses belajar dan sosialisasi siswa. Memirsa, yang diartikan sebagai proses aktif memperhatikan dan memahami berbagai media visual, seperti gambar, video, dan film, menjadi salah satu aspek penting dalam penguasaan bahasa. Kemampuan berbahasa yang baik, yang menjadi dasar transfer pengetahuan antara guru dan murid, sangatlah menentukan kesuksesan belajar siswa. Kualitas pendidikan di sekolah, dan pada skala yang lebih luas, kualitas pendidikan di suatu negara, pun sangat dipengaruhi oleh efektivitas proses pembelajaran.

Kemampuan berbahasa merupakan modal penting untuk mengokohkan peran Bahasa Indonesia, baik di lingkungan sekolah, dalam kehidupan berbangsa, maupun dalam pergaulan internasional. Bahasa Indonesia memainkan peran penting dalam komunikasi sehari-hari, baik di dunia akademik maupun non-akademik. Selain itu, Bahasa Indonesia bukan hanya bahasa resmi negara, tetapi juga bahasa yang diperhitungkan dalam interaksi internasional. Pemerintah bahkan telah membuat undang-undang tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan yang tertuang dalam Undang-undang Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan. Bahkan pada tahun 2019 lalu, Presiden menandatangani Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 63 Tahun 2019 tentang Penggunaan Bahasa Indonesia. Salah satu pasal dalam Perpres tersebut mewajibkan Presiden untuk menggunakan bahasa Indonesia dalam pidato resminya di dalam negeri maupun di forum internasional.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat mempengaruhi kemampuan siswa. Mereka kini harus mampu memanfaatkan teknologi, seperti membaca dokumen digital dan laman web, menulis atau mengetik di komputer atau tablet, serta menggunakan media interaktif untuk berbicara, mendengar, dan menonton.

Media interaktif menghadirkan komunikasi dua arah, di mana pengguna berperan aktif dalam prosesnya. Pengguna memberikan input yang memengaruhi hasil media, termasuk dalam media pembelajaran. Menurut H. Malik (1994), Pengertian Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (1971) Media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Seels & Glasgow (dalam Arsyad,2002:33) mengelompokkan media

interaktif merupakan kelompok pilihan media teknologi mutakhir. Media teknologi mutakhir sendiri dibedakan menjadi (1) media berbasis telekomunikasi, misalkan teleconference, kuliah jarak jauh, dan (2) media berbasis mikroprosesor, misalkan computer-assisted instruction, permainan komputer, sistem tutor intelegen, interaktif, hypermedia, dan compact (video) disc. Evolusi media pembelajaran interaktif melampaui format standalone. Kini, media interaktif terhubung dengan jaringan lokal dan internet, memungkinkan interaksi antar pengguna aplikasi yang sama.

Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar khususnya pada pembelajaran kemampuan berbahasa harus terus dapat berinovasi dan melakukan pembaharuan bukan hanya pembaharuan dari isi pembelajaran bahasanya itu sendiri tetapi juga meliputi pembaharuan bagaimana proses pembelajaran itu dilakukan, metode pembelajaran serta media pembelajaran yang digunakan. Menurut Wicaksono (2015) Pembelajaran bahasa perlu dikembangkan tata cara memudahkan atau yang biasa disebut metode. Selain metode, media-media pembelajaran yang digunakan juga harus terus diperbaharui untuk menyukseskan pembelajaran Bahasa itu sendiri.

Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 membawa perubahan signifikan dalam proses belajar mengajar, khususnya pada aspek keterampilan berbahasa memirsa. Siswa tidak hanya dituntut untuk memahami penjelasan guru, tetapi juga mampu memirsa beragam media digital dan multimedia. Penerapan pembelajaran blended learning di sekolah pun menuntut siswa untuk memiliki kemampuan memirsa video, audio, bahkan film pendek. Di sisi lain, penggunaan teknologi tidak boleh memisahkan siswa dari lingkungan dan benda-benda yang menjadi konten pembelajaran. Justru, media elektronik dan digital harus terhubung dan memperkuat konten yang disajikan, serta terintegrasi dengan benda atau lingkungan yang diamati. Selain itu, media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar memirsa dan mengembangkan kemampuan berbahasa lainnya.

Beberapa penelitian sejenis telah dilakukan oleh Nela (2021) yang menyimpulkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar saat peserta didik mencari instruksi atau arahan diskusi kelompok dengan menggunakan QR Code. Salah satu solusi yang bisa menjawab kebutuhan sebuah media pembelajaran yang mudah digunakan oleh siswa tetapi tetap ada interaksi dengan lingkungan sekitarnya secara langsung dengan tetap tidak menghilangkan unsur interaktif dalam teknologi yang digunakan dan tentunya dapat meningkatkan kemampuan serta minat siswa untuk belajar memirsa. Oleh karena itu, akan dipaparkan bagaimana pengembangan media pembelajaran khususnya bahasa yang

interaktif, menarik, memacu minat dan kemampuan siswa belajar memirsa dengan tetap menjaga interaksi dengan lingkungannya berbasis *Quick Response Code (QRCode)* berbantuan microsite.

2. KAJIAN TEORITIS

QRCode, kependekan dari Quick Response Code, adalah barcode dua dimensi yang menyimpan informasi bagaikan harta karun tersembunyi. Di balik kotak hitam putihnya, tersimpan berbagai data, mulai dari teks, URL, hingga kontak telepon. Berbeda dengan barcode biasa, QRCode jauh lebih perkasa. Kapasitas datanya mencapai 2089 digit atau 4289 karakter, termasuk tanda baca dan karakter spesial. Kehebatan QRCode tak berhenti di situ. Dengan smartphone, Anda dapat membuka gerbang informasi ini dengan mudah. Cukup pindai QRCode, dan informasi akan terungkap seketika. Anda dapat membacanya, mengaksesnya, atau menyimpannya dengan mudah

Pada proses pembelajaran, QRCode sudah banyak digunakan sebagai media supaya pembelajaran lebih menarik, misalnya dengan menyimpan sebuah definisi, sebuah perintah, sebuah petunjuk dalam sebuah QRcode tanpa terhubung dengan jaringan internet. Kemampuan QRcode dalam menyimpan banyak karakter membuat QRcode mampu menyimpan teks dalam bentuk paragraf sehingga siswa yang melakukan pemindaian bisa mendapatkan informasi yang cukup lengkap, namun masih dalam satu arah. QRcode juga bisa diisi sebuah link atau tautan. Tautan ini bila dipindai menggunakan smartphone bisa langsung diklik dan diarahkan ke target yang tersimpan di tautan itu, artinya ketika tautan yang berasal dari QRcode itu dibuka dan diakses akan dapat menampilkan informasi yang lebih lengkap dari sekedar teks, bisa menampilkan video, gambar, audio bahkan hingga aplikasi yang interaktif berbasis web, tentunya dengan syarat smartphone yang digunakan terhubung ke jaringan internet.

Microsite adalah website kecil. Menurut Azzahra (2024) menyatakan bahwa website atau home page memberikan informasi selengkap-lengkapunya untuk mewakili seluruh kegiatan bisnis perusahaan, sedangkan microsite atau landing page hanya fokus untuk suatu kegiatan. Dalam beberapa definisi lain Microsites - microsite adalah area terbatas di web yang dikelola dan dibayar oleh pengiklan/perusahaan eksternal. Microsite adalah halaman web individual atau kumpulan halaman yang berfungsi sebagai suplemen untuk situs utama (Hidayanto, 2020). Microsite adalah situs web kecil yang dirancang untuk menyampaikan informasi atau mempromosikan suatu produk, acara, kampanye, atau topik tertentu. Jenis-jenis microsite dapat bervariasi tergantung pada tujuan dan kontennya.

Salah satu layanan pembuatan microsite adalah S.ID. Layanan s.id tersedia secara gratis dan berbayar. Akun gratis memiliki keterbatasan, seperti jumlah tautan yang dapat disingkat, jumlah microsite yang dapat dibuat, dan jumlah tampilan microsite.

3. METODE PENELITIAN

Gambaran mengenai kebutuhan dan tantangan yang dibahas dalam pendahuluan berasal dari penelitian sebelumnya. Metode penelitian dalam makalah ini meliputi studi pustaka dan metode deskriptif kuantitatif. Menurut Yusuf (2014, hlm. 62) bahwa metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian yang bertujuan mendeskripsikan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu atau mencoba menggambarkan fenomena secara detail. Data ini diperoleh dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa kuesioner yang disebar melalui formulir daring, mempermudah dan meningkatkan efisiensi dalam proses pengumpulan data. Pengertian angket menurut Sugiyono (2008, hlm. 199) yang menyatakan bahwa angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Sementara menurut Arikunto (2006, hlm. 151) yang menyatakan bahwa adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia tahu.

Data dikumpulkan melalui kuesioner yang menanyakan tentang identitas responden, pendapat mereka tentang kemampuan menonton siswa, dan kebutuhan media pembelajaran interaktif. Pertanyaan yang diajukan meliputi 1) Seberapa pentingkah kemampuan memirsa bagi siswa? 2) Apakah media pembelajaran interaktif berbasis teknologi diperlukan dalam proses belajar mengajar? 3) Apakah interaksi dengan lingkungan sekitar masih diperlukan dalam proses pembelajaran berteknologi? 4) Apakah gamifikasi diperlukan dalam pembelajaran dengan media interaktif? 5) Apakah kombinasi media pembelajaran dan aktivitas pindai QRCode dapat membantu siswa berinteraksi dengan lingkungan? 6) Apakah media pembelajaran interaktif efektif untuk meningkatkan kemampuan memirsa siswa di era sekarang?

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

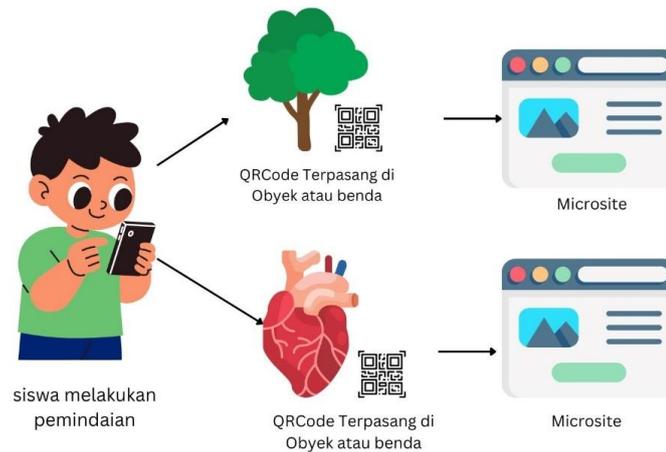
Berikut ini adalah hasil penelitian yang menggunakan metode kuesioner secara deskriptif.

1. 90% dari responden menganggap kemampuan memirsa sangat penting bagi seorang siswa.
2. 70% dari responden percaya bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran sangat perlu.
3. 85% dari responden meyakini bahwa proses pembelajaran menggunakan media interaktif harus tetap melibatkan interaksi dengan lingkungan sekitar.
4. 90% dari responden berpendapat bahwa penggunaan gamifikasi dalam media interaktif diperlukan.
5. 83% dari responden menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis QRCode dengan bantuan Microsite dapat menjadi sarana interaksi antara siswa dengan lingkungannya.
6. Seluruh responden setuju bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan kemampuan memirsa siswa.

Untuk menjawab permasalahan yang disebutkan di pendahuluan, yaitu kebutuhan akan media pembelajaran interaktif yang menarik namun tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan meningkatkan kemampuan berbahasa, salah satu solusi yang diusulkan adalah menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis QRCode dengan berbantuan microsite.

B. Rancangan Media Pembelajaran Interaktif

Desain media pembelajaran interaktif tidak hanya mencakup pembuatan aplikasi atau media interaktif itu sendiri, tetapi juga melibatkan pengalaman pengguna, khususnya siswa, dalam berinteraksi dengan media tersebut. Secara keseluruhan, konsep media pembelajaran interaktif ini dapat dilihat pada ilustrasi di bawah ini:



Gambar 1. Gambaran umum media interaktif berbasis QRCode dan Microsite

Rancangan media pembelajaran interaktif dapat disederhanakan menjadi tiga komponen utama: rancangan umum, rancangan alur dan proses, serta rancangan antarmuka. Penjelasan lebih detailnya dapat dilihat di bawah ini.

1. Rancangan Umum

Berikut adalah beberapa persyaratan umum yang harus dipenuhi oleh media interaktif ini:

- Media interaktif harus dapat diakses melalui berbagai sistem operasi dengan lancar menggunakan browser atau aplikasi internet di smartphone.
- Media interaktif hanya dapat digunakan dalam konteks pembelajaran atau kegiatan yang memungkinkan penggunaan perangkat gawai atau smartphone.
- Multimedia interaktif harus dirancang agar mudah digunakan dan menarik, dengan dukungan gambar, audio, dan video.
- Antarmuka media interaktif harus responsif terhadap berbagai resolusi layar yang umum digunakan oleh pengguna.
- Media interaktif harus dilengkapi dengan fitur yang memungkinkan siswa memberikan reaksi, komentar, dan tanggapan dalam format video, audio, atau teks.
- Media interaktif harus memiliki fitur untuk mencatat aktivitas siswa dan menerapkan gamifikasi untuk setiap kegiatan yang dilakukan.
- Media interaktif harus dapat diakses dengan stabil, mudah, dan cepat, serta disajikan dengan antarmuka yang menarik.

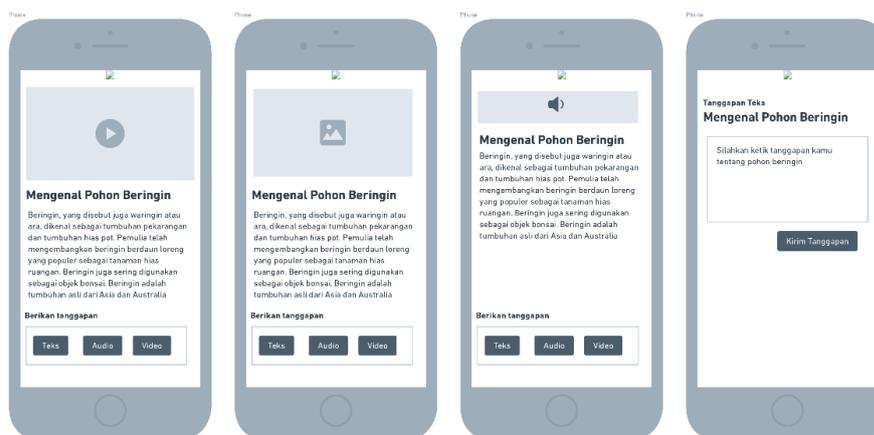
2. Rancangan Alur

Setelah rancangan umum disusun, langkah berikutnya adalah merancang alur dalam media interaktif. Berikut adalah rancangan alur yang harus diikuti:

- a. Siswa pertama-tama menyalakan smartphone dan memindai QRCode yang terpasang pada objek yang dipilih, yang sebaiknya terkait dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari, seperti deskripsi teks dalam pembelajaran bahasa Indonesia
- b. Setelah mendapatkan tautan dari QRCode, siswa mengkliknya. Pastikan smartphone terhubung ke internet atau jaringan lokal jika menggunakan mode jaringan intranet di sekolah.
- c. Tautan akan mengarahkan siswa ke Mircosite yang membahas objek yang terkait dengan QRCode. Meskipun tidak selalu terkait dengan pembelajaran, QRCode dapat dipasang di berbagai objek seperti pohon, tanaman, atau objek lain yang informasinya dapat diakses melalui sebuah halaman Mircosite.
- d. Di halaman Mircosite media interaktif, siswa dapat melihat informasi dalam bentuk video, teks, dan gambar. Mereka juga dapat memberikan komentar atau tanggapan terhadap informasi yang disajikan, berbagi pengalaman atau pengetahuan tambahan.
- e. Pada tahap ini, siswa diharapkan dapat melakukan aspek-aspek literasi seperti merekam komentar menjadi audio atau video, mendengarkan informasi dari video, serta menulis tanggapan melalui teks input.
- f. Siswa yang memberikan komentar atau reaksi akan mendapatkan poin khusus yang secara akumulatif dapat menghasilkan badge atau ranking tertentu dalam sistem gamifikasi. Mereka juga dapat melihat leaderboard yang tersedia.
- g. Sementara itu, guru memiliki akses ke halaman admin yang memungkinkan mereka mengatur informasi lengkap tentang objek-objek yang akan disajikan.
- h. Dalam pengembangan media interaktif ini, guru dapat menganalisis hasil dari aktivitas siswa untuk memperoleh gambaran tentang bagaimana siswa berinteraksi dengan konten yang disediakan. Mereka juga dapat mengatur konten secara keseluruhan.
- i. Guru juga memiliki kemampuan untuk membuat QRCode yang dapat dicetak dan dipasang di objek-objek tertentu untuk tujuan pembelajaran.

3. Rancangan Antar Muka

Dengan dasar dari rancangan umum dan antarmuka yang telah disediakan, antarmuka dapat dirancang sebagai berikut.



Gambar 2. Rancangan antarmuka Informasi tentang objek yang dipindai pada media interaktif

C. Implementasi dan Penggunaan Multimedia Interaktif Menggunakan Microsite

Langkah terakhir dalam proses pembuatan multimedia interaktif dalam bentuk microsite ini meliputi penerapan dan implementasi media interaktif tersebut. Beberapa tahapan yang dilakukan termasuk:

1. Pembangunan Microsite merupakan langkah awal dalam proses penerapan, di mana pengembang bekerja sama dengan pihak-pihak yang dapat menciptakan media interaktif dan melakukan penerbitan, baik dalam bentuk mobile web, multimedia interaktif berbasis microsite yang hasil akhirnya berupa halaman microsite dengan alamat khusus yang diperpendek atau short URL.
2. Penerbitan Aplikasi Setelah aplikasi dibangun, dibuat, dan diuji, langkah berikutnya adalah menerbitkan aplikasi tersebut di internet.
3. Sosialisasi Aplikasi Setelah aplikasi tersedia di internet, langkah selanjutnya adalah melakukan sosialisasi, mengisi konten, dan membuat QRCode. Selain itu, pelatihan juga diberikan kepada guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Upaya meningkatkan kemampuan memahami siswa, diperlukan pendekatan yang inovatif dan menarik, dengan penekanan pada pemanfaatan teknologi. Meskipun demikian, interaksi siswa dalam proses belajar harus tetap terjaga dengan lingkungan sekitar. Penggunaan media interaktif berbasis QRCode yang digabungkan dengan microsite dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan memahami siswa sambil tetap mempertahankan interaksi dengan objek-objek di sekitar mereka. Melalui pemindaian

QRCode, siswa tidak hanya meningkatkan literasi digital mereka, tetapi juga dapat memperluas pemahaman mereka dengan melihat langsung objek yang relevan dengan informasi yang disajikan.

Dalam implementasinya, penambahan fitur interaktif dalam media serta penerapan gamifikasi akan membuat pembelajaran lebih menarik, dengan tujuan akhir meningkatkan kemampuan memahami siswa. Penulis berharap bahwa isi makalah ini dapat memberikan wawasan baru bagi pembacanya dan menjadi sumber inspirasi untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam memahami, sehingga mereka dapat memiliki pengetahuan yang luas dan terhubung dengan lingkungan sekitar. Dengan demikian, diharapkan dapat terbentuk generasi yang mampu berbahasa dengan baik dan menghargai lingkungan sekitar, sehingga mereka dapat menjadi bagian dari masyarakat yang kompetitif dalam membangun bangsa yang kuat dan mandiri.

6. DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azzahra, I. S. S. (2024). *Pemanfaatan landingpage creator S.ID untuk pembelajaran di sekolah*. Pustaka, pp. 35. Retrieved from <https://www.salamahazzahra.com/pustaka/makalah-bahasa-indonesia/35/pemanfaatan-landingpage-creator-s-id-untuk-pembelajaran-di-sekolah/>
- Hidayanto, S., & Kartosapetro, I. S. (2020). Strategi digital branding pada startup social crowdfunding (studi kasus pada Kitabisa.com). *KOMUNIKATIF: Jurnal Ilmiah Komunikasi*, 9(1), 19-33.
- Nela, E. (2020). Implementasi teknologi digital untuk meningkatkan karakter kejujuran dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 35-46. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.25943>
- Palupi, A. N. (2020). *Peningkatan literasi di sekolah dasar*. Madiun: Bayfa Cendekia Indonesia.
- Savitri, A. (2019). *Revolusi industri 4.0 mengubah tantangan menjadi peluang di era disrupsi 4.0*. Yogyakarta: Penerbit Genesis.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wicaksono, A. (2015). *Teori pembelajaran bahasa*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Yusuf, M. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian*. Jakarta: Kencana.