

Media Audio Visual untuk Menunjang Pembelajaran IPS SD Materi Keragaman sebagai Identitas Bangsa Indonesia

**Tyagita Ayuningtyas¹, Silvy Fatihatul Faatihah², Fuzi Nuraziza³,
Dadan Nugraha⁴**

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan
Indonesia Kampus Sumedang

e-mail: tyagitaa@upi.edu¹, silvyfatihatul@upi.edu², fuzinuraziza@upi.edu³,
dadan@upi.edu⁴

Abstrak

Keberagaman sebagai identitas bangsa Indonesia ialah warisan bangsa yang amat sangat berharga. Keberagaman budaya, ras, bahasa, ekonomi, agama, serta nilai – nilai hidup yang telah terjadi di Indonesia sering sekali didampakkan berbagai konflik. Konflik atau masalah di masyarakat yang bermula dari tindakan kekerasan antar kelompok yang menimbulkan keledakan secara sesekali di kawasan Indonesia mengekspos beratnya dampak dari rentannya rasa kebersamaan yang telah dibangkitkan dalam Negara Indonesia, serta betapa besarnya pula prasangka antar kelompok dan betapa kurangnya rasa saling pengertian antar kelompok. Demi mencapai tujuan peneliti dalam sarana menyebarluaskan pemahaman keberagaman budaya, etnis, bahasa, agama, ekonomi serta sosial dalam pembelajaran IPS SD, seperti yang kita pahami bahwa keberagaman ialah biasanya dikenal sebagai multikultural dalam berbagai bidang seperti contohnya keberagaman budaya, etnis, bahasa, agama, ekonomi, serta sosial. Sehingga nantinya DIDIVIPS (media audio visual ips) dapat menjadikan makelar yang bukan hanya menyebarluaskan pemahaman keberagaman budaya, etnis, bahasa, agama, ekonomi serta sosial. Tetapi, menjadikan edukasi yang bermanfaat untuk masyarakat dalam meningkatkan wawasan dalam keberagaman sebagai identitas Indonesia.

Kata Kunci : Keberagaman, Identitas Bangsa, Didivips, Kebersamaan, Multikultural.

Abstract

Diversity as the identity of the Indonesian nation is a very valuable national heritage. The diversity of culture, race, language, economy, religion, and values of life that has occurred in Indonesia is often affected by various conflicts. Conflicts or problems in society that stem from acts of violence between groups that cause occasional outbursts in Indonesian territory expose the severity of the impact of the fragile sense of togetherness that has been raised in the Indonesian state, as well as the magnitude of prejudice between groups and the lack of mutual understanding between groups. In order to achieve the goal of researchers in the means of disseminating the understanding of cultural, ethnic, linguistic, religious, economic and social diversity in elementary social studies learning, as we understand that diversity is usually known as multicultural in various fields such as cultural, ethnic, linguistic, religious, and cultural diversity. Economic and social. So that later DIDIVIPS (audio-visual media for IPS) can become a broker who not only disseminates understanding of cultural, ethnic, linguistic, religious, economic and social diversity. However, making education useful for the community in increasing insight into diversity as Indonesian identity.

Keywords : Diversity, National Identity, Didivips, Togetherness, Multicultural

PENDAHULUAN

Negara Indonesia mempunyai keaneka ragaman, termasuk dari kebudayaan, etnis, ekonomi, bahasa, agama, serta sosial. Keaneka ragam dapat membentuk “integrating force” yang berkaitan dengan kemasyarakatan setelah itu dapat mejadi suatu awal penyebab insiden benturan antar budaya, etnis, perekonomian, bahasa, agama, sera nilai – nilai kehidupan.

Keberagaman budaya didefinisikan sebagai suatu peristiwa yang disebabkan alami karena keterkaitan beraneka macam budaya di Indonesia, berinteraksi keaneka ragaman budaya bukan hanya disekitar masyarakat saja namun disekitar politik bahkan akademisi untuk perebutan jabatan dimacam – macam instansi.

Interaksi sesama masyarakat cukuplah tinggi, sehingga keahlian sosial masyarakat dalam berinteraksi perlu mempunyai disetiap anggotanya. Kemampuan tergolong dari tiga wilayah, yaitu affiliation (kerja sama), cooperation and resolution conflict (kerjasama dan penyelesaian konflik), kindness, care and affection / emphatic skill (keramahan, perhatian, dan kasih sayang). (Curtis, 1988). Kebijakan yang dilakukan Indonesia dalam pembelajaran disekolah yakni dengan pembelajaran dari rumah saja, nah maka dari itu dampak yang berikan siswa sendiri sangat minim dalam menghargai keberagaman yang ada di Indonesia ini (Putri, 2020). Saat pandemic pun kurangnya berinteraksi antara siswa dengan siswa yang lainnya karena pembelajaran daring dan sangat dibutuhkannya pembelajaran keragaman sebagai identitas suatu negara (Rahman & Utama, 2020).

Keberagaman budaya, ras, bahasa, ekonomi, agama, serta nilai – nilai hidup yang telah terjadi di Indonesia sering sekali didampakkan berbagai konflik. Konflik atau masalah di masyarakat yang bermula dari tindakan kekerasan antar kelompok yang menimbulkan keledakan secara sesekali di kawasan Indonesia mengekspos beratnya dampak dari rentannya rasa kebersamaan yang telah dibangkitkan dalam Negara Indonesia, serta betapa besarnya pula prasangka antar kelompok dan betapa kurangnya rasa saling pengertian antar kelompok.

Budaya yang berdampak dari kekerasan hanyalah focus terhadap suatu pendapat bahwasannya konflik sebagai penghancur. Pada tahun 2001, Laurasen, Finkelstein & Betts mengatakan bahwa model dalam menyelesaikan suatu konflik tersebut dikatakan efektif apabila diantaranya terdapat meningkatkan ilmu pelajar dalam menyelesaikan suatu masalah secara konstruktif, lebihb mempunyai sikap yang prososial dan dapat terhindar sebagai suatu korban berasal dari tindakan kekerasan tersebut (Becker et al., 2015).

Bagi pengarahan suatu agama sebagai suatu pelayanan umum maka kejadian keragaman budaya mengharuskan para pegaroh atau penyuluh mengerti serta memahami pengetahuan dan kesadaran keberagaman di Indonesia ini sehinggal tertanamkannya saling menghargai dalam menghadapi suatu perbedaan, sekecil apapun perbedaan kelompok yang pengarah lakukan kepada binaannya. Pangarah sangatlah perlu mengembangkan kemampuan mereka, mencukupkan diri dengan ilmu tentang keberagaman budaya serta memahami adanya bentuk – bentuk perpecahan, stereotip serta rasisme yang tidak kalah seringnya terjadi didalam kehidupan masyarakat. Dalam masyarakat yang multicultural, para pangarah diharapkan dapat menjadi suatu fasilitator dalam perbedaan dan ahli menghindari konflik dan melaksanakan diskusi atau yang biasa dikenal melakukan konsultasi terlebih dahulu kepada pihak – pihak yang terpaut dalam meningkatkan keharmonisan. Dengan meningkatkan kepentingan pelayanan umum dalam keberagaman budaya, etnis, agama, bahasa, ekonomi, dan sosial.

Menilik pada persoalan diatas, dengan peninjauan demikian penelitian ini dilandaskan setelah identifikasi masalah ditemukan, yaitu kurangnya masyarakat dalam memahami keberagaman budaya, etnis, bahasa, agama, ekonomi serta sosial. Demi meningkatkan edukasi yang selaras, peneliti menciptakan DIDIVIPS (Media Audio Visual IPS) yang akan membahas keberagaman budaya, etnis, bahasa, agama, ekonomi, serta sosial yang digunakan sebagai masyarakat bahkan pelajarpun memahaminya. Adapun rumusan masalah yang diambil yakni:

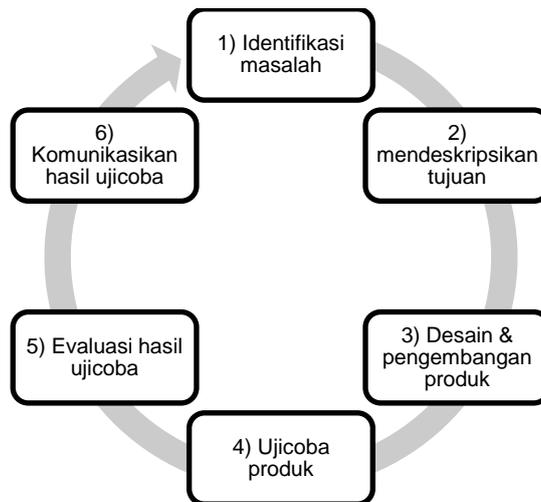
1. Media Audio Visual ini mempunyai tujuan untuk menyebarluaskan pemahaman keberagaman budaya, etnis, bahasa, agama, ekonomi serta sosial. Adapun rumusan masalah yang digunakan yaitu Bagaimana desain didivips (media audio visual IPS) sebagai sarana menyebarluaskan pemahaman keberagaman budaya, etnis, bahasa, agama, ekonomi serta sosial dmasyarakat?
2. Bagaimana produk didivips (media audio visual IPS) sebagai sarana menyebarluaskan pemahaman keberagaman budaya, etnis, bahasa, agama, ekonomi serta sosial dimasyarakat?
3. Bagaimana penilaian ahli tentang produk didivips (media audio visual IPS) sebagai sarana menyebarluaskan pemahaman keberagaman budaya, etnis, bahasa, agama, ekonomi serta sosial dimasyarakat?

Demi mencapai tujuan peneliti dalam sarana menyebarluaskan pemahaman keberagaman budaya, etnis, bahasa, agama, ekonomi serta sosial dalam pembelajaran IPS SD, seperti yang kita pahami bahwa keberagaman ialah biasanya dikenal sebagai multikultural dalam berbagai bidang seperti contohnya keberagaman budaya, etnis, bahasa, agama, ekonomi, serta sosial. Sehingga nantinya DIDIVIPS (media audio visual ips) dapat menjadikan makelar yang bukan hanya menyebarluaskan pemahaman keberagaman budaya, etnis, bahasa, agama, ekonomi serta sosial. Tetapi, menjadikan edukasi yang bermanfaat untuk masyarakat dalam meningkatkan wawasan dalam keberagaman sebagai identitas Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di salah satu SD di Kabupaten Majalengka yaitu SDN Kutamangu I yang terletak di Kecamatan Cigasong Kabupaten Majalengka. Dalam penelitian ini menggunakan model Design and Development (D&D) atau bisa disebut dalam bahasa Indonesia desain dan pengembangan. Model D&D adalah suatu studi yang mempunyai susunan sistematis terhadap tahapan desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan landasan empiris terhadap penciptaan produk serta alat intruksional maupun non intruksional pada model baru atau yang disempurnakan. (Richey & Klein, 2007). Metode D&D mempunyai banyak metode diantaranya adalah deskriptif. Berdasarkan (Ali & Poerwanto, 2017) bahwa penelitian deskriptif sebagai penelitian yang dipersembahkan demi mendeskripsikan serta menjawab mengenai fenomena ataupun suatu kejadian yang sedang terjadi. Pada model D&D ini peneliti mendesain, mengembangkan dan mengevaluasi produk yang akan dikembangkan untuk menetapkan dasar empiris dalam pengembangan produk. Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif dan kuantitatif (mixed method).

Penelitian D&D memiliki prosedur diantaranya "1) Identifikasi masalah, 2) mendeskripsikan tujuan, 3) Desain dan pengembangan produk, 4) Ujicoba produk, 5) Evaluasi hasil ujicoba, 6) Mengkomunikasikan hasil ujicoba." (Ellis & Levy, 2010)



Gambar 1. Prosedur Penelitian D&D

Teknik pengumpulan data yang dilakukan memakai triangulasi merupakan pendekatan multimetode yang dilakukan oleh peneliti pada saat melakukan pengumpulan data dan menganalisis data. Penggunaan multimetode (triangulasi) pada keilmuan social humaniora sebagaimana dikatakan Olsen (2004: 3; Yeasmin & Rahman, 2012). Teknik triangulasi, yakni gabungan dari berbagai teknik pengumpulan data yang mencakup observasi (pengamatan), wawancara, serta angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif (Tegeh, dkk., 2014, hlm. 82). Partisipan pada penelitian ini adalah siswa SD Kelas IV dan guru SD yang menggunakan produk video pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi, dengan mengisi kuisioner dan studi literatur. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi yang dilakukan langsung ke sekolah dengan melihat pengaplikasian media pembelajaran yang kami buat. Penilaian ini digunakan untuk mengukur seberapa layaknya media dan materi di dalam produk untuk siswa SD. Angket sebagai instrumen pengumpulan data dibagikan secara online menggunakan google form.

Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review para ahli dan respons pengguna yang disertai wawancara semiterstruktur. Hasil dari teknik analisis deskriptif kualitatif yaitu berupa kata-kata lisan atau tulisan tentang tingkah laku manusia yang dapat diamati (Taylor dan Bogdan, 1984). Hasilnya berupa penilaian, masukan, tanggapan, kritik, saran perbaikan yang ada di angket dan hasil wawancara pada para pengguna yang akan terjadi data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket pada bentuk deskriptif persentase agar dapat memudahkan dalam pembacaan dengan mengacu format dibawah ini
Presentasi nilai masing-masing instrument =

$$\frac{\text{Jumlah point yang didapat}}{\text{Jumlah point maksimal}} \times 100$$

Interpretasi hasil analisis untuk masing-masing instrument adalah :

Table 1. interpretasi hasil analisis instrumen

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
87,5% - 100%	Sangat Baik
62,5% - 87,49%	Baik
37,7% - 62,49%	Cukup Baik
12,5% - 37,49%	Kurang Baik
0% - 12,4%	Tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sasaran pengguna artinya siswa serta pengajar kelas IV SD, namun lebih diutamakan kepada peserta didik. Analisis karakter pengguna berperan penting dalam menentukan spesifikasi media yang sesuai dengan kebutuhan. Analisis pengguna pula dilakukan melalui kegiatan studi lapangan di Sekolah Dasar Negeri Kutamunggu I Kecamatan Cigasong Kabupaten Majalengka menggunakan melakukan wawancara terhadap pengajar kelas. dari hasil wawancara, didapatkan informasi bahwa saat ini masih ada peserta didik kelas IV yang mengalami kesulitan pada memahami materi yang disampaikan oleh guru karena saat pembelajaran berlangsung siswa mudah bosan. Selain itu, bahan ajar yang digunakan masih berupa buku cetak yang disediakan sang pihak sekolah serta belum pernah memakai media komputer dalam pembelajaran di kelas. umumnya pengajar mengajar secara langsung tanpa bantuan media apapun serta siswa belajar melalui penjelasan pengajar serta buku cetak yang disediakan oleh sekolah. informasi lain yang didapat yaitu pengajar serta orang tua siswa telah mempunyai smartphone.

Perangkat lunak dibutuhkan untuk pengembangan desain visual baik 2D pengembangan kebutuhan audio hingga pengembangan tampilan video. Media audio visual yakni suatu media bertujuan untuk menyampaikan segala informasi yang mempunyai ciri khas dalam audio (suara) dan visual (gambar). Jenis media audio visual ini sangat memiliki daya tarik yang lebih baik karena mempunyai ciri khas tersebut.(Ali & Poerwanto, 2017). Analisis penembangan kebutuhan perangkat lunak dilakukan dengan cara antara lain dengan membukan tutorial di Youtube, dan modul tutorial. Kebutuhan Perangkat Lunak di antaranya 1) Aplikasi editor video VN 2), dan 2D Graphic Design Canva.

Dalam menyusun desain produk DIDIVIPS (Media Audio Visual IPS) langkah awal yang kami lakukan yaitu dengan penyesuaian materi yang ada di buku Tema 4 Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaaku Pembelajaran 1. Kompetensi dasar yang kami gunakan sebagai acuan yaitu:

3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Produk:

Pada tampilan produk DIDIVIPS (Media Audio Visual IPS) dibuat dengan menarik mungkin agar dapat menarik perhatian siswa. Media ini dibuat dengan menggunakan tampilan 2D (dua dimensi) namun walaupun dibuat dengan tampilan 2D (dua dimensi) media ini dapat menjadi media interaktif siswa karena didalam media tersebut diberikan pertanyaan- pertanyaan yang mampu merangsang siswa untuk berfikir. Dalam media ini menggunakan audio yang dimana ada penjelasan mengenai materi. Selain itu terdapat music yang digunakan sebagai backsound agar mampu membuat siswa enjoy dalam menggunakan DIDIVIPS (Media Audio Visual IPS).



Gambar 2. Tampilan Produk

Kami melakukan validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Validasi dilakukan kepada siswa sekolah dasar sebagai pengguna, guru sekolah dasar sebagai pemantau dengan data yang kami dapat sebagai berikut.

Penilaian Oleh Siswa Dalam mengetahui respon siswa terhadap produk, kami menyebarkan angket kepada siswa dengan 5 orang partisipan. Pertanyaan yang diajukan antara lain terkait dengan kemudahan penyampaian akses, tampilan, materi, dan penilaian. Berdasarkan hasil angket yang telah disebar diperoleh data:

Tabel 2. Responden Siswa Terhadap Produk DIDIVIPS (Media Audio Visual IPS

Partisipan	Poin Penilaian (Interval 1 – 5				Jumlah Total	%	Tafsiran
	Akses	Tampilan	Pemahaman	Materi			
Siswa A	5	5	5	5			
Siswa B	5	4	4	5			
Siswa C	5	5	4	4			
Siswa D	5	5	4	4			
Siswa E	5	5	5	4			
Jumlah Poin Perolehan	25	24	22	22	93	93%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 di atas, diketahui bahwa respon 5 siswa sebagai partisipan terhadap produk menduduki presentase 93% sehingga ditafsirkan bahwa produk memiliki kelayakan “sangat baik” dari segi kemudahan akses, tampilan menarik, pemahaman, dan materi.

Untuk mengetahui penilaian guru mengenai produk, kami menyebarkan angket pada 3 orang guru sebagai partisipan. Pertanyaan yang diajukan yaitu mengenai kesesuaian isi materi, kemudahan siswa untuk memahami, penyampaian cerita, penggunaan bahasa, bentuk desain, dan ketertarikan tampilan. Berdasarkan hasil angket diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Responden Guru Terhadap Produk DIDIVIPS (Media Audio Visual IPS)

Partisipan	Poin Penilaian (Interval 1 – 5)						Total	%
	Materi	Pemahaman	Bahasa	Cerita	Desain	Tampilan		
Guru A	5	5	5	5	5	5		
Guru B	4	4	5	5	4	5		
Guru C	5	5	5	4	4	4		
Jumlah Poin Perolehan	14	14	15	14	13	14	84	84% (Baik)

Berdasarkan tabel 3 di atas, diketahui bahwa respon 3 guru sebagai partisipan terhadap produk menduduki presentase 84% sehingga ditafsirkan bahwa produk memiliki kelayakan “baik” dari segi kesesuaian isi materi, kemudahan siswa untuk memahami, penyampaian cerita, penggunaan bahasa, bentuk desain, ketertarikan tampilan dan evaluasi.

Berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan para pengguna, yakni guru dan siswa, tersebut, media pembelajaran DIDIVIPS (Media Audio Visual IPS) mempunyai kategori “Sangat Baik” dengan perolehan skor persentase rata-rata sebanyak 88,5% yang diperkuat lagi menggunakan data hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan secara individual. Ahli materi serta media menyatakan serta memvalidasi bahwa media DIDIVIPS (Media Audio Visual IPS) sudah laik guna dan diterapkan di aktivitas pembelajaran. Secara keseluruhan, media DIDIVIPS (Media Audio Visual IPS) mendapatkan evaluasi “Sangat Baik” menggunakan perolehan skor persentase rata-rata sebesar 80%. dari para ahli. Meskipun tidak ada revisi, tetapi ada beberapa feedback yang dapat kami pertimbangkan sebelum media digunakan oleh pengguna

SIMPULAN

Produk DIDIVIPS (Media Audio Visual IPS) kelas IV sebagai media pembelajaran yang berbentuk media audio visual sebagai penunjang pembelajaran khususnya untuk siswa kelas IV dalam buku Tema 1 Pembelajaran 1 yang telah disesuaikan dengan KD dan tujuan pembelajaran yang di spesifik materinya mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Media ini dikemas menggunakan tampilan 2D (dua dimensi) dengan namun tetap interaktif.

Setelah melakukan validasi produk terhadap siswa, guru dan beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa: 1). Penilaian yang dilakukan terhadap 5 orang siswa terhadap produk menduduki presentasi 93% dapat diartikan bahwa produk memiliki kualitas baik. 2) penilaian yang dilakukan terhadap 3 orang guru mengenai kesesuaian materi yang terkandung dalam DIDIVIPS (Media Audio Visual IPS), kemudahan siswa dalam memahami, penggunaan bahasa, tampilan menduduki presentasi 84% dapat diartikan bahwa produk memiliki kualitas baik. Selain itu hasil dari wawancara terhadap beberapa ahli memperoleh respon yang baik. Ada beberapa feedback yang kami dapatkan yang dapat kami

pertimbangkan sebelum media digunakan oleh pengguna. Berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan para pengguna, yakni guru dan siswa tersebut, media pembelajaran DIDIVIPS (Media Audio Visual IPS) mempunyai kategori “ Sangat Baik” dengan perolehan skor persentase rata-rata sebanyak 88,5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, W. B. (2018). *Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan Dalam Meningkatkan Belajar IPS* (Vol. 3). STKIP Muhammadiyah Bogor: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia.
- Iswanti, M. S. (2018). *Peningkatan Hasil Mengidentifikasi Keragaman Sosial Ekonomi, Budaya, Etnis, Dan Agama Di Provinsi Setempat Melalui Model Crossword Puzzle Kelas IV* (Vol. 26). Universitas Negeri Malang: Wahana Sekolah Dasar. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um035v26i22018p056>
- Mas'ud, A. (2018). *Strategi Moderasi Antarumat Beragama*. Jakarta: Kompas.
- Sulistiyorini, A. L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal* (Vol. 4). Universitas Negeri Surabaya: Jurnal Ilmu Pendidikan doi:<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2288>
- Sukmana, M. I. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Hadi, S. (2017). Pemeriksaan Keabsahan data penelitian kualitatif pada skripsi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(1).
- Agusta, I. (2003). Teknik pengumpulan dan analisis data kualitatif. *Pusat Penelitian Sosial Ekonomi. Litbang Pertanian, Bogor*, 27(10).
- Ali, B., & Poerwanto, B. (2017). Motivasi Dan Hasil Belajar Statistika Menggunakan Multimedia Pembelajaran Program Studi Teknik Informatika Uncp. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, November 2017, 1. <http://journal.uncp.ac.id/index.php/Pedagogy/article/view/704>
- Putri, R. N. (2020). Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), 705. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i2.1010>
- Rahman, A., & Utama, L. S. (2020). Kebijakan Pemerintah Dalam Pengendalian Covid-19 Di Provinsi Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Ilmu Pemerintahan Suara Khatulistiwa*, 5(2), 48–71. <https://doi.org/10.33701/jipsk.v5i2.1398>