

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN GAME PAPAN RODA
MENGENAI SEJARAH LOKAL DKI JAKARTA
UNTUK MENINGKATKAN KETERTARIKAN BELAJAR SISWA
SDN 1 KOTA DEPOK**

Rudi Ritonga
Universitas Trilogi
rudi_ritonga@trilogi.ac.id

ABSTRACT

Local history is an important social studies learning resource in elementary schools. So, research is needed to create audiovisual media about the capital city of Jakarta and wheel board games. This study was carried out following the steps in developing the Borg and Gall model among the 10 model steps but due to the efficiency and effectiveness of implementation, only 3 steps: 1. Conduct preliminary studies/research, 2. carry out planning, 3. develop the product being developed. Data collection instruments through interviews and group work. The aim of this research is to provide audiovisual teaching materials for the material "Local History of the Special Capital Region of Jakarta". This audiovisual development is designed in simple language, easy to understand and as interesting as possible with image footage. This audiovisual material and wheel board can be used in social studies learning materials, it is hoped that it can make students interested in the material and increase their interest in learning social studies.

Keywords: Audio Visual Media, Wheel Board Game, Local History

ABSTRAK

Sejarah lokal menjadi salah satu sumber belajar IPS yang penting di Sekolah Dasar. Maka, diperlukan penelitian untuk membuat media audiovisual tentang ibukota Jakarta serta permainan papan roda. Studi ini dilakukan mengikuti langkah-langkah pengembangan model Borg and Gall diantara 10 langkah model namun karena efisiensi dan efektivitas implementasi, hanya 3 langkah: 1. Melakukan studi/ penelitian pendahuluan, 2. dilakukannya perencanaan, 3. mengembangkan produk yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data melalui hasil wawancara dan kerja kelompok. Tujuan dalam penelitian ini untuk memberikan bahan ajar audiovisual untuk materi "Sejarah Lokal Daerah Khusus Ibukota Jakarta". Pengembangan dalam audiovisual ini dirancang dengan bahasa sederhana, mudah dimengerti dan semenarik mungkin dengan adanya cuplikan gambar. Materi audiovisual dan papan roda ini dapat digunakan dalam materi pembelajaran IPS, diharapkan dapat membuat siswa tertarik dengan materi tersebut dan meningkatkan minat mereka dalam mempelajari pembelajaran IPS.

Kata Kunci : Media Audio Visual, Game Papan Roda, Sejar Lokal

A. Pendahuluan

Dalam mata pelajaran IPS Sekolah Dasar bertujuan untuk	membantu siswa belajar mengenai diri mereka sendiri, yang akan bermanfaat bagi masyarakat dan membantu siswa
--	--

belajar tentang diri mereka sendiri. Menurut Sukadi (Rahmawati, Ismaya, and Roysa 2020). Materi IPS ini membentuk kemampuan siswa dalam mengetahui kondisi lingkungan yang diawali dengan sosialisasi, hingga mengatasi masalah dan pemecahannya. Dalam hal ini pembelajaran IPS menitikberatkan pada pembangunan dan karakter bangsa.

Dengan memperhatikan kedudukan individu, baik sebagai individu ataupun terlibat dalam masyarakat. Media digunakan sebagai perantara dalam transmisi informasi dan alat koneksi. *National Education Association* dikatakan oleh Apriliani dan Radia bahwasannya segala sesuatu yang dapat dilihat, dibaca, didengar, atau dirasakan itu media dalam melakukan kegiatan.

Media digunakan untuk membantu guru sebagai alat melakukan kegiatan pembelajaran, yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. (Dewi 2022). Idealnya Pembelajaran dikembangkan berdasarkan keaktifan dari guru dan siswa. Sehingga siswa bisa diposisikan sebagai suatu subjek pembelajaran yang secara aktif dapat meningkatkan potensi sesuai minatnya. Komposisi siswa yang

beragam pada setiap kelas tentunya mempunyai minat yang berbeda-beda dalam pencapaian pembelajaran. Siswa perlu diberikan pemahaman agar dapat mengembangkan kemampuannya, tanpa harus dikekang sesuai kemauan guru. Saat dalam pembelajaran peran guru sebagai moderator, yaitu mengarahkan peserta didik pada tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut (Lamadang,2022) pembelajaran yaitu suatu proses yang dibangun oleh guru untuk meningkatkan intelektual, moral, dan kemampuan lain yang ada pada diri siswa, baik kemampuan dalam berpikir, kemampuan dalam kreativitas maupun kemampuan mengkonstruksi suatu pengetahuan.

Realita saat ini pembelajaran IPS masih bertolak belakang dari kondisi pembelajaran yang ideal. Palsunya masih banyak ditemukan guru IPS yang menyampaikan pembelajaran secara konseptual dan didominasi oleh metode ceramah. Hal ini yang menyebabkan peserta didik jenuh dan ketertarikan terhadap mata pelajaran IPS menurun. Berdasarkan pengamatan di lapangan, pada pembelajaran IPS pada materi berkaitan tentang Sejarah di SDN 01 Kota Depok khususnya pada kelas V

yang ternyata sudah menggunakan kurikulum merdeka. Pada wawancara yang telah peneliti lakukan bersama dengan salah satu wali kelas V yang bernama Ibu Srihartati, beliau menjelaskan bahwa pada kurikulum tersebut mempelajari mata pelajaran sejarah yaitu kehidupan masyarakat pra aksara, sejarah lisan, maupun aktivitas masuknya agama hindu-budha ke Indonesia. Beliau juga menjelaskan bila saat menggunakan kurikulum ini, anak masih belum sempurna dan kurang efektif karena masih perlu adaptasi. Guru mengajarkan anak agar paham dengan mata pelajaran menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu, disamping metode ceramah guru juga menggunakan media bantu seperti *power point* supaya anak tidak jenuh. Usaha yang harus dilakukan untuk mengembalikan konsep pendidikan IPS kembali melalui rancangan pembelajaran IPS yang membangkitkan semangat peserta didik. Guru harus mampu memahami potensi dan karakter siswa. Sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan merasa senang tanpa ada tekanan. Menghadapi keberagaman peserta didik inilah yang menuntut guru dapat berinovasi dalam

menentukan media pembelajaran (Sadin 2019).

Kurikulum terbaru yaitu Merdeka belajar yang bertujuan supaya terciptanya pendidikan yang lebih menyenangkan bagi peserta didik ataupun bagi guru yang dicanangkan atau dikeluarkan oleh Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Lamadang 2022) Kurikulum tersebut memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan minat yang dimiliki oleh siswa. Kurikulum merdeka belajar memberikan siswa kesempatan untuk minat dan bakatnya dan memberi peserta didik peluang untuk lebih aktif. Seperti filosofi KI Hajar Dewantara tentang sistem among yang mana guru ditekankan supaya menuntun peserta didik berkembang sesuai dengan kodratnya. Berdasarkan permasalahan yang ada dikembalikan pada kemerdekaan dalam mendapatkan pendidikan. Sehingga peserta didik dan guru mempunyai kemampuan dalam menciptakan pembelajaran menarik dan menyenangkan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah pelajaran yang dapat mengasah pengetahuan siswa Sekolah Menengah Pertama tentang

kehidupan sosial serta sejarah suatu tempat atau peristiwa yang erat kaitannya dengan mata pelajaran tersebut. Peserta didik memiliki pemahaman tentang keberadaan dirinya sendiri di tengah-tengah lingkungan sosial terdekat. Salah satu materi IPS kelas V SDN 1 KOTA DEPOK adalah materi sejarah terkini, misalnya sejarah lokal Daerah Khusus Ibukota Jakarta yang menceritakan tentang peristiwa prasejarah DKI Jakarta dari penjajahan bangsa lain hingga saat ini. Namun, karena materi ini banyak menimbulkan pembahasan tentang tragedi atau peristiwa dan berkaitan dengan kemampuan guru dalam mengajar sehingga anak tidak bosan, maka sangat penting adanya lingkungan belajar yang mendukung minat belajar siswa. khususnya dalam materi sejarah lokal.

Tujuan penelitian ini untuk memperoleh bahan ajar dalam bentuk Audio Visual pada materi yang dibahas "Sejarah Lokal Daerah Khusus Ibukota Jakarta". Pengembangannya dibuat semenarik dan bahasa sederhana mudah dipahami. Bahan ajar Audio Visual dan *game* papan roda ini dapat digunakan dalam penyampaian materi dalam pembelajaran IPS. Oleh sebab itu peneliti merancang media ini dengan bahasa yang ringkas dan

gambar yang dapat menunjang minat siswa maka dapat dikembangkan suatu media atau produk berupa audiovisual dan permainan berupa bahan ajar berbentuk video (materi) dan yang ada pada penyelesaian tugas sejarah.

Maka dari itu, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran IPS SD dengan judul Pengembangan Media Audio Visual dan Game Papan Putar tentang Sejarah Lokal DKI Jakarta untuk Meningkatkan Ketertarikan Siswa dalam Belajar.

B. Metode Penelitian

Pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan buku pelajaran dan lewat *power point*. Selain itu, Video pembelajaran dan permainan papan beroda merupakan dua jenis media yang dapat digunakan. Media yang dirancang mengembangkan media audiovisual dan *board game* untuk meningkatkan minat dan kualitas belajar diperlukan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Metode penelitian yang dikembangkan (R&D) Borg & Gall memiliki 10 langkah, tetapi disederhanakan 6 langkah berdasarkan model penelitian (Setiono et al. 2021), yaitu: 1) Melakukan

studi/penelitian pendahuluan, 2) dilakukan
annya perencanaan,
3) mengembangkan produk yang
dikembangkan. 4) memverifikasi
produk; dan 5) jadilah produk akhir.
Dipilihlah model ini sebab adanya
tahapan pengembangan produk.

Research and Development
(R&D) menerapkannya dengan
menggunakan uji lapangan untuk
mengevaluasi dan memodifikasi
produk dan proses, kemudian
mengembangkan desain produk baru
hingga memenuhi kriteria efikasi,
kualitas, atau kesesuaian dengan
standar yang ada. Formulir dan
dokumen validasi menjadi instrumen
pengumpulan data dalam penelitian
ini. Tinjauan dokumen menjadi acuan
untuk proses analisis pengembangan
video. (Setiono et al. 2021).

Media audiovisual (melihat dan
mendengar) juga mampu membangun
daya tarik siswa sehingga dapat
melatih keaktifan siswa dan
kemandiriannya dalam pembelajaran
dikelas sehingga siswa dapat
mencapai tujuan belajar yang optimal
(Setiono et al. 2021).

Penelitian pengembangan yang
digunakan ialah teori Borg dan Gall
yang dibuat menjadi 3 tahap yaitu: 1)
Penelitian literatur, observasi lapangan
dan konsep produk, 2) Pengembangan

terdapat tiga langkah dalam fase ini.
3) Pengujian produk melalui
eksperimen dan sosialisasi produk..

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Penelitian dilakukan dengan
pengamatan serta wawancara kepada
guru Kelas V SDN 01 Kota Depok .
Pada proses pembelajaran, guru
hanya menggunakan buku dan
tambahan powerpoint sebagai
acuannya. Dalam hal ini membuat
siswa kurang semangat dan malas
karena pembelajaran yang monoton
(*Teacher Centered Learning*)

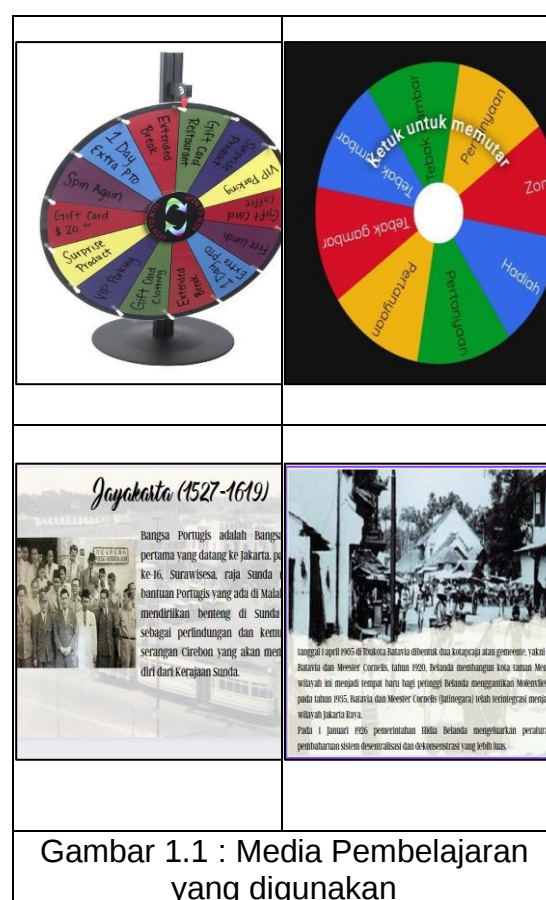
Berdasarkan permasalahan yang
dihadapi siswa/i SDN 01 Kota Depok
khususnya kelas V, penulis
mengembangkan bahan ajar yaitu
audio visual dan permainan papan
roda dalam menciptakan minat belajar
pada siswa. Media Audio Visual
tersebut ialah Media massa alat,
metode, dan teknik untuk
meningkatkan terjadinya interaksi
peserta didik dan gurunya dalam
proses pembelajaran yang diajarkan.
Melalui adanya suatu media, adanya
pesan (*feedback*) dari dengan
melibatkan pikiran, perasaan, minat
dan perhatian yang ditunjukkan jadi
terjadilah proses belajar mengajar
yang baik. Pembelajaran dengan
audio visual yang dimana terjadi

penyerapan materi dengan melihat dan mendengar dari apa yang ditampilkan.

Guru harus menerapkan inovasi pembelajaran di kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Sekolah. Penggunaan media pembelajaran audio visual harus membantu mencapai tujuan pembelajaran saat ini di sekolah. Hal-hal ini berguna saat penerapan. Langkah dasar dalam proses pengembangan pendidikan dengan penggunaan media yang tepat. Dan penggunaan media audiovisual di kelas dapat meningkatkan yang dilihat dari segi sikap (afektif), pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik). (SIDI and MUKMINAN 2016).

Dengan demikian penggunaan pembelajaran audiovisual akan membuat penglihatan serta pendengaran dan suasana diri menjadi mudah dalam penyerapan materi yang akhirnya akan tersimpan di dalam memori. Siswa memperoleh pengalaman langsung melalui observasi penyajian media audiovisual. Dengan judul “Sejarah Lokal DKI Jakarta” dan permainan papan roda yang intinya seputar materi dari video yang dibuat. Video tersebut memuat materi IPS tentang Prasejarah

Ibukota DKI Jakarta dari mulai dijajah hingga sekarang. Video tersebut berisi sejarah Jakarta, sosial ekonomi Jakarta, proses interaksi sosial berdasarkan karakteristik ruang, kesamaan dan perbedaan tempat sesuai kondisi alam dan demografi, serta perubahan aspek fisik dan sosial berdasarkan karakteristik. Berikut adalah tampilan dari media Audiovisual dan permainan papan roda “Sejarah Lokal DKI Jakarta”.**Berikut link videonya.** (<https://youtu.be/lZORO7LhTII>).



Gambar 1.1 : Media Pembelajaran yang digunakan

Peneliti melakukan uji coba pada kelas V di SDN 01 Kota Depok. Observasi ini dimulai dari kelas V.



Gambar 1.2 : Poses Uji coba Media Pembelajaran

Peneliti menayangkan sebuah video yang sebelumnya sudah dikembangkan berisikan materi tentang sejarah lokal. Setelah mereka mengamati video dengan seksama, dengan dibagi 2 tim a dan b. Semua siswa dituntut untuk berkontribusi dalam tim, mulai dari membuat yel-yel kelompok hingga menjawab pertanyaan. Saat membuat yel-yel memang tidak semua ikut berkontribusi untuk berpikir, tetapi 80%

dari mereka sudah ikut dalam diskusi tersebut, hal yang peneliti lakukan untuk membuat anak yang pasif menjadi aktif adalah terus memberikan semangat supaya mereka tidak merasa terbelakangi. Setelah waktu yang diberikan untuk menyimak video selesai, peneliti memberikan beberapa pertanyaan atau memulai games dengan roda spinner yang telah kelompok peneliti buat sebelumnya.

Pada proses ini, peneliti membuat tabel skor antara dua tim tersebut, mereka sangat antusias menjawab pertanyaan karena mereka juga merasa tertantang dan bisa untuk penilaian evaluasinya. Hampir semua siswa bersemangat untuk menjawab soal yang peneliti berikan. Karena waktu yang peneliti terima sangat terbatas, sebelum memulai penutupan peneliti menanyakan seberapa efektifkah media pembelajaran ini bagi mereka, dan hasilnya dari kedua kelas tersebut menyukai terhadap media pembelajaran berupa audio visual dan disertai games, tidak merasa jenuh dan mengasyikkan, bahkan mereka meminta perpanjangan waktu untuk kelas sejarah, itu merupakan suatu kepuasan tersendiri bagi peneliti. Maka dari itu peneliti mengetahui bahwa media ini efektif diterapkan khususnya pada materi sejarah lokal.

Dengan media audiovisual dan *games* siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dimana selain pemberian materi siswa diharuskan berdiskusi kelompok dan berpendapat. Yang diperkuat dengan data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Kelayakan Aspek Materi

No	Kriteria Kelayakan	Skor Pencapaian	Rata-rata hasil
1	Peninjauan Materi	98%	
2	Pengembangan dalam kemampuan literasi Sejarah	98%	92%
3	Pengembangan dari <i>critical thinking</i> Tinjauan Materi	80%	98%

Dikarenakan menggunakan data yang valid melalui *website* yang memang sering ada perubahan dan buku siswa dan buku guru pengembangan kemampuan literasi. Sejarah : 98% dikarenakan siswa memahami isi dari video tersebut, hal ini dilihat dari kemampuan mereka saat menjawab pertanyaan. Pengembangan kemampuan berpikir kritis : 80% dikarenakan siswa sebagian masih dalam proses hanya mengetahui tetapi tidak di mengerti dan berproses

berpikir kritis ketika menjawab *test* lisan, masih harus ada evaluasi atau pengulangan penerapan media audiovisual.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Kelayakan Aspek Media

N o	Kriteria Kelayakan	Skor Perolehan	Rata-rata skor
1	Efisiensi dan Efektivitas	85%	
2	Tampilan dalam penyajian	90%	91%
3	Kualitas dari teknis penggunaan media	98%	

Efisiensi dan Efektivitas : 85% dikarenakan membutuhkan waktu cukup lama dalam menerapkannya, dan saat di kelas karena ada minusnya volume atau audio di kelas tidak dapat digunakan. Tampilan Penyajian: 90% gambar dan audio cukup baik tetapi kurang di suara *dubbing* masih ada sedikit kesalahan dalam membaca dan masih banyak tulisan yang tidak di *dubbing*. Kualitas teknis atau kemudahan penggunaan media : 98% dikarenakan media audiovisual ini bisa di tonton secara ulang melalui *youtube* jadi bisa di putar dimana saja.

Teams Games Tournament (TGT), atau yang biasa disebut *games* papan roda memiliki fungsi dan kelebihan dimana peserta didik dapat

=

memainkan bentuk tim untuk memperoleh tambahan poin atau skor timnya. Salah satu keunggulannya yaitu permainan ini dapat disesuaikan dengan topik apapun itu. Artinya, peserta didik dalam proses pembelajaran akan diintegrasikan dengan memainkan game akademik (Istifadah and Nisa 2021). Kelebihan lainnya menurut (Istifadah and Nisa 2021) adalah Peserta didik bebas untuk berinteraksi dan mengungkapkan pendapat mereka di kelas, yang akan merasa lebih percaya diri serta akan lebih termotivasi untuk belajar. Pemahaman yang didapat lebih dalam tentang topik yang dibahas. Meningkatnya karakter, kepekaan dan toleransi antara siswa dengan siswa maupun gurunya. Subjek dapat diakses oleh siswa, dan mereka bebas untuk mewujudkan potensi penuh mereka. Selain itu, interaksi pembelajaran di kelas akan hidup dan tidak membosankan jika siswa dan guru berkolaborasi.

Alat evaluasinya yaitu dari media yang digunakan adanya pertanyaan yang dilakukan secara lisan dari materi yang dibahas di video tersebut dengan dibagi kelompok. Sehingga siswa bisa mengikuti pembelajaran lebih inovatif, menyenangkan dan layak untuk

digunakan. Dan guru bisa menilai evaluasi dari pembahasan materi itu akankah siswa fokus atau tidak lalu dari media ini tidak monoton yang hanya mendengar guru menjelaskan materi tetapi siswa bisa menyimaknya karena setelah selesai video ditampilkan akan ada pertanyaan yang harus dijawab dan adanya nilai atau skor yang harus diperbutkan lalu siswa adanya interaksi dengan kelompok yang membuatnya lebih berbaur dengan temannya.

Dengan mengembangkan *games* roda putar dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi. Hal ini dipilih karena memiliki keunggulan seperti dapat memberikan dorongan agar siswa berperan aktif dan secara langsung memberikan responnya. Dan hal ini dikatakan efektif, karena media ini memiliki soal dan gambar yang digunakan sebagai alat bermain yang dimana siswa akan tertarik dan tertantang. (Nuzulia and Zain 2020).

D. Kesimpulan

Dengan demikian materi sejarah dalam pelajaran IPS menjadi mata pelajaran yang memberikan wawasan kepada siswa tingkat menengah tentang fenomena atau kejadian sosial yang terjadi pada

masanya dan perubahan yang dirasakan. Dalam ilmu sosial (IPS) tidak luput dari materi sejarah maka dari itu, peneliti memilih salah satu materi dari sejarah itu sendiri yaitu Sejarah Lokal. Sejarah Lokal dikatakan sebagai suatu objek atau peninggalan sejarah yang ada di dalam daerah tertentu, dan kita akan memfokuskan pada tempat-tempat bersejarah di DKI Jakarta. Dari materi ini, untuk lebih memudahkan siswa Sekolah Menengah Pertama mengerti mengenai sejarah lokal, peneliti memutuskan untuk menggunakan media audio visual dan papan roda putar. peneliti telah mencoba menerapkan di Sekolah menengah pertama. Hasil dari pembelajaran sejarah lokal menggunakan media audio visual dan roda putar ialah siswa menjadi interaktif, hingga Meningkatkan minat siswa dalam belajar ips di materi sejarah lokal. Hal ini dapat memberikan kesimpulan kepada kelompok peneliti. Bahwa, pembelajaran IPS menggunakan media audio visual dan roda putar adalah efektif. Peneliti telah mengimplementasikan di kelas V SDN 01 Kota Depok.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian kelompok terbukti bahwa dengan

menggunakan media audio visual dan *game* papan roda dapat meningkatkan kualitas belajar siswa, Dari peneliti semoga bermanfaat bagi sekolah khususnya SDN 01 Kota Depok, dan bisa diterapkan untuk kedepannya sehingga bisa dijadikan sebagai masukan dalam kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Diah Tara. 2022. "Pengembangan Media Cerita Bergambar Tentang Penjajahan Belanda Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(1): 581–90.
- Istifadah, Kholis, and Aisyah Nur Sayidatun Nisa. 2021. "Efektivitas Penggunaan Media Roda Putar Pada Pembelajaran Ips Peserta Didik Kelas Vii Smp Islam Manbaâ€™™UI Ulum Mayong Jepara." *Sosiolium: Jurnal Pembelajaran IPS* 3(1): 21–29.
- Lamadang, K. P. 2022. "Analisis Kurikulum Merdeka Belajar." *Kompasiana* 7(2): 1. <https://www.kompasiana.com/karmilamila5520/628ecee053e2c33ffa57aa62/analisis-kurikulum-merdeka-belajar>.

- Nuzulia, Nuril, and Elok Khoirul Muna
Mabni Zain. 2020.
“Pengembangan Media Roda
Putar Pada Mata Pelajaran Ips
Berbasis Hots Keragaman Suku
Dan Budaya Kelas 4 Di Mi Psm
Padangan Kabupaten
Tulungagung.” *Al-Madrasah:
Jurnal Pendidikan Madrasah
Ibtidaiyah* 5(1): 67.
- Rahmawati, Anita, Erik Aditia Ismaya,
and Mila Roysa. 2020.
“Implementasi Model
Pembelajaran Numbered Head
Together Berbantuan Media
Roda Putar Untuk Meningkatkan
Hasil Belajar Siswa.” *Journal on
Education* 2(4): 283–96.
- Sadin, Sadin. 2019. “Penggunaan
Media Audio-Visual Sebagai
Upaya Peningkatan Prestasi
Belajar Siswa Pada Pelajaran
Ips.” *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*
11(2): 56.
- Setiono, Panut et al. 2021.
“Pengembangan Media Audio
Visual Situs Peninggalan Sejarah
Kolonialisme Inggris Di Kota
Bengkulu Untuk Siswa Sekolah
Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu
Pendidikan* 3(6): 5005–16.
- SIDI, JATMIKO, and MUKMINAN
MUKMINAN. 2016. “Penggunaan
Media Audiovisual Untuk
- Meningkatkan Hasil Belajar IPS
Di SD.” *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu
Sosial* 13(1): 53–72.