CIRCULAR (Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi)
Vol. 4, No. 1 Februari 2026, Hal. 46-53
E-ISSN: 2988-1757
DOI: 10.70115/circular.v4i1.871

Efektivitas Metode Variatif Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Siti Rizkika Amaliani[2] , Amanda Rizka Fania[3] , Rian Prayadi[4]

[1] Pendidikan Sejarah, [2,3]Sosiologi Universitas Hamzanwadi, NTB
Correspondence: [2]sitirizkika2003@gmail.com

Received: 15 Januari, 2026 | Revised: 30 Januari 2026 | Accepted: 17 Februari, 2026

Abstract

Penelitian ini bertujuan menganalisis dan mendeskripsikan efektivitas Integrasi Teknik (Membaca, Game, Ceramah, Menulis) dalam mengatasi tantangan pedagogis dan meningkatkan keaktifan siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini berlatar belakang pada kondisi kekurangan ruang kelas di MTs Al-Majidiyah NWDI Majidi, yang memaksa Kelas VIII C (21 peserta didik) belajar di Mushola bersama kelas lain pada jam terakhir, sementara Kelas VIII D (23 peserta didik) menghadapi masalah energi di jam pertama. Kondisi ini menuntut respons pedagogis kreatif untuk menghindari kejenuhan ganda. Penelitian menggunakan metode Kualitatif Deskriptif dengan triangulasi data dari observasi, angket terbuka, dan wawancara Guru Pamong. Hasil analisis data menunjukkan bahwa Integrasi Teknik berhasil menjadi solusi adaptif. Efektivitas terletak pada sinergi fungsional: Permainan (Game) berperan sebagai katalisator utama (ice breaker) yang berhasil membangkitkan antusiasme, mengatasi kebisingan lingkungan, dan "menyelamatkan" metode Ceramah dari kebosanan. Sementara itu, Membaca dan Menulis berperan sebagai pilar penguatan kognitif; metode Menulis di akhir sesi terbukti sangat efektif meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk menjawab pertanyaan. Guru Pamong memvalidasi strategi ini sebagai tuntutan kreativitas wajib di tengah kendala infrastruktur. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa Integrasi Teknik berhasil meningkatkan keaktifan dan menjamin penguatan kognitif di lingkungan belajar yang tidak kondusif, memenuhi tugas ganda guru dalam transfer of knowledge dan transfer of value.
Kata Kunci: Integrasi Teknik; Game Based Learning; Adaptasi Pedagogis; Ilmu Pengetahuan Sosial; Kelas Multi-Kelas.

Abstract

This research aims to analyze and describe the effectiveness of Integrating Techniques (Reading, Game, Lecture, Writing) in overcoming pedagogical challenges and enhancing student engagement in Social Studies Learning. The study is grounded in the reality of classroom shortages at MTs Al-Majidiyah NWDI Majidi, which forced Class VIII C (21 students) to study in the Musalla (prayer room) along with other classes during the last period, while Class VIII D (23 students) faced energy issues during the first period. This demanding condition necessitated a creative pedagogical response to avoid dual saturation. The research employed a Descriptive Qualitative method with data triangulation from observations, open questionnaires, and interviews with the Supervising Teacher. The results of the data analysis show that the Integration of Techniques successfully served as an adaptive solution. The effectiveness lies in the functional synergy: The Game acted as the main catalyst (ice breaker) which successfully raised enthusiasm, overcame environmental noise, and "saved" the Lecture method from boredom. Meanwhile, Reading and Writing served as pillars for cognitive reinforcement; the Writing method at the end of the session proved highly effective in boosting students' confidence to answer questions. The Supervising Teacher validated this strategy as a mandatory requirement for creativity amidst infrastructure constraints. The conclusion of this study is that the Integration of Techniques successfully enhanced engagement and ensured cognitive reinforcement in an unfavorable learning environment, fulfilling the dual task of the teacher in transfer of knowledge and transfer of value.
Keywords: Intagrated Techniques; Game-Based Learning; Pedagogical Adaptation; Social Studies; Multi-Class Classroom

CIRCULAR (Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi) is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidik memiliki tugas yang sangat kompleks, yakni bertanggung jawab untuk melaksanakan transfer of knowledge (transfer pengetahuan) sekaligus transfer of value (penanaman nilai) (Rulianto & Hartono, 2019). Untuk menunjang keberhasilan tugas tersebut, seorang pendidik seharusnya memiliki empat kompetensi utama: kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional (UU No. 14 Tahun 2005). Keempat kompetensi ini merupakan modal dasar bagi guru dalam menciptakan lingkungan dan pengalaman belajar yang holistik.

Namun, implementasi kompetensi pedagogik di lapangan seringkali dihadapkan pada tantangan yang signifikan. Salah satunya adalah kendala infrastruktur di Mts Al-Majidiyah NWDI Majidi yang sedang dalam proses pembangunan, menyebabkan kekurangan ruang kelas. Kondisi ini memaksa salah satu subjek penelitian, yaitu Kelas VIII C (21 peserta didik), melaksanakan kegiatan belajar mengajar di Mushola sekolah bersamaan dengan dua kelas lainnya, sementara Kelas VIII D (23 peserta didik) menggunakan ruang kelas standar. Keterbatasan ruang, kebisingan, dan kondisi multi-kelas di Mushola menuntut guru untuk menemukan strategi yang mampu mempertahankan fokus siswa. Lebih lanjut, dalam upaya melaksanakan transfer of knowledge secara mendalam, guru terkadang terfokus pada pemberian materi melalui ceramah, yang berisiko menimbulkan kejenuhan ganda di tengah lingkungan belajar yang tidak kondusif (Nirwani dkk., 2024).

Padahal, faktor kunci yang menentukan keberhasilan belajar dan internalisasi nilai adalah antusiasme siswa (Sholehatin & Wirdati, 2021). Hal ini sangat dipengaruhi oleh beragamnya pendekatan dan strategi variasi dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi kejenuhan yang ditimbulkan oleh ceramah dan tantangan lingkungan belajar yang sulit (khususnya di Kelas VIII C), diperlukan penggunaan metode interaktif untuk membuat siswa lebih terlibat dan bersemangat (Rusmiati, 2022; Salamah dkk., 2022).

Secara teoretis, metode variatif sangat esensial karena ia berfungsi mengatasi kelemahan inheren dari metode tunggal dan memelihara minat belajar siswa (engagement) (Salamah dkk., 2022). Variasi mengajar bukan sekadar pergantian aktivitas, melainkan upaya pedagogis untuk memfasilitasi kebutuhan belajar kognitif dan afektif yang berbeda-beda. Penggunaan metode yang bervariasi terbukti efektif dalam membuat siswa lebih terlibat dan bersemangat, yang mana hal ini sangat dibutuhkan dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Dalam konteks transfer nilai, penggunaan metode interaktif, seperti diskusi atau permainan, merupakan penguatan yang diperlukan agar siswa aktif berpartisipasi dalam memahami dan merefleksikan nilai-nilai (Rusmiati, 2022).

Oleh karena itu, penelitian ini menguji efektivitas dari integrasi teknik pembelajaran yang memadukan Ceramah (sebagai penyampaian materi penuh), Membaca (penguatan kognitif), Permainan (Game) (motivasi dan peningkatan aktivitas), dan Menulis (penguatan kognitif dan pencatatan poin). Penggunaan Game dan variasi teknik terbukti efektif dalam membuat

pembelajaran lebih seru dan meningkatkan gairah belajar (Astuti dkk., 2017). Melalui program Asistensi Mengajar (AM), studi ini bertujuan menganalisis dan merefleksikan efektivitas Integrasi Teknik (Membaca, Game, Ceramah, Menulis) dalam konteks Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Kelas VIII C dan VIII D, serta sebagai solusi kreatif di tengah kendala infrastruktur yang dihadapi oleh satu kelas subjek.

.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif dipilih karena fokus utama adalah pada pemahaman mendalam (verstehen) terhadap fenomena, bukan sekadar pengukuran numerik. Dalam konteks ini, penelitian kualitatif berfungsi untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara utuh proses, respons siswa, pengalaman, dan makna yang muncul selama penerapan integrasi empat teknik (Membaca, Game, Ceramah, Menulis) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Pendekatan ini relevan untuk merefleksikan praktik lapangan Asistensi Mengajar, di mana data diperoleh melalui narasi (angket terbuka), observasi perilaku, dan persepsi informan.

Jenis deskriptif digunakan untuk memaparkan dan menjelaskan temuan secara apa adanya (faktual) dan sistematis. Penelitian deskriptif berfungsi untuk menguraikan kondisi, situasi, dan efektivitas integrasi teknik tersebut di tengah kendala infrastruktur di sekolah. Peneliti bertindak sebagai instrumen kunci yang menganalisis temuan kualitatif untuk mendapatkan gambaran menyeluruh mengenai dampak metode variatif terhadap antusiasme, partisipasi, dan pencapaian tujuan pembelajaran siswa.

Penelitian dilaksanakan di MTs Al-Majidiyah NWDI Majidi selama program Asistensi Mengajar. Partisipan penelitian terdiri dari: (1) Peneliti (Guru Praktikan); (2) Guru Pamong Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai Informan Kunci; dan (3) Siswa Kelas VIII C (21 peserta didik) dan Kelas VIII D (23 peserta didik) sebagai Responden.

Data dikumpulkan untuk menganalisis efektivitas integrasi teknik dalam mencapai tujuan pembelajaran holistik. Sumber data primer meliputi: hasil observasi keterlibatan siswa di dua kelas (terutama di Mushola), narasi dari Angket Terbuka Kualitatif siswa, dan transkrip wawancara Guru Pamong. Sumber data sekunder meliputi: RPP/Modul Ajar dan jurnal refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendukung triangulasi dan memperkuat validitas temuan meliputi:

1. Observasi Partisipatif: Pengamatan langsung dilakukan selama proses pembelajaran, fokus pada implementasi metode variative, transisi antar kegiatan, dan respons perilaku siswa (keterlibatan, Kerjasama, fokus). Instrument yang digunakan adalah lembar observasi.
2. Angket Terbuka (Kuesioner Kualitatif): Diberikan kepada siswa untuk mendapatkan respons naratif dan jujur mengenai preferensi, alas an, dampak pemahaman, dan internalisasi nilai dari integrasi keempat Teknik.
3. Wawancara Mendalam: dilakukan dengan guru pamong untuk memperoleh pandangan ahli (professional) mengenai kelayakan, efektifitas pedagogis, dan saran perbaikan terhadap strategi pembelajaran variative yang diterapkan oleh peneliti.

4. Dokumentasi: Mengumpulkan bukti fisik dari RPP, Jurnal refleksi, dan tugas Menulis Reflektif Siswa.

Data kualitatif dianalisis secara deskriptif-induktif menggunakan model intraktif Miles, Huberman, dan Saldana, melalui tahapan sebagai berikut:

1. Reduksi Data: Peneliti memilah, memilih, memfokuskan, dan meringkas seluruh data yang berasal dari observasi, angket, dan wawancara yang relevan dengan efektivitas metode pembelajaran variative dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
2. Penyajian Data (Data Display): Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, tabel matriks, atau kutipan langsung (verbatim) dari partisipan untuk memudahkan penarikan Kesimpulan.
3. Penarikan Kesimpulan (Conclution Drawing/Verification): Peneliti merumuskan kesimpulan akhir mengenai efektivitas dan tantangan metode variatif. Verifikasi dilakukan melalui Triangulasi Sumber dann Metode (membandingkan data dari angket siswa, wawancara guru pamong, dan obsevasi) untuk menjamin kredibilitas dan keabsahan temuan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan interpretasi dan deskripsi mendalam terhadap data triangulasi (observasi, angket, wawancara) untuk menganalisis efektivitas Integrasi Teknik (Membaca, Game, Ceramah, Menulis) dalam menciptakan konstruksi makna dan mengatasi tantangan pedagogis di MTs Al-Majidiyah NWDI Majidi.

Deskripsi Fenomena Awal dan Setting

Penelitian ini berakar dari fenomena lapangan yang menantang. Kelas VIII C (21 peserta didik) melaksanakan pembelajaran di Mushola pada jam terakhir, menghadapi kendala kebisingan multi-kelas dan kelelahan siswa. Sedangkan Kelas VIII D (23 peserta didik) yang menggunakan ruang kelas standar, menghadapi masalah rendahnya energi di jam pertama.

Fenomena ini menjadi justifikasi action peneliti untuk merespons pedagogis, sebab metode konvensional (ceramah) terbukti tidak efektif; hal ini dikonfirmasi oleh pengamatan bahwa siswa kesulitan mengingat materi sebelumnya, sejalan dengan temuan Nirwani dkk. (2024) mengenai dampak pengajaran monoton. Urgensi penerapan variasi adalah untuk mengaktifkan fokus (Kelas VIII C) dan membangkitkan engagement (Kelas VIII D).

Tahap Reduksi Data dalam model Miles, Huberman, dan Saldana dilakukan untuk menyaring data naratif angket dan observasi ke dalam tema-tema inti. Reduksi berfokus pada konstruksi makna yang dibangun siswa terhadap empat teknik:

a. Pengelompokan Preferensi dan Narasi Kunci (Verbatim): Data preferensi (80% Game, 10% Membaca, 9% Menulis, <1% Ceramah) digunakan sebagai pemandu deskriptif.

Narasi dikelompokkan berdasarkan tema motivasi, di mana narasi seperti, "Game, karena ketika kita belajar menggunakan game kita tidak akan mengantuk... pelajaran itu akan cepat masuk di sana," dipilih sebagai verbatim kunci yang mewakili korelasi positif antara motivasi dan persepsi efektivitas belajar.

b. Analisis Fungsional Kontradiktif: Data tentang Ceramah direduksi dengan mencari kontradiksi. Ditemukan bahwa pernyataan kebosanan mayoritas siswa akan hilang hanya ketika Ceramah didampingi Game. Reduksi ini membentuk tema sinergi antar metode.
c. Validasi Triangulasi: Seluruh temuan direduksi dan divalidasi dengan membandingkan narasi siswa (angket) dengan pengamatan langsung peneliti, dan diakhiri dengan perspektif Guru Pamong (wawancara) untuk memastikan keabsahan temuan.

Pembahasan

Permainan (Game) sebagai Katalisator Engagement dan Manajemen Kelas

Hasil penelitian secara deskriptif menunjukkan bahwa metode Permainan adalah pilar utama dalam membangun keaktifan kelas. Efek Game melampaui sekadar motivasi; ia berfungsi sebagai mekanisme manajemen kelas di lingkungan yang sulit. Game yang diselipkan pada Ceramah berhasil memecah kebisingan Mushola (Kelas VIII C) dan mengatasi kelelahan jam terakhir, menjamin bahwa Ceramah dapat dilanjutkan. Temuan ini didukung oleh literatur yang menunjukkan bahwa Game Based Learning sangat efektif meningkatkan gairah dan keterlibatan aktif, yang merupakan prasyarat tercapainya tujuan pembelajaran (Astuti dkk., 2017).

Penguatan Kognitif melalui Membaca dan Menulis

Meskipun Ceramah hanya efektif jika dilakukan secara dua arah, penguatan kognitif dijamin melalui Membaca dan Menulis.

a. Menulis: Narasi siswa mendeskripsikan kegiatan ini sangat bermanfaat karena "membuat mereka cepat faham" dan melatih keterampilan motorik halus. Secara pedagogis, Menulis di akhir sesi berfungsi sebagai immediate recall dan pengorganisir struktur kognitif materi, yang kemudian meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk menjawab pertanyaan (keaktifan berbasis catatan).
b. Membaca: Di awal sesi, Membaca terbukti efektif menyiapkan kerangka pemahaman dasar.

Preferensi Interaksi dan Validasi Guru Pamong

Analisis interaksi menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih aktif bertanya langsung kepada guru, bukan diskusi kelompok. Hal ini mengindikasikan bahwa dalam kondisi belajar yang padat dan terganggu, siswa memprioritaskan efisiensi dan akurasi informasi dari sumber otoritatif (guru), meskipun sebagian kecil masih menghargai diskusi.

Strategi integrasi teknik ini disahkan secara profesional oleh Guru Pamong, yang menyatakan bahwa "sudah seharusnya guru lebih kreatif dalam hal mengajar" di tengah kendala infrastruktur. Validasi ahli ini menegaskan bahwa penggunaan metode variatif (Rusmiati, 2022) bukan sekadar pilihan, tetapi merupakan tuntutan kompetensi pedagogik yang adaptif dan terukur untuk menjamin Transfer of Value dalam kondisi pembelajaran yang tidak ideal

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kualitatif deskriptif terhadap implementasi Integrasi Teknik (Membaca, Game, Ceramah, Menulis) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Kelas VIII C dan VIII D di MTs Al-Majidiyah NWDI Majidi, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Efektivitas Adaptif: Integrasi teknik terbukti efektif dan adaptif sebagai solusi pedagogis untuk mengatasi tantangan lingkungan yang tidak kondusif (Mushola, kebisingan) dan masalah motivasi (jam pertama/terakhir) yang dialami kedua kelas subjek. 1). Sinergi Metode: Efektivitas pembelajaran terletak pada sinergi antar metode, di mana Permainan (Game) berperan sebagai katalisator utama (ice breaker) untuk membangun antusiasme dan memicu fokus (sejalan dengan 80% preferensi siswa), yang sangat krusial dalam "menyelamatkan" metode Ceramah dari kebosanan (Nirwani dkk., 2024). 2). Penguatan Kognitif Holistik: Kombinasi Membaca dan Menulis di tengah dan akhir sesi berfungsi sebagai pilar penguatan kognitif. Metode Menulis terbukti sangat efektif dalam membuat siswa cepat faham dan percaya diri menjawab pertanyaan, karena mereka memiliki catatan terstruktur sebagai referensi. 3). Validasi Praktisi: Strategi ini divalidasi oleh Guru Pamong sebagai respons yang tepat guna, memperkuat argumen bahwa di tengah keterbatasan infrastruktur, kreativitas dan variasi metode mengajar adalah tuntutan kompetensi pedagogik yang esensial. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa Integrasi Teknik berhasil meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa, sekaligus menjamin penguatan kognitif dan nilai (transfer of value) dalam konteks pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial yang penuh tantangan.

DAFTAR RUJUKAN

Astuti, I. A., Suyanto, M., Road, J. R., & Catur, C. (2017). Penerapan Metode User Centered Design Pada Game Based. JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 2(1), 10–20.

Dwiyono, H., & Supriadi, E. (2020). Manajemen Kelas dan Kedisiplinan Siswa dalam Kondisi Keterbatasan Ruang Belajar. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 26(4), 310–325.

Fitriani, D., Utami, W. W., & Pratiwi, Y. (2023). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Implementasi Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 15(2), 88–101.

Haryanto, S., & Kusuma, D. W. (2022). Efek Ice Breaking Interaktif terhadap Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 8(1), 45–58.

Hidayat, M. N., & Hasanah, U. (2020). Konsep Transfer of Value dan Implementasinya dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam. Jurnal Studi Pendidikan Islam, 3(1), 45–56.

Kurniawan, B., & Setiawan, R. (2018). Analisis Dampak Waktu Pembelajaran terhadap Tingkat Kelelahan dan Fokus Siswa. Jurnal Psikologi Pendidikan, 15(3), 160–175.

Lestari, D. S., & Subroto, H. (2022). Adaptasi Pedagogis Guru dalam Menghadapi Keterbatasan Fasilitas Belajar Pasca Bencana. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 7(3), 210–225.

Mustakim, M., & Sari, I. P. (2021). Peran Pembelajaran PPKn dalam Menumbuhkan Kesadaran Berdemokrasi pada Siswa Sekolah Menengah. Jurnal Kewarganegaraan, 5(1), 1–12.

Nirwani, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Wati Aulia, M., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset, 2(2), 86–93.

Nurhadi, J., & Wahyuni, E. T. (2019). Manajemen Kelas pada Lingkungan Belajar dengan Sumber Daya Terbatas: Studi Kasus di Sekolah Pinggiran. Jurnal Ilmu Pendidikan, 24(4), 180–195.

Pratama, R. A., & Dewi, R. (2016). Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan, 19(3), 200–212.

Ramadhan, D. F., & Siregar, F. H. (2023). Integrasi Ice Breaking dan Game dalam Pembelajaran untuk Mengatasi Kejenuhan Siswa di Jam Terakhir. Jurnal Kreativitas Guru, 4(1), 70–85.

Riyanti, A. D., & Yuniarti, R. (2018). Strategi Guru dalam Mengelola Kelas dengan Jumlah Siswa yang Melebihi Kapasitas. Jurnal Administrasi Pendidikan, 25(1), 50–65.

Rulianto, R. (2019). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial, 4(2), 127–134.

Rusmiati, N. M. (2022). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn Siswa Kelas VI Melalui Metode Diskusi Kelompok Kecil. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 6(1), 36–42.

Salamah, I. S., Wiguna, A. C., Oktari, D., Tobing, J. A. D. E., & Prihantini. (2022). Pentingnya Keterampilan Variasi Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 8(2), 2045–2057.

Sholehatin, S., & Wirdati. (2021). Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama. An-Nuha: Jurnal Pendidikan Islam, 1(3), 251–270.

Tirtayasa, W., & Putri, N. A. (2021). Hambatan dan Strategi Guru dalam Menjaga Konsentrasi Siswa pada Kelas Multi-Level. Jurnal Studi Pembelajaran, 5(2), 140–155.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.

Wardana, D. S. (2017). Internalisasi Nilai Karakter Pancasila Melalui Aktivitas Ko-Kurikuler di Sekolah Menengah. Jurnal Ilmu Pendidikan, 18(4), 300–315.

Wijaya, A., & Budi, T. S. (2024). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknik Menulis Reflektif dalam Penguatan Pemahaman Konsep. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 11(1), 10–25.

.