

## **Penggunaan *Question Card* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas X<sup>2</sup> IPS di SMA Pertiwi I Padang**

**Nurul Hikmah Yms<sup>1</sup>, Hera Hastuti<sup>2</sup>**

<sup>12</sup>Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

e-mail: [hikmahnasution98@gmail.com](mailto:hikmahnasution98@gmail.com)

### **Abstrak**

Latar belakang penelitian ini adalah dalam proses pembelajaran sejarah di SMA Pertiwi 1 Padang teacher centered, akibatnya rendahnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran sejarah, maka diperlukan model pembelajaran yang bersifat student centered. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu dengan menggunakan media Question Card, siswa diposisikan sebagai pusat belajar yang aktif sehingga pengalaman belajar siswa dapat lebih mendalam yang akan berdampak pada keaktifan belajar dan hasil belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah kelayakan penggunaan media Question Card dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini merupakan penelitian *Deskriptif* menggunakan pendekatan kualitatif, informan dalam penelitian ini yaitu guru mata pelajaran sejarah sebanyak 2 orang, dan siswa kelas XI<sup>2</sup> IPS. Instrumen penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Media *Question Card* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu dari kertas berisi soal-soal dengan gambar tentang materi yang akan diajarkan. Metode penelitian adalah R&D atau *Research And Development*, tujuan dari R&D adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran sejarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *question card* terbukti layak untuk diterapkan di SMA dengan uji validasi data dari ahli analisis kausalitas dan ahli media sebesar 3,5 dan 3 uji validasi dari guru sebesar 3,5 berdasarkan hasil uji validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media *question card* layak digunakan dalam pembelajaran sejarah.

**Kata Kunci:** *Media Question Card, Pembelajaran Sejarah, Siswa*

### **Abstract**

The background of this research is that the history learning process at Pertiwi 1 Padang High School is teacher centered, as a result of the low student learning activity in the history learning process, a student centered learning model is needed. One learning model that can be used to increase student learning activity is by using the Question Card media, students are positioned as active learning centers so that student learning experiences can be more in-depth which will have an impact on learning activity and learning outcomes. The purpose of this study is the feasibility of using Question Card media in learning history. This research is a descriptive research using a qualitative approach, the informants in this study are 2 history teachers, and students of class XI<sup>2</sup> IPS. The research instruments were observation and interviews. Media Question Cards are learning media in the form of cards made of paper containing questions with pictures about the material to be taught. The research method is R&D or Research And Development, the purpose of R&D is to produce a product in the form of historical learning media. The results showed that the question card media proved feasible to be implemented in high school with a data validation test from causality analysis experts and media experts of 3.5 and 3 validation tests from

teachers of 3.5 based on the results of the validation test it can be concluded that the question card media is appropriate for use in history learning.

**Keywords:** *Media Question Card, Learning History, Student*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat serta pemerintah melalui kegiatan pengajaran, bimbingan dan latihan baik di sekolah dan di luar sekolah yang bertujuan untuk memberikan kecakapan hidup bagi peserta didik mampu memainkan peranannya dalam kehidupan dimasa sekarang dan masa yang akan datang (Hamalik, 2013:2).Pendidikan yang dapat mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang bisa mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan dapat menghadapi serta memecahkan problematika kehidupan yang dihadapinya.

Menurut Agung & Wahyuni (2013: 56) menyatakan bahwa melalui pelajaran sejarah, peserta didik mampu mengembangkan kompetensi untuk berfikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa ditengah-tengah kehidupan masyarakat dunia. Pembelajaran sejarah sangat penting bagi peserta didik karena belajar sejarah dapat memberikan pengalaman di masalah untuk dijadikan pembelajaran untuk kehidupan yang akan datang. Inilah yang menjadi tugas tenaga pendidik untuk bisa memberikan pemahaman bagaimana begitu pentingnya pelajaran sejarah bagi kehidupan serta dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran sejarah.Pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan penggunaan model pembelajaran yang baik, cocok pada peserta didik akan memicu motivasi semangat belajar siswa.

Berbagai persoalan dalam pembelajaran sejarah disekolah seolah belum menemukan solusi yang tepat. Berbagai persoalan itu seperti rendahnya minat belajar, minimnya penggunaan media dalam pembelajaran, dan monoton nya pembelajaran sejarah yang dilaksanakan oleh guru didalam kelas. Berbagai persoalan dalam pembelajaran sejarah di sekolah memang menjadi perhatian yang penting, karena dapat berdampak pada minat dan hasil belajar siswa.Beberapa persoalan yang umum dihadapi adalah rendahnya minat belajar, minimnya penggunaan media dalam pembelajaran, dan monotonnya metode yang digunakan oleh guru. Namun, dengan kesadaran akan pentingnya perbaikan dalam pembelajaran sejarah, solusi-solusi yang tepat dapat diimplementasikan. upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk menemukan solusi yang tepat. Pertama, rendahnya minat belajar menjadi salah satu persoalan yang sering dihadapi dalam pembelajaran sejarah.Siswa cenderung kurang termotivasi untuk mempelajari sejarah karena dianggap sulit, tidak relevan, atau kurang menarik. Hal ini dapat diatasi dengan penggunaan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dan dapat lebih mudah di pahami oleh siswa/ yaitu Question Card. Pada penelitian ini media Question Card dapat digunakan alternative media pembelajaran yang mudah, murah dan efektif, dengan ini dilihat dari hasil penelitian bahwa terjadi peningkatan dari kualitas pembelajaran ada dua aspek yaitu hasil keaktifan dan hasil belajar siswa.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian penerapan (Kualitatif) dengan menggunakan media Question Crad, yaitu penelitian yang dilakukan dengan dengan observasi dan wawancara, penerapan media Question Card dalam mata pelajaran Sejarah kelas XI di SMA Pertiwi 1 Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif melalui

pengungkapan kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang, peristiwa tertentu secara rinci dan mendalam serta perilaku yang diamati.

Langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu : pertama tahap analisis, pada tahap ini peneliti melakukan observasi ke sekolah dengan melakukan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran sejarah untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk melatih dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis kausalitas sejarah. Pada tahap ini analisis data yang diambil dapat berupa data hasil diskusi siswa yang merupakan data dari pengukuran dengan menggunakan skala likert. Skala likert di susun menggunakan kategori gradasi sangat baik hingga sangat tidak baik, pernyataan baik mendapatkan nilai yang tertinggi (Sugiyono, 2008:135).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data pengembangan yang dipaparkan pada bagian ini menggunakan ADDIE, yaitu meliputi (1) tahap analisis (analyze), (2) tahap desain produk (design), (3) tahap pengembangan (development), 1.Tahap pertama (analyze) Pada tahap awal peneliti melakukan analisis dengan observasi dan wawancara terhadap guru sejarah. Peneliti menggali masalah yang di hadapi sekolah dan siswa berkaitan dengan media pembelajaran mulai dari kurang maksimalnya pemanfaatan media hingga kegiatan pembelajaran yang monoton, kemudian menemukan solusi dengan pengembangan media pembelajaran. Tahap kedua analisis kebutuhan dalam menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis kausalitas sejarah. 2.Tahap kedua (Design) Tahapan perancangan merupakan tindakan lanjut dari tahap analisis. Langkah yang dilakukan yaitu merancang (desain). Tahapan dalam membuat media question card adalah sebagai berikut: (a) Pengumpulan berbagai sumber bacaan yang relevan dengan materi Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam; (b) Mengumpulkan gambar/foto peristiwa sejarah Kesultanan Aceh Darussalam; (c) Merancang desain yang akan di buat pada question card; dan (d) Menentukan gambar atau foto yang sesuai dalam kartu pertanyaan Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam dengan tingkat kemampuan berpikir kritis kausalitas sejarah. Kemudian baru ketahap terakhir yaitu mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah di SMA. 3. Tahap pengembangan (development) Langkah selanjutnya yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media question card, adalah: Melakukan pembuatan media question card dilihat dari segi isi dan segi penyajian yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah. a. Deskripsi data uji validasi 1) Validasi oleh ahli analisis kausalitas Ahli analisis memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap media question card dalam bentuk angket. Hasil analisa dari penelitian validator ahli analisis kausalitas diukur dengan menggunakan skala likert

Berdasarkan hasil observasi dari penelitian yang dilakukan di SMA Pertiwi 1 Padang. observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan kenapa murid tidak begitu memahami pembelajaran sejarah yang akan diteliti, seperti kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran sejarah serta permasalahan yang muncul pada saat proses pembelajaran yang sedang berjalan. Permasalahan-permasalahan yang ditemukan selanjutnya menjadi bahan untuk menemukan solusi dalam memperbaiki proses pembelajaran. Observasi yang dilaksanakan pada jam pembelajaran sejarah pada pukul 09:00 tanggal 14 Agustus 2023. Saat melakukan observasi, materi yang disampaikan adalah materi tentang “Kesultanan Aceh Darussalam” .

Pengamatan pada observasi atau pra penelitian ini meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Guru datang masuk kedalam kelas tepat waktu, namun kondisi siswa terlihat mengantuk dan tidak siap dalam proses pembelajaran sejarah. ada siswa yang izin keluar karena sudah bosan berada didalam kelas, makan, mengobrol dengan teman-teman hingga ada yang tertidur didalam kelas dan ada juga yang berbicara sama temansatu bangkunya ketika guru menjelaskn. Saat masuk kelas, guru harus menunggu beberapa menit agar siap untuk belajar atau guru marah dulu baru mereka diam dan fokus dalam nelajar. Kegiatan pembelajaran diawali dengan doa dan pemberian salam, kemudia guru memeriksa kerapian serta kebersihan kelas. Keadaan kelas saat itu murid terlihat lemas dikarenakan siswa belum sarapan pagi pada saat proses pembelajaran sejarah.

Kurikulum 2013 memerlukan kesiapan bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Karena sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai, guru harus menyusun terlebih dahulu Modul yang akan digunakan dalam pembelajaran. Penyusunan RPP tersebut juga harus disesuaikan dengan kurikulum Merdeka yaitu seperti penggunaan model pembelajaran, metode pembelajaran, pendekatan, dan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat mendukung pelaksanaan kurikulum Merdeka. Guru melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan modul yang telah dibuat berdasarkan pedoman penyusunan modul.

Peneliti dalam penelitian ini memperoleh data dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Di SMA Pertiwi 1 Padang ini menggunakan kurikulum Merdeka untuk kelas X untuk kelas XI dan kelas XII nya menggunakan kurikulumK-13. Untuk hal tersebut guru harus memilih model pembelajaran yang inovatif serta kreatif ketika menyampaikan materi pembelajaran mampu menggunakan strategi pembelajaran salah satu model yang digunakan adalah metode Question Card. Salah satu Putri terciptanya siswa unggul yaitu dengan ditandainya nilai siswa cenderung meningkat, siswa aktif pada kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa saling dapat berkomunikasi, bertanya, dan berinteraksi antara siswa satu dengan siswa yang lainnya. Selain itu, dengan adanya Question Crad siswa juga semakin semangat belajar. Dikarenakan, terdapat beberapa siswa yang merasa bosan karena metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi hanya cenderung monoton, sehingga menimbulkan suasana belajar yang membosankan. Oleh karena itu, dengan adanya penggunaan Question Card dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, karena mereka bisa menuangkan ide-ide kreatif mereka dengan mudah.

### 3) Validasi Oleh Guru

Selain melakukan uji validasi oleh validator, juga dilakukan uji validasi media *question card* oleh guru mata pelajaran sejarah SMA N 13 Padang. Uji validasi oleh guru ini dilakukan melalui angket respon guru terhadap media *question card* dalam bentuk angket. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran yang praktis dan sesuai dengan pembelajaran

**Tabel 1. Validasi Media Question Card Oleh Guru**

No	Aspek yang di nilai	Responden		Rata - rata
		G1	G2	
A	Kesuaian materi	3	3	3
1	Materi Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam telah sesuai dengan kurikulum 2013	3	3	3
2	Materi Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam telah sesuai dengan Kompetensi Dasar	3	3	3
3	Materi Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam yang disampaikan dapat menambah pengetahuan	4	3	3,5

4	Bahasa yang digunakan memudahkan anak memahami materi Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam	4	4	4
B	Media			
5	Media <i>Question Card</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan	4	4	4
6	Media <i>Question Card</i> dapat membuat pembelajaran jadi lebih menarik	4	4	4
7	Media <i>Question Card</i> dapat menjadi perantara pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi dalam pembelajaran sejarah	3	4	3,5
8	Media <i>Question Card</i> mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik	4	4	3,5
9	Media <i>Question Card</i> dapat memberikan pengetahuan secara langsung dan dapat mengurangi kesenjangan antara pembelajaran verbal dan abstrak.	3	3	3
C	Kausalitas			
10	Media <i>Question Card</i> dapat membantu anak dalam mengetahui sebab terjadinya Peristiwa Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam	4	4	4
11	Media <i>Question Card</i> dapat membantu anak dalam mengetahui akibat Peristiwa Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam	4	4	4
12	Media <i>Question Card</i> dapat membantu anak dalam mengetahui hubungan sebab akibat dari Peristiwa Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam	4	4	4
	Skor yang diperoleh	43	44	43
	Nilai rata-rata	35	36	35
	Kriteria	sangat praktis		Sangat praktis

Pada tabel 1 di atas dapat dilihat guru memberikan penilaian dengan kriteria sangat layak. Dengan jumlah rata-rata 3,5

## SIMPULAN

Secara keseluruhan hasil analisis data angket kelayakan *media Question Card* sejarah berdasarkan ahli media dan ahli analisis kausalitas menunjukkan hasil layak. Penilaian kelayakan media ini diukur dengan menggunakan skala likert yang diperoleh dari pengisian penilaian angket oleh ahli media dan ahli analisis kausalitas. Berdasarkan hasil analisa, diperoleh hasil kelayakan analisis kausalitas dari ahli analisis kausalitas 3,5 yang termasuk dalam kategori sangat layak. *Media question card* ditinjau dari aspek materi layak digunakansiswa dalam pembelajaran sejarah XI. Sementara hasil analisa juga diperoleh dari validasi media oleh ahli media pembelajaran sejarah sebesar 3 yang termasuk dalam kategori layak. Ini menunjukkan bahwa media question card sejarah dilihat dari aspek kelayakan media question card ini bisa digunakan siswa dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mudlofir & Evi Fatimatur Rusydiyah. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori KePraktik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: PT Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design-The ADDIE Approach*. USA: University of Georgia diakses pada tanggal 23 September 2020 dari <https://books.google.co.id/>
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Dina Gasong. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

- Faqiir, & Abdikal. (n.d.). Minat Dalam Belajar. Retrieved from <https://suaranuraniguru.wordpress.com/2011/12/01/minat-dalam-belajarsiswa/>. (26 Feb 2015).
- Kemendikbud. 2015. *Implementasi Kurikulum 2013 pada mata pelajaran Sejarah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kochhar, S.K. (2008). *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Grasindo.
- Kuntowijoyo. (1999). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Bentang.
- Laefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lailia, Nurul. 2019. *Pengembangan Permainan Question Card Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan 16(2) 61-68. Universitas Negeri Surabaya.
- Loekmono, & Lobby J.T. (1994). *Belajar Bagaimana Belajar*. Salatiga: BPT Gunung Mulia.
- M.Thobroni. (2015). *Belajar dan Pembelajaran : Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Arr-Ruzz Media.
- Marsden, William. 2008. *Sejarah Sumatera*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Martina dkk. 2021. *Sejarah*. Jakarta Selatan. Kementerian pendidikan dan budaya. <https://buku.kemendikbud.go.id>
- Martono, N. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers
- Moleong, L. J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi, Cetakan kedua puluh dua*. PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Ngalimun. (2013). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Ofianto & Basri. 2015. *Model penilaian kemampuan berpikir historis (historical thinking) dengan model RASCH*. *Tingkap*9(1) 67–82. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/tingkap/article/download/5155/4049>
- Pintrich, P.R, & Schunk, D.H. (1996). *Motivation in Education Thepry, Research and Application*. Engelwood Cliffs: Prentice-Hall.
- Purnomo, & Arif. (2012). *Pembelajaran Sejarah Berbasis Deep Dialogue / Critical Thinking di Sekolah Menengah Atas*. *Jurnal Historia Pedagogia No. 1*, 1-10.
- Putu Wisnu Saputra, & I Gede Dharman Gunawan. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Masa Covid019*. *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya No 3*.
- Ranti Pebriani, dkk. 2019. *Pengembangan Majalah untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kausalitas di SMA*. *Jurnal Halaqah 1(1)* 45-58. Universitas Negeri Padang.
- Rasyid, Abdul Wahab. 2013. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press, Cet-1.
- Rifa'i RC, Achmad, & Catharina Tri Anni. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Sani, & Ridwan Abdullah. (2013). *Pembelajaran Saintifik unuk Implementasi Kurikulum*. Jakarta: PT Bumi Askara.
- Santrock J.W. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Saptodewo, & Febrianto. (2014). *Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik*. *Jurnal Desain, 3*.
- Sardiman A.M. & Amurwani Dwi L. 2017. *Buku Guru Sejarah Indonesia SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Siti Nurhasanah, A., & Soebandi. (2016). *Minat Belajar Sebagai Deterinan Hasil Belajar Siswa Vol.1*. Padang: JP Maniper.
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smiciklas, & Mark. (2012). *The Power of Infographics : Using Picture to Communicate and Connect with Your Audience*. Indiana: Que Publishing.
- Sudirman, Arief S. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Sudjana. (2002). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Suhartini, & Dewi. (2001). Minat Siswa Terhadap Topik-Topik Terhadap Mata Pelajaran 15 Sejarah dan Faktor-Faktor yang Melatar belakanginya : Studi Deskriptif Terhadap Siswa Sekolah Mengengah Umum Negeri Di Kota Bogor. *Magister Pendidikan Ilmu Sosial. UPI*.
- Suryadi, & Andi. (2012). Pembelajaran Sejarah dan Problematikanya. *Dalam Historia Pedagogia Vol.1 No 1, 75-76*.
- Tamburaka. 2002. *Pengantar Ilmu Sejarah: Teori Filsafat Sejarah Sejarah Filsafat & IPTEK*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Utami, Trisye Aulia. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Question Card Pada Materi Pasar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Nganjuk*. Skripsi: tidak diterbitkan.
- Zed. 2018. *Tentang Konsep Berfikir Sejarah*. Lensa Budaya: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Budaya 13(1) 54–60. <https://doi.org/10.34050/jlb.v13i1.4147>