



Upaya Peningkatan Literasi Berbahasa Inggris Siswa SDN 001 Lipat Kain Selatan

¹Anisa Annur Rahma*, ²Asy Syifa Damayanti Dharmawan, ³Azka Dea Salsabila, ⁴Dinda Fira Aulia, ⁵Fachrul Ghazani, ⁶Muhammad Gillang Ramadhan, ⁷Muhammad Irfan Fadillah, ⁸Muhammad Raffif, ⁹Mutiara Yeliza, ¹⁰Molya Desnika

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}Universitas Riau

Alamat Surat

Email: anisa.annur4897@student.unri.ac.id*, asy.syifa6099@student.unri.ac.id,
azka.dea4878@student.unri.ac.id, dinda.fira0383@student.unri.ac.id,
fachrul.ghazani2501@student.unri.ac.id,
muhammad.gillang6279@student.unri.ac.id, muhammad.irfan2478@student.unri.ac.id,
muhammad.raffif5542@student.unri.ac.id, mutiara.veliza2089@student.unri.ac.id,
molya.desnika1314@student.unri.ac.id

Article History:

Diajukan: 15 November 2023; **Direvisi:** 18 Desember 2023; **Accepted:** 5 Januari 2024

ABSTRAK

Saat ini generasi muda dituntut untuk mampu mengikuti perubahan dunia, salah satunya adalah bahasa. Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional digunakan hampir di seluruh dunia dalam setiap aktivitas. Oleh karena itu, keberadaan mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah merupakan upaya agar siswa mampu memiliki kemampuan berbahasa Inggris. Untuk membuat pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik, maka diciptakanlah strategi pembelajaran baru yaitu English Play. English Play sebagai salah satu bentuk metode baru pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa khususnya sekolah dasar bertujuan untuk menumbuhkan minat dan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa. English Play dirancang untuk membuat belajar bahasa Inggris menyenangkan bagi siswa. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 001 Lipat Kain Selatan sebagai salah satu sekolah terpadu di Lipat Kain Selatan. English Play mendapat respon yang baik dari para siswa karena membuat mereka bersemangat untuk belajar bahasa Inggris. Implementasi Permainan Bahasa Inggris di SDN 001 Lipat Kain Selatan Sebagai Bentuk Pengabdian Masyarakat Oleh Mahasiswa Kukerta Universitas Riau

Kata kunci: English Play, Metode Pembelajaran, Sekolah Dasar, Kukerta

ABSTRACT

Currently, the younger generation is required to be able to keep up with world changes, one of which is language. English as an international language is used almost all over the world in every activity. Therefore, the existence of English subjects in schools is an effort to make students able to have English language skills. To make learning English more interesting, a new learning strategy was created, namely English Play. English Play as a form of a new method of learning English for students, especially elementary schools, aims to foster interest in and improve students' ability English language. English Play is designed to make learning English is fun for the students. This activity was carried out at SDN 001 Lipat Kain Selatan as one of the integrated schools in Lipat Kain Selatan. English Play got a good response from the students because it made them excited to learn

English. Implementation of English play at SDN 001 Lipat Kain Selatan as a form of community service by students Kukerta of Riau University

Keywords: *English Play, Learning Method, Elementary School, Kukerta*

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris saat ini dikenal sebagai bahasa internasional atau Lingua Franca, bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi di seluruh dunia. Pengaruh globalisasi membuat peran dari bahasa Inggris sangat besar dalam kehidupan. Oleh karena itu, kini para generasi muda diharapkan memiliki pengetahuan dan kemampuan yang baik dalam bahasa Inggris. Istilah 'bahasa asing' dalam bidang pengajaran bahasa berbeda dengan 'bahasa kedua'. Bahasa asing adalah bahasa yang tidak digunakan sebagai alat komunikasi di negara tertentu di mana bahasa tersebut diajarkan. Sementara bahasa kedua adalah bahasa yang bukan bahasa utama namun menjadi salah satu bahasa yang digunakan secara umum di suatu negara. Sementara Bahasa asing biasanya diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dengan tujuan berkomunikasi dasar serta menguasai 4 skill berbahasa (menyimak, membaca, menulis, berbicara) dalam bahasa tersebut dalam batasan tertentu.

Bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia mulai mendapat perhatian khusus di bidang pendidikan sejak awal tahun 1990an atas dasar kesadaran akan pentingnya belajar bahasa Inggris sedini mungkin untuk dapat berpartisipasi bersaing di dunia yang semakin modern dan mengglobal. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Depdikbud RI) Nomor 0487 Tahun 1992, Bab VIII yang didalamnya menyatakan bahwa sekolah dasar dapat menambahkan mata pelajaran ke dalam kurikulumnya (Kulsum, 2016). Kebijakan ini yang pada akhirnya menjadi landasan dimasukkannya Pelajaran bahasa Inggris sebagai bagian dari muatan lokal di sekolah dasar. Sementara itu Hapsari (2012) menyatakan pengajaran bahasa Inggris di Indonesia untuk siswa SD berlandaskan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 060/U/1993 tanggal 25 Februari tentang dimungkinkannya program bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal SD, dan dapat dimulai pada kelas 4 SD (depdiknas). Kebijakan ini diambil karena adanya kebutuhan untuk berpartisipasi dalam era globalisasi. Dalam perkembangannya bahasa Inggris yang awalnya adalah mata pelajaran muatan lokal pilihan menjadi mata pelajaran muatan lokal wajib di beberapa daerah.

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar sudah diterapkan melalui berbagai macam strategi pembelajaran. Namun, keadaan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah-sekolah tidak membawa siswa ke arah pencapaian kemahiran berbahasa tersebut. Menurut Sumardi (1992: 206) di dalam proses pembelajaran, guru lebih mendominasi pembelajaran. Guru lebih banyak memberikan bekal berupa teori dan pengetahuan bahasa daripada mengutamakan keterampilan berbahasa baik lisan maupun tulisan. Pelajaran bahasa Inggris umumnya tidak disukai oleh para siswa, terkhusus siswa sekolah dasar karena bahasa Inggris dipandang terlalu sulit oleh para siswa serta proses pembelajarannya yang sulit untuk diikuti. Hal inilah yang menjadi salah satu alasan terbentuknya program English Play yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar serta kemampuan berbahasa Inggris siswa.

Gerlach & Ely (1980) menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Strategi pembelajaran terdiri dari semua komponen materi pelajaran dan prosedur yang akan digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu. English Play diharapkan dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran baru yang dapat membantu meningkatkan literasi siswa dalam bahasa Inggris.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain merupakan kegiatan yang dapat dilakukan untuk menyenangkan hati. Biasanya bermain bisa menggunakan alat ataupun tidak dan bersifat

spontan, sukarela, dan fleksibel. Sedangkan definisi belajar yaitu proses adanya perubahan tingkah laku atau pengetahuan pada manusia. Jadi, konsep belajar sambil bermain adalah sebuah aktivitas yang menyisipkan materi pembelajaran atau pengetahuan dalam sebuah permainan atau kegiatan yang menyenangkan. English Play merupakan sebuah kegiatan bermain sambil belajar bahasa Inggris yang diharapkan dapat menjadi salah satu cara agar para siswa merasa belajar bahasa Inggris adalah hal yang menyenangkan.

Pada pelaksanaan English Play terdapat beberapa permainan yang dimainkan bersama siswa yang sekaligus sebagai media pembelajaran bahasa Inggris seperti Spelling Bee, Picture Guessing dan lainnya. Spelling Bee merupakan permainan meneja huruf dalam bahasa Inggris. Peserta diberikan sebuah kata, kemudian peserta meneja huruf kata tersebut dalam bahasa Inggris. Permainan ini dapat menguji kemampuan siswa dalam pengejaan kata bahasa Inggris. Sedangkan Picture Guessing adalah permainan tebak gambar atau objek dalam bahasa Inggris. Sebuah potongan gambar atau objek ditampilkan lalu para siswa nantinya menebak objek tersebut dalam bahasa Inggris. Permainan ini dapat juga disandingkan dengan Spelling Bee dengan cara setelah siswa menebak objek tersebut dalam kata bahasa Inggris lalu kata tersebut dieja dalam bahasa Inggris.

Tujuan dari kegiatan ini adalah menumbuhkan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris serta meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris. Dilihat dari kondisi para siswa yang masih minim pengetahuan dan kemampuan berbahasa Inggris mendorong Tim Kukerta untuk membuat program kerja English Play agar dapat merubah kondisi tersebut. Mengingat peran bahasa Inggris yang sangat besar dalam kehidupan saat ini mengharuskan para siswa untuk memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang baik serta sebagai upaya dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia.

2. METODE PELAKSANAAN

English play sebagai strategi atau kegiatan pembelajaran baru untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam belajar bahasa Inggris. Sebelum pelaksanaan kegiatan tentunya melalui berbagai macam tahapan diantaranya:

1. Analisa

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap materi dan kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Untuk kelas 1 sampai kelas 3 materi pembelajaran yang dibahas merupakan materi dasar seperti angka, buah, hewan dan warna. Sedangkan untuk kelas 1 sampai kelas 6 sudah memasuki materi yang sedikit lebih kompleks dari sebelumnya. Pada tahap analisa ini dapat ditentukan kegiatan atau permainan apa yang dapat dilakukan

2. Persiapan alat dan media pembelajaran

Setelah mengetahui materi pembelajaran yang akan dibahas, tahapan selanjutnya yaitu membuat alat dan media pembelajaran. English play merupakan kegiatan belajar sambil bermain yang tentunya membutuhkan alat dan media dalam proses kegiatan tersebut. Alat dan media disini berupa objek pembelajaran yang sekaligus menjadi objek permainan dalam kegiatan tersebut. Pada tahap ini dibuat beberapa alat peraga yang menggambarkan hewan, buah dan warna. Selain itu dibuat pula media berupa materi presentasi yang berisi pembelajaran dan permainan yang akan digunakan pada kegiatan tersebut.



Gambar 1. Pembuatan media pembelajaran

3. Pelaksanaan Kegiatan

English play yang ditujukan untuk siswa kelas 1 sampai kelas 6 SDN 001 Lipat Kain Selatan dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dikhususkan untuk siswa kelas 1 sampai kelas 3 dengan materi pembelajaran mengenal angka, hewan dan buah buahan. Sedangkan pertemuan kedua untuk kelas 4 sampai kelas 6 SDN 001 Lipat Kain Selatan dengan kegiatan Spelling Bee dan Picture Guessing.

No.	Hari/ Tanggal	Tempat	Aktivitas	Pelaksana
1.	Sabtu/ 22 Juli 2023	Lapangan SDN 001 Lipat Kain Selatan	Belajar angka, nama nama hewan, buah, warna dan anggota keluarga dalam bahasa inggris	Siswa SDN 001 Lipat Kain Selatan kelas 1,2, dan 3
2.	Sabtu/ 5 Agustus 2023	Aula SDN 001 Lipat Kain Selatan	Mengadakan permainan Spelling Bee dan Picture Guessing	Siswa SDN 001 Lipat Kain Selatan kelas 4,5 dan 6

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pencapaian pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa English Play yang merupakan suatu gagasan baru dalam pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemauan dan kemampuan siswa dalam belajar bahasa inggris meliputi hal hal berikut:

1. Bertambahnya ide atau strategi pemebelajaran bahasa inggris di sekolah dasar
2. Meningkatnya kemauan dan semangat siswa dalam pembelajaran bahasa inggris
3. Bertambahnya pengetahuan dan kemampuan dalam berbahasa inggris para siswa

Pertemuan pertama English play ditujukan untuk kelas 1 sampai kelas 3 SDN 001 Lipat Kain Selatan. Pelaksanaan Englis Play yang pertama ini dilakukan di lapangan SD 001 Lipat Kain Selatan. Setelah siswa SD selesai melakukan senam pada hari Sabtu, Tim Kukerta mengumumkan kepada siswa kelas 1 sampai 3 untuk tetap di lapangan. Siswa kemudian dibariskan sesuai dengan kelas masing masing. Dalam Menyusun barisan ini Tim Kukerta sedikit mengalami kesulitan. Hal ini karena anak-anak SD sulit diatur dan cuaca pada saat itu sedang panas. Kegiatan English Play dipandu oleh 2 orang MC dan 1 orang yang menjelaskan materi yang akan disampaikan pada hari itu. Setelah para murid sudah berbaris sesuai dengan kelas mereka kegiatan dimulai dengan memperkenalkan Tim Kukerta kepada para siswa kemudian dilanjutkan dengan membahas materi.

Pada pertemuan ini membahas materi tentang hewan, buah dan warna. Tim Kukerta sudah menyiapkan alat yaitu berbagai gambar dari hewan, buah, dan warna sebagai alat bantu untuk pelaksanaan kegiatan tersebut. Materi pertama yang dibawa kepada para siswa SD 001 adalah nama-nama hewan. Tim kukerta mengangkat gambar hewan yang sudah dibuat sebelumnya kemudian para siswa bergantian menjawab Bahasa inggris dari gambar yang diangkat oleh Tim Kukerta. Gambar hewan ditujukan kepada siswa kelas 3, gambar buah untuk siswa kelas 2, dan gambar warna untuk siswa kelas 1. Kemudian para murid dipersilahkan untuk mengangkat tangan. Siswa yang berani mengangkat tangan akan maju ke depan untuk di tes materi yang sudah disampaikan oleh Tim Kukerta. Apabila siswa bisa menjawab pertanyaan, tim kukerta akan memberikan hadiah kepada siswa tersebut.

Kegiatan dimulai dengan penyampaian materi di lanjutkan dengan permainan berupa tanya jawab mengenai materi yang telah disampaikan. Setiap kelas diberikan kesempatan untuk dapat

menjawab pertanyaan dan terdapat juga pertanyaan rebutan. Hal ini untuk memancing keseriusan dan semangat para siswa dalam mengikuti English Play. Bagi siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar diberikan apresiasi berupa bingkisan yang di harapkan dapat memacu semangat siswa dalam belajar bahasa Inggris. Pada kegiatan ini para siswa terlihat bersemangat dan dapat memahami maksud dan tujuan pembelajaran dari kegiatan ini. Para siswa mengaku sangat menantikan pertemuan English Play selanjutnya. Namun, kendala pada kegiatan ini adalah kesulitan untuk mengatur ketenangan dan ketertiban para siswa selama kegiatan berlangsung

Selanjutnya pada pertemuan kedua English play yang diikuti oleh siswa kelas 4 sampai kelas 6 diisi dengan kegiatan Spelling Bee dan Picture Guessing. Spelling Bee merupakan sebuah permainan mengeja kata dalam bahasa Inggris. Siswa diberikan sebuah kata yang harus dieja dalam bahasa Inggris. Sedangkan Picture Guessing merupakan permainan tebak gambar objek dalam bahasa Inggris. Dipertemuan kedua ini dilakukan di aula sekolah. Pada pertemuan ini Tim Kukerta tidak menggunakan gambar lagi karena Tim Kukerta menilai bahwa para siswa dari kelas 4 sampai 6 sudah paham akan hal tersebut, jadi pada pertemuan kali ini agar memudahkan Tim Kukerta menggunakan Power Point. Pada permainan ini di sajikan potongan gambar yang harus ditebak oleh para siswa. Bagi siswa yang dapat mengeja dan menebak dengan benar akan di berikan hadiah sebagai apresiasi atas partisipasinya pada kegiatan tersebut.

Berbeda dengan kegiatan sebelumnya pada kegiatan ini para siswa diberitahu untuk duduk sesuai dengan kelas mereka dan membuat kelompok berdasarkan kelas tersebut. Para siswa dikelompokkan berdasarkan kelas masing masing dan bekerja sama untuk dapat menjadi pemenang pada permainan ini. Para siswa juga didampingi oleh 2 orang dari Tim Kukerta sesuai dengan kelompok agar memudahkan murid untuk dapat memahami materi yang akan disampaikan oleh Tim Kukerta. Tim Kukerta yang ditunjuk untuk mendampingi setiap kelompok tersebut bertanggung jawab untuk mengkondusifkan kelompok yang dipegang olehnya. Namun, tim kukerta tidak boleh memberikan jawaban dari soal yang ada pada soal agar para murid dapat mengeja dan menebak gambar apa yang ada pada soal. Tim kukerta juga menunjuk ketua dari masing-masing kelompok sebagai juru bicara dari kelompok tersebut agar meminimalisir keributan. Jadi, apabila kelompok tersebut ingin menjawab pertanyaan yang diberikan oleh tim kukerta kelompok tersebut akan berdiskusi kemudian yang menjawab pertanyaan adalah ketua kelompok tersebut.

Kegiatan ini dimulai dengan Spelling Bee, Tim Kukerta memberikan soal dari Bahasa Inggris kemudian apabila ada kelompok yang bisa menjawab pertanyaan jawaban dari soal tersebut harus dieja dengan Bahasa Inggris. Ketika ejaan yang diberikan siswa masih salah, kelompok lain akan dipersilahkan untuk merebut soal tersebut dari kelompok yang mengangkat tangan pertama dan apabila jawaban yang diberikan benar, maka kelompok tersebut yang mendapatkan poin. Kelompok yang memiliki poin terbanyak akan melanjutkan ke permainan selanjutnya dan kelompok yang memiliki poin sedikit akan langsung dieliminasi.

Permainan selanjutnya yang dimainkan adalah Picture Guessing. Tim kukerta akan menampilkan potongan gambar anggota tubuh dari hewan dan siswa berlomba-lomba untuk mengangkat tangan duluan. Kelompok yang berhasil mengangkat tangan duluan dan berhasil menjawab pertanyaan dengan benar akan diberikan poin. Setelah permainan Spelling Bee dan Picture Guessing selesai dilakukan tim kukerta memberikan hadiah kepada kelompok pemenang dan juga memberikan hadiah kepada kelompok yang kalah. Kegiatan diakhiri dengan berfoto bersama dengan siswa SD 001 dari kelas 4-6 dan membuat video.

Kegiatan ini berjalan dengan sangat seru karena semua siswa berpartisipasi aktif di dalam kelompoknya masing masing. Para murid juga sangat antusias untuk dapat menjawab pertanyaan agar dapat memenangkan permainan. Tim Kukerta terbantu dalam kegiatan ini karena Tim Kukerta dapat lebih akrab dengan siswa SD dan mengenal mereka lebih baik. Kendala pada kegiatan ini adalah kesulitan untuk mengatur siswa SD dan karena semua murid antusias dengan permainan ini ada beberapa kelompok yang berkelahi dengan kelompok lain untuk dapat menjawab pertanyaan. Namun, dari banyaknya kendala yang dialami oleh Tim Kukerta, Tim Kukerta mampu untuk menyelesaikan English Play dengan hasil yang memuaskan.

Selain pelaksanaan English play, Tim Kukerta juga turut membantu dalam melaksanakan pengajaran Bahasa Inggris di SDN 017 Lipat Kain Selatan. Tim Kukerta diminta langsung oleh kepala sekolah SDN 017 untuk dapat membantu mengajar karena SD tersebut sedang kekurangan guru pelajaran bahasa Inggris. Pembelajaran di kelas dilaksanakan di kelas 1 dan kelas 4 karena berdasarkan kurikulum saat ini pelajaran bahasa Inggris hanya diberikan kepada kelas 1 dan kelas 4. Dalam mengajar Bahasa Inggris ini Tim Kukerta membagi 4 orang untuk masing-masing kelas yaitu di kelas 1 dan kelas 4. Namun, saat memasuki kelas ditemukan bahwa siswa kelas 1 dan kelas 4 belum ada mendapatkan Pelajaran Bahasa Inggris dari guru mereka. Sehingga dalam mengajar Bahasa Inggris Tim Kukerta mengalami kesulitan dalam memperkenalkan materi apa yang akan dibawakan. Kemudian tim Kukerta memutuskan untuk membawa materi dasar Bahasa Inggris yang dibawakan di kelas 1 dan kelas 4 SDN 001. Hal ini dikarenakan guru bidang studi Bahasa Inggris di sekolah tersebut sudah pensiun dan belum ada penggantinya. Akibatnya di kelas 4 belum bisa dilaksanakan pelajaran sesuai buku atau silabusnya karena belum ada pengetahuan dasar dari para siswa.

Dalam pembelajaran di kelas terdapat beberapa kendala seperti situasi kelas yang kurang kondusif. Di kelas 1 membutuhkan perhatian besar terhadap para siswa untuk membuat kelas menjadi kondusif. Namun di balik situasi yang kurang kondusif para siswa kelas 1 memiliki kemampuan yang baik dalam mengerti pelajaran yang diterangkan. Kendala lainnya yaitu masih banyak para siswa yang belum bisa menulis dan membaca. Hal ini juga menjadi salah satu faktor sulitnya para siswa memahami pelajaran bahasa Inggris. Di balik kendala dan kesulitan yang dihadapi, proses pembelajaran di kelas tetap terlaksana dengan baik dan lancar. Hal ini terlihat dari partisipasi siswa di kelas yang tetap antusias dalam mengikuti pelajaran.



Gambar 2. Pelaksanaan English Play pada kelas 1,2 dan 3



Gambar 3. Pelaksanaan English Play pada kelas 4,5 dan 6

4. KESIMPULAN

English Play sebagai salah satu bentuk pengabdian terhadap masyarakat dalam bidang pendidikan yang bertujuan untuk membantu meningkatkan kualitas pendidikan di Desa Lipat Kain Selatan. English Play merupakan kegiatan belajar sambil bermain yang dirancang pada pembelajaran bahasa Inggris bagi para siswa. Tujuan kegiatan terhadap para siswa SDN 001 Lipat Kain Selatan

yaitu menumbuhkan kemauan dan kemampuan dalam belajar bahasa inggris. Setiap pelaksanaan English Play para siswa terlihat bersemangat dan menikmati setiap kegiatan yang dilakukan. English Play ini diharapkan dapat dipertahankan dan menjadi kegiatan yang dilanjutkan oleh guru-guru yang ada di SDN 001 Lipat Kain Selatan. Namun, terkadang terdapat hambatan dari kegiatan ini yaitu kesulitan untuk membuat para siswa tetap tenang dan tertib guna menjaga situasi yang kondusif pada kegiatan ini. Melihat antusias para siswa serta manfaat dalam pembelajaran bahasa inggris, semoga kegiatan English Play ini tetap terlaksana di SDN 001 Lipat Kain Selatan dan diharapkan juga dapat terlaksana di seluruh sekolah di Lipat Kain Selatan.



5. DAFTAR PUSTAKA

Nurhasanah, S., Jayadi, A., Sa'diyah, R., Syafrimen. (2019). Strategi Pembelajaran: EDU PUSTAKA Fatih.

D. (2018). Mengapa Bahasa Inggris Menjadi Bahasa Internasional?

Faridatuunnisa, I. (2020). Kebijakan dan Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SD di Indonesia. PROSIDING SEMINAR NASIONAL “Implementasi Merdeka Belajar Berdasarkan Ajaran Tamansiswa”. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnas2020/article>

Wijaya, I. (2015). Vol.14 No 2: Bahtera”Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra”. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/bahtera/issue/view/65>