



Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Pemahaman Isi Cerita Rakyat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SDN 2 Ombe Baru Kecamatan Kediri Kabupaten Lombok Barat

Dina Junianti ^{a,1,*}, Herjan Haryadi ^{a,2}, Lalu Abdul Aziz ^{a,3}, Muhamad Sadli ^{a,4}

^a Universitas Nahdlatul Ulama Nusa Tenggara Barat, Indonesia

¹ dinajunianti343@gmail.com; ² herjanharyadi@gmail.com; ³ azizlalu@gmail.com; ⁴ muhamadsadli040414@gmail.com

* Corresponding Author

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari media film animasi terhadap pemahaman isi cerita rakyat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 5 di SDN 2 Ombe Baru, Kecamatan Kediri, Kabupaten Lombok Barat. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa SDN 2 Ombe Baru tahun pembelajaran 2023-2024, yang berjumlah 289 siswa. Dari populasi tersebut, ditetapkan 54 siswa sebagai sampel menggunakan teknik probabilitas random sampling, yaitu siswa kelas 5. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen. Alat pengumpul data yang digunakan adalah tes yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Untuk menganalisis pengaruh media film animasi terhadap pemahaman isi cerita rakyat, digunakan rumus perhitungan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) dari uji Independent Sample T-Test adalah 0,014, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan ketentuan ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan media film animasi dan pemahaman siswa terhadap isi cerita rakyat. Dengan demikian, hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima.

Hak Cipta © 2024, Penulis

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC - BY - SA



Riwayat Artikel

Diterima 2024-10-21

Direvisi 2024-11-04

Diterima 2024-12-19

Kata Kunci

Film animasi,
Cerita rakyat

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, teknologi informasi (TI) telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di bidang pendidikan. TI tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga telah mengubah secara fundamental cara orang memperoleh, memproses, dan menyampaikan informasi. Menurut (Bintang et al., 2024; Irhas et al., 2024) teknologi digital memainkan peran penting dalam mendukung kegiatan rutin serta proses belajar dan penguasaan pengetahuan. Dengan perkembangan TI yang pesat, paradigma pendidikan juga mengalami perubahan yang signifikan, terutama dalam metode pengajaran dan pembelajaran.

TI kini menjadi alat pengajaran yang efisien, menyediakan pengetahuan dan informasi yang dibutuhkan siswa dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. TI dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik, serta memungkinkan akses yang lebih luas terhadap sumber belajar yang sebelumnya sulit dijangkau (Dewi et al., 2023). Ini menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan global. Dalam konteks ini, pendidikan tidak lagi terbatas pada ruang kelas tradisional. Siswa kini dapat mengakses berbagai sumber belajar melalui internet, termasuk video pembelajaran, artikel ilmiah, dan platform e-learning. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan proses belajar dengan gaya belajar masing-masing.

Pada dasarnya efektivitas penggunaan TI dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor. Temuan yang dikemukakan (Magdalena, 2024) menunjukkan bahwa kemampuan siswa untuk belajar dipengaruhi oleh instruktur, media pembelajaran, teman kelas, dan lingkungan belajar. Di antara unsur-unsur tersebut, media pembelajaran memiliki peran penting karena dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas dan menarik.

Salah satu media pembelajaran yang semakin populer adalah film animasi. Media ini memiliki potensi yang besar untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif, terutama untuk materi yang membutuhkan visualisasi yang kuat. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan animasi dalam pengajaran meningkatkan perhatian siswa dibandingkan metode tradisional (Khairani & Saskiawati, 2024). Siswa yang belajar dengan animasi menunjukkan hasil belajar yang lebih baik karena animasi dapat menggabungkan elemen visual dan audio secara harmonis, menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam (Anggraeni et al., 2021). Pada aspek penggunaan elemen audiovisual dalam animasi, menunjukkan bahwa informasi yang cenderung lebih mudah diingat dibandingkan informasi yang disajikan secara verbal atau tertulis (Tendrita et al., 2024). Ini berarti penggunaan film animasi dapat meningkatkan retensi informasi di kalangan siswa. Dengan akses yang semakin mudah ke film animasi melalui berbagai platform online seperti YouTube dan situs pendidikan lainnya, guru dapat memanfaatkan sumber daya ini untuk mengintegrasikan animasi ke dalam pembelajaran.

Film animasi menawarkan berbagai keunggulan dalam pendidikan. Pertama, animasi dapat membantu menjelaskan konsep-konsep kompleks dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami. Misalnya, dalam pelajaran sains, animasi dapat digunakan untuk menggambarkan proses biologi atau fisik yang sulit dijelaskan melalui teks atau gambar statistik (Annisa et al., 2023). Kedua, animasi menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran, yang penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Wijayanti & Wathon, 2020). Ketiga, film animasi yang menggabungkan elemen visual dan audio, sehingga mendukung berbagai gaya belajar siswa, memungkinkan lebih banyak siswa terlibat dengan materi pelajaran (Anggraeni et al., 2021).

Penggunaan film animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk materi cerita rakyat, dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan bercerita siswa. Penelitian oleh (Oktavia & Jupri, 2022) menunjukkan bahwa media film kartun dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita pada sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan antara keterampilan menyimak siswa yang menggunakan media film kartun dengan mereka yang menggunakan buku teks. Penelitian oleh (Sae & Radia, 2023) juga menemukan bahwa film animasi tidak hanya menarik minat belajar anak tetapi juga membantu mereka mengembangkan kemampuan bahasa dasar melalui cerita yang menarik.

Meskipun penggunaan film animasi dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan oleh para pendidik. Salah satunya adalah pemilihan konten animasi yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Tidak semua film animasi cocok sebagai media pembelajaran, sehingga guru perlu menyelaraskan dalam memilih konten yang relevan dengan materi terbuka. Selain itu, durasi film animasi juga harus diperhatikan agar tidak mengganggu alokasi waktu pembelajaran lainnya. Terlalu lama menonton film bisa membuat siswa kehilangan fokus atau merasa bosan jika tidak diimbangi dengan aktivitas lain seperti diskusi atau tanya jawab setelah menonton.

Film animasi sebagai media pembelajaran menawarkan potensi besar untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Oleh karena itu, pada penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi keefektifan film animasi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi cerita rakyat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada siswa kelas V SDN 2 Ombe Baru Kecamatan Kediri Kabupaten Lombok Barat. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai penerapan teknologi modern dalam pendidikan serta kontribusinya terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita rakyat.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berfokus pada proses pengumpulan data, analisis, dan interpretasi temuan untuk menarik kesimpulan dan keputusan. Menurut Santoso (2021), pendekatan kuantitatif melibatkan pengukuran variabel yang dapat dinyatakan dalam bentuk angka. Dalam konteks ini, penelitian ini mengadopsi jenis

penelitian Pre Eksperimen, yang diartikan oleh (Sugiyono 2021) sebagai eksperimen yang belum sepenuhnya terkontrol.

Penelitian ini menggunakan desain One Group Pretest-Posttest, di mana variabel terikat diukur melalui uji pendahuluan (pretest) sebelum perlakuan, diikuti dengan perlakuan atau stimulus, kemudian diakhiri dengan pengukuran hasil (posttest). Peneliti mengembangkan hipotesis kausal untuk menentukan hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

Tes

Tes digunakan untuk mengukur pengetahuan atau keterampilan siswa setelah proses pembelajaran. Arikunto (2016) menjelaskan bahwa tes merupakan serangkaian pertanyaan yang bertujuan untuk mengukur kemampuan individu atau kelompok setelah perlakuan, dalam hal ini menggunakan media film animasi.

Observasi

Peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung dengan media film animasi. Observasi ini mencakup tujuh pernyataan yang menggambarkan respon dan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan informasi dari catatan, transkrip, dan sumber lain terkait pemahaman materi cerita rakyat melalui media film animasi. Suharsimi (2020) menekankan pentingnya dokumentasi dalam melengkapi data penelitian.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengevaluasi pengaruh media film animasi terhadap hasil belajar siswa. Hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media film animasi, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) menyatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan media film animasi dalam pembelajaran di SDN 2 Ombe Baru telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dalam konteks pendidikan, penggunaan media yang menarik dan interaktif seperti film animasi sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Pembahasan ini akan menguraikan lebih dalam tentang penerapan media film animasi, hasil belajar siswa, serta pengaruhnya terhadap pemahaman isi cerita rakyat.

Penerapan media film animasi

Media film animasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Dalam penelitian ini, penerapan media film animasi dilakukan dengan langkah-langkah yang sistematis, mulai dari pemilihan film yang sesuai dengan kurikulum hingga penyampaian materi yang melibatkan frasa imperatif dan interogatif. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya menonton, tetapi juga memahami dan dapat berinteraksi dengan materi yang disampaikan.

Film animasi dipilih karena kemampuannya untuk menyajikan informasi secara visual dan auditori, yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Jakarta, film animasi dapat menghidupkan cerita rakyat dengan cara yang menarik, sehingga siswa lebih mudah terlibat secara emosional dengan materi pelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa hingga 92,53% (Fitroh, 2022) dan juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa (Susanti & Zaitun, 2024).

Selain itu, film animasi dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai bahasa, termasuk bahasa Inggris dan bahasa daerah. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar bahasa secara teoritis tetapi juga melalui konteks yang nyata dan menarik. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar (Wulandari & Wulandari, 2024).

Templat ini dirancang agar afiliasi penulis tidak diulang setiap kali untuk beberapa penulis dengan afiliasi yang sama. Harap buat afiliasi Anda sesingkat mungkin (misalnya, jangan bedakan antara departemen dalam organisasi yang sama). Templat ini dirancang untuk dua afiliasi.

Hasil belajar siswa Kelas VA (Kelas kontrol) dan Kelas VB (Kelas eksperimen)

Hasil belajar siswa di kelas VA (kelas kontrol) dan kelas VB (kelas eksperimen) memberikan gambaran jelas tentang efektivitas penggunaan media film animasi. Pada kelas kontrol, hanya 48,15% siswa yang berhasil menyelesaikan pretest, sementara pada posttest terdapat peningkatan menjadi 59,25%. Meskipun ada peningkatan, angka tersebut masih menunjukkan bahwa capaian pembelajaran di kelas kontrol belum memuaskan.

Sebaliknya, kelas eksperimen menunjukkan hasil yang jauh lebih baik. Pada pretest, 51,8% siswa memperoleh nilai tuntas; namun setelah perlakuan menggunakan media film animasi pada posttest, 89% siswa berhasil mencapai nilai tuntas. Peningkatan signifikan ini menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi tidak hanya meningkatkan minat siswa tetapi juga berkontribusi pada pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen mengindikasikan bahwa metode pengajaran tradisional mungkin tidak cukup efektif untuk memfasilitasi pemahaman konsep-konsep baru di kalangan siswa. Dalam konteks pendidikan saat ini yang semakin menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar, penggunaan media interaktif seperti film animasi menjadi sangat relevan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Nurdin & Agustin, 2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran film animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia secara signifikan.

Pengaruh media film animasi terhadap pemahaman isi cerita rakyat

Salah satu fokus utama penelitian ini adalah pengaruh media film animasi terhadap pemahaman isi cerita rakyat pada mata pelajaran Bahasa Jakarta di kelas 5 SDN 2 Ombe Baru. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi memiliki dampak signifikan terhadap pemahaman siswa mengenai materi cerita rakyat.

Uji "t" yang dilakukan menghasilkan t hitung sebesar 2,545, melebihi t tabel sebesar 2,060 pada tingkat signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H1) diterima dan (H0) ditolak. Dengan kata lain, terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang menggunakan media film animasi dan siswa yang tidak menggunakan media film animasi.

Penggunaan media film animasi dalam pembelajaran cerita rakyat memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami konteks dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita tersebut. Visualisasi cerita melalui animasi membantu siswa membayangkan situasi dan karakter dengan lebih jelas dibandingkan hanya membaca teks. Ini penting karena pemahaman kontekstual sering kali menjadi tantangan bagi siswa ketika berhadapan dengan materi pelajaran berbasis teks.

Selain itu, film animasi juga dapat memperkaya pengalaman belajar dengan menyajikan elemen-elemen audiovisual yang menarik. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga membantu menginternalisasi informasi dengan cara yang lebih efektif. Ketika siswa terlibat secara emosional dengan materi ajar melalui karakter dan alur cerita yang mereka nikmati, mereka cenderung lebih mudah mengingat informasi tersebut.

Pengalaman belajar yang menyenangkan ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa pengalaman positif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar lebih lanjut (Oktaviani, 2024). Dengan demikian, penerapan media film animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran tetapi juga sebagai stimulan bagi perkembangan minat dan motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media film animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 5 SDN 2 Ombe Baru sangat efektif. Penggunaan film animasi yang

sesuai dengan kurikulum terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah pemahaman materi pelajaran. Siswa tidak hanya terlibat secara pasif, tetapi juga aktif berinteraksi dengan materi yang disampaikan.

Perbandingan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Di kelas kontrol, hanya 48,15% siswa yang berhasil menyelesaikan pretest, sementara pada posttest terdapat peningkatan menjadi 59,25%. Sebaliknya, di kelas eksperimen, 51,8% siswa memperoleh nilai tuntas pada pretest; setelah penerapan media film animasi, 89% siswa berhasil mencapai nilai tuntas pada posttest. Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa media film animasi tidak hanya meningkatkan minat siswa tetapi juga berkontribusi pada pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman isi cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Uji hipotesis yang dilakukan menghasilkan nilai t hitung sebesar 2,545, melebihi t tabel sebesar 2,060 pada tingkat signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak, yang berarti terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang menggunakan media film animasi dan mereka yang tidak. Dengan demikian, media film animasi terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konteks dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita rakyat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media film animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 2 Ombe Baru tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran serta memperkaya pengalaman belajar melalui elemen-elemen audiovisual yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihmdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Annisa, M. N., Rifki, M., Taufiqurrochman, R., & Al Anshory, A. M. (2023). Teknologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 378–388.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bintang, D. W. P., Pertiwi, A. D., & Azainil, A. (2024). Analisis Penggunaan Teknologi pada Proses Pembelajaran di PAUD. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), 873–884.
- Dewi, A. C., Maulana, A. A., Nururrahmah, A., Ahmad, A., & Naufal, A. M. F. (2023). Peran Kemajuan Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Journal on Education*, 6(1), 9725–9734.
- Fitroh, M. (2022). Pengaruh film animasi edukasi terhadap minat belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Khairiyah Kepulauan Meranti. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>
- Irhas, I., Hadi, H. S., Iryani, S. A., & Marlina, M. (2024). PUZZLE WAYANG: INOVASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK PENGUATAN KARAKTER. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2).
- Khairani, M., & Saskiawati, E. (2024). Dampak Konten Vidio Animasi pada Peningkatan Pemahaman Siswa terhadap Pembelajaran IPS yang Terintegrasi di Pendidikan Dasar. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(4), 268–279.
- Magdalena, I. (2024). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurdin, M., & Agustin, R. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran film animasi dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(3), 234–240.
- Oktavia, A. D., & Jupri, A. R. (2022). Penggunaan Media Film Animasi Kartun Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Studi Tentang Keterampilan Menyimak Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 846–852.

-
- Sae, H., & Radia, E. H. (2023). Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 65–73.
- Santoso, H. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Setyo, B. (2017). *Desain Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanti, A., & Zaitun. (2024). Penerapan media film animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi teks ulasan di SMP Labschool FIP UMJ. *Transformasi Pembelajaran Digital Berbasis Pendidikan Karakter*, 1(1), 1-10.
- Tendrita, M., Alonemarera, A., & Putri, S. G. (2024). PENGARUH PENERAPAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 TINONDO. *Jurnal Biogenerasi*, 9(2), 1062–1067.
- Wijayanti, L., & Wathon, A. (2020). Animasi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Siswa. *Sistim Informasi Manajemen*, 3(1), 142–163.
- Wulandari, M. P., & Wulandari, Y. (2024). Media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(2), 187–196.