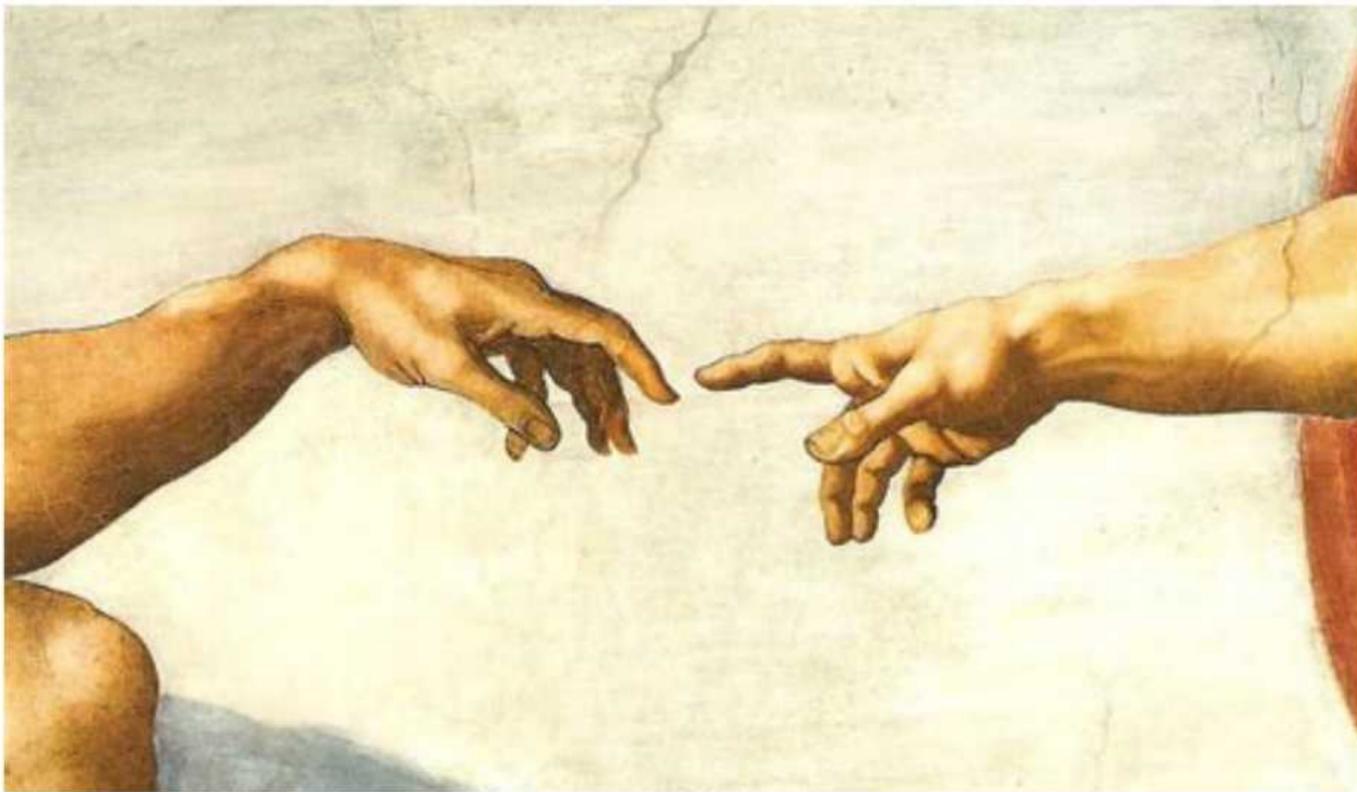


Vol. 1, No. 1, 2020



# LINGUA SUSASTRA



DIPUBLIKASIKAN OLEH:

JURUSAN BAHASA DAN SASTRA  
INDONESIA DAN DAERAH



# Dewan Redaksi

## Editor in Chief

Dr. Yenni Hayati, M. Hum (Universitas Negeri Padang)

## Journal Manager

Muhammad Adek, M. Hum (Universitas Negeri Padang)

## Editors

Dadi Satria, M. Pd (Universitas Negeri Padang)

Nesa Riska Pangesti, M. A (Universitas Negeri Padang)

Habiburrahman, S. Pd.I, M. A (Universitas Negeri Padang)

Awliya Rahmi, M. Hum (Universitas Negeri Padang)

## Reviewers

Prof. Agustina, M. Hum (Universitas Negeri Padang)

Prof. Yasnur Asri, M. Hum (Universitas Negeri Padang)

Dr. Lina Meilinawati Rahayu (Universitas Padjajaran)

Dr. Ngusman, M. Hum (Universitas Negeri Padang)

Dr. Novia Juita, M. Hum (Universitas Negeri Padang)

DAFTAR NAMA PENELAAH ARTIKEL SEJAWAT (PEER-REVIEWERS)  
*LINGUA SUSASTRA, Vol. 1, No. 1, (2020)*

**Novia Juita** (Universitas Negeri Padang)

*Sistem Pengelolaan dan Pemanfaatan Harta Pusaka Masyarakat Minangkabau  
dalam Karya Wisran Hadi*

**Lina Meilinawati Rahayu** (Universitas Negeri Padang)

*Struktur dan Nilai Sosial dalam Dongeng Cinderella dan Cerita Putri Arabella: Kajian Sastra  
Bandingan*

**Yasnur Asri** (Universitas Negeri Padang)

*Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksposisi  
dari Siswa Sekolah Menengah*

**Novia Juita** (Universitas Negeri Padang)

*Teacher's Reinforcement in Teaching English at High School Level*

**Agustina** (Universitas Negeri Padang)

*Penggunaan Crazy Story Game untuk Meningkatkan Motivasi Mahasiswa Berbicara dalam  
Bahasa Inggris*

---

## JUDUL ARTIKEL

<i>Sistem Pengelolaan dan Pemanfaatan Harta Pusaka Masyarakat Minangkabau dalam Karya Wisran Hadi</i>	<b>1-9</b>
<i>Struktur dan Nilai Sosial dalam Dongeng Cinderella dan Cerita Putri Arabella : Kajian Sastra Bandingan</i>	<b>10-19</b>
<i>Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksposisi dari Siswa Sekolah Menengah</i>	<b>20-30</b>
<i>Teacher's Reinforcement in Teaching English at High School Level</i>	<b>31-40</b>
<i>Penggunaan Crazy Story Game untuk Meningkatkan Motivasi Mahasiswa Berbicara dalam Bahasa Inggris</i>	<b>41-49</b>