

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA TANGRAM BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MATERI BANGUN
DATAR KELAS IV SDN KARANGANTU**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

VIANKA PUTRI RIZALDI
1905087

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS SERANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA TANGRAM BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF SISWA DALAM MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SDN
KARANGANTU**

Oleh
Vianka Putri Rizaldi
1905087

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Vianka Putri Rizaldi 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari
2023

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
Dengan dicetak ulang, fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama Mahasiswa : Vianka Putri Rizaldi
NIM : 1905087
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Tangram berbasis *Articulate Storyline 3* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Karangantu

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Drs. Herli Salim, M.Ed., Ph.D. tanda tangan
NIP. 195910221985031008

Penguji II : Firman Robiansyah, M.Pd. tanda tangan
NIP. 198009102005011003

Penguji III : Fatihatusyidah, S.S., M.Pd. tanda tangan
NIP. 920200819810701201

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 20 Januari 2023

ABSTRAK
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA TANGRAM BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA
DALAM MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SDN KARANGANTU**

Vianka Putri Rizaldi

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Serang,

Universitas Pendidikan Indonesia

Kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih belum berkembang dan tergolong rendah. Hal yang sama ditemukan di SDN Karangantu. Masih banyak siswa yang belum bisa menjelaskan secara rinci dari soal yang diberikan. Salah satu faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media tangram berbasis *Articulate Storyline 3* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam materi bangun datar kelas IV SDN Karangantu. Teori kemampuan berpikir kreatif menurut Munandar merupakan kemampuan banyak menemukan kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatan gunaan, dan keberagaman jawaban. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment design* bentuk *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data adalah menggunakan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tangram berbasis *Articulate Storyline 3* memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam materi bangun datar kelas IV di SDN Karangantu. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang dilakukan peneliti berdasarkan dari hasil perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} yaitu diperoleh bahwa $t_{hitung} = 4,811$ dan $t_{tabel\ 0,05} = 2,000$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,8 > 2,0$) dengan taraf signifikansi 5% yang menyebabkan H_0 ditolak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media tangram berbasis *Articulate Storyline 3* lebih baik digunakan dari pada pembelajaran secara konvensional terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam materi bangun datar.

Kata kunci: Media Tangram, *Articulate Storyline 3*, Kemampuan Berpikir Kreatif

ABSTRACT
**THE EFFECT OF USING TANGRAM MEDIA BASED ARTICULATE
STORYLINE 3 ON STUDENTS CREATIVE THINKING ABILITY IN CLASS IV
IN TWO-DIMENSIONAL FIGURE MATERIALS AT SDN KARANGANTU**

Vianka Putri Rizaldi

Elementary School Teacher Education Program, Serang,

Indonesia Education University

The creative thinking skills of students in Indonesia are still underdeveloped and relatively low. The same thing was found at SDN Karangantu. There are still many students who cannot explain in detail the questions given. One of the factors that causes this is the learning method used by the teacher is the lecture method without using learning media. The purpose of this study was to determine the effect of the use of tangram media based Articulate Storyline 3 on students creative thinking abilities in class IV in two dimensional figure materials at SDN Karangantu. The theory of the ability to think creatively according to Munandar is the ability to find many possible answers to a problem, where the emphasis is on quantity, efficiency, and diversity of answers. The research approach used was quantitative with a quasi-experimental design type of nonequivalent control group design. Data collection techniques is using tests. The results showed that the use of Articulate Storyline 3-based tangram media had an influence on students' creative thinking abilities in class IV in two-dimensional figure materials at SDN Karangantu. This can be seen from the results of the hypothesis testing carried out by researchers based on the results of a comparison of t_{count} with t_{table} , namely it is obtained that $t_{count} = 4.811$ and $t_{table 0.05} = 2.000$, so that $t_{count} > t_{table}$ ($4.8 > 2.0$) with a significance level of 5% which causes H_0 to be rejected. The conclusion of this study is that using Tangram media based on Articulate Storyline 3 is better than conventional learning on students' creative thinking abilities in two-dimensional figure materials.

Kata kunci: Tangram Media, Articulate Storyline 3, Creative Thinking Abilities

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori	6
B. Penelitian yang Relevan.....	19
C. Hipotesis	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Populasi dan Sampel	24
C. Variabel Penelitian.....	25
D. Instrumen Penelitian	25
E. Teknik Analisis Data.....	28
F. Prosedur Penelitian	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Hasil Penelitian	32
B. Pembahasan.....	53
C. Keterbatasan Penelitian.....	57
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	59
A. Simpulan	59
B. Saran	59

DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN	67
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	142

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	24
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	26
Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas.....	28
Tabel 4.1 Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	37
Tabel 4.2 Nilai Post-Test Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	39
Tabel 4.3 Statistik Deskriptif.....	41
Tabel 4.4 Data Skor Tiap Butir Soal <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen.....	42
Tabel 4.5 Data Skor Tiap Butir Soal <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol.....	44
Tabel 4.6 Data Skor Tiap Butir Soal <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	45
Tabel 4.7 Data Skor Tiap Butir Soal <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	47
Tabel 4.8 Uji Normalitas.....	49
Tabel 4.9 Uji Homogenitas <i>Pre-Test</i>	50
Tabel 4.10 Uji Homogenitas <i>Post-Test</i>	51
Tabel 4.11 Uji Hipotesis Data <i>Pre-Test</i>	52
Tabel 4.12 Uji Hipotesis Data <i>Post-Tes</i>	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal <i>Articulate Storyline 3</i>	10
Gambar 2.2 Tampilan lembar kerja utama <i>Articulate Storyline 3</i>	10
Gambar 2.3 Tampilan lembar kerja lanjutan <i>Articulate Storyline 3</i>	10
Gambar 2.4 Persegi panjang.....	15
Gambar 2.5 Persegi.....	16
Gambar 2.6 Segitiga.....	16
Gambar 2.7 Trapesium.....	17
Gambar 2.8 Jajar genjang.....	17
Gambar 2.9 Tangram.....	18
Gambar 4.1 Pemberian perlakuan kepada kelas kontrol.....	33
Gambar 4.2 Penggunaan media tangram berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada siswa kelas kontrol.....	34
Gambar 4.3 Tampilan awal tangram berbasis <i>Articulate Storyline 3</i>	34
Gambar 4.4 Tampilan pilihan sesi permainan.....	35
Gambar 4.5 Sesi <i>drag & drop</i>	35
Gambar 4.6 Sesi isian singkat.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing
- Lampiran 2. Surat keterangan bebas plagiarisme
- Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 4. Surat Keterangan telah melakukan Penelitian
- Lampiran 5. Lembar Bimbingan Skripsi
- Lampiran 6. Kisi-kisi Instrumen Penelitian
- Lampiran 7. Instrumen Penelitian
- Lampiran 8. Validasi Instrumen
- Lampiran 9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen
- Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol
- Lampiran 11. Validasi RPP
- Lampiran 12. Validasi Media
- Lampiran 13. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen
- Lampiran 14. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol
- Lampiran 15. Dokumentasi Kegiatan Penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. M. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Permainan Tangram dalam Pembelajaran Bangun Datar pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam Surya Buana Kota Malang*. (Disertasi). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Aprilia, S., Sutisnawati, A., & Amalia, A. R. (2019). Pengaruh Model Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (Savi) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Di Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 2(1), 24–39. <https://doi.org/10.33603/v2i1.2245>
- Aripin, I. (2018). Konsep dan Aplikasi Mobile Learning. *Jurnal Bio Education*, 3(1), 1–9.
- Astuti, A., Waluya, S. B., & Asikin, M. B. (2020). Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Musamus Journal of Primary Education*, 3(1), 27–34. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v3i1.3117>
- Asyhari, A., & Sa'adah, Q. F. (2022). Pengaruh Multimedia Articulate Storyline 3 terhadap Kemandirian Belajar Siswa pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X di MAN 1 Kudus. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.55868/jeid.v2i1.113>
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *Information Technology and*

Vocational Education, 3(1), 17–22.

Dewi, R. L. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Materi Aritmetika Sosial menggunakan Articulate Storyline untuk Memfasilitasi Pembelajaran yang Menerapkan Metode Montessori di SMP Kalyca Montessori Yogyakarta*. (Skripsi). Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.

Febrianti, A. P., Sesanti, N. R., & Gutama, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional PGSD, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang* (hlm. 588–597). Malang.

Fitri, N. A. (2020). *Efektivitas Penggunaan Media Tangram pada Pembelajaran Konsep Bangun Datar Sederhana Siswa Kelas II SD Negeri Panaikang II Kota Makassar*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar.

Hasriani. (2021). *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Jaring-Jaring Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Bangun Ruang di SDN Pulau Rinca*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Mataram, Mataram.

Husna, M. N. (2022). Tutorial pembuatan Media Aplikasi Articulate Storyline 3 untuk Pembelajaran di SD. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 41–48. <https://doi.org/10.55904/nautical.v1i2.150>

Husna, M. N., Sulistyawati, I., & Pramulia, P. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Articulate Storyline 3 terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Keseimbangan dan Pelestarian Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 4255–4261. <https://doi.org/10.31316/jk.v6i2.3701>

Indriani, R., & Rahmiati, D. (2018). Kemampuan Berpikir Kreatif pada Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Pendidikan Dasar (SEPEDA) Universitas Pasundan* (hlm. 195–209). Bandung.

Vianka Putri Rizaldi, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA TANGRAM BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SDN KARANGANTU

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Itawari, R., Anizar, A., & Fakhriah. (2017). Penggunaan permainan tangram untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini pada TK FKIP UNSYIAH Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 2(1), 62-69.
- Karmila. (2016). *Penggunaan Media Tangram Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa*. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Palopo.
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud no. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Maharani, I. N., Kunci, K., Bahan, :, Matematika, A., Konsep, P., & Bilanga, O. (2017). Model Pengembangan Bahan Ajar Matematika Untuk Sekolah Dasar. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1–10.
- Mardati, A., & Sintawati, M. (2019). *Modul 1 Bangun Datar*. Universitas Ahmad Dahlan.
- Masfufah, S. H., Winarsih, P., & Kadarisma, G. (2018). Hubungan Self Confidence terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa MTS. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(5), 895-902. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i5.p895-902>
- Maulana, I., & Mayar, F. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(5), 1141–1149. <https://doi.org/10.31004/jptam.v3i3.333>
- Molina, N. B., Djong, K. D., Dosinaeng, W., Dosinaeng, & Jagom, Y. O. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Open Ended. *Asimtot : Jurnal Kependidikan Matematika*, 3(2), 187–199. <https://doi.org/10.30822/asimtot.v3i2.1374>

- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nugraheni, J., Irawan, R., Priyatama, A. N., Fitriani, A., Studi, P., Universitas, P., & Maret, S. (2020). Permainan Tangram terhadap Berpikir Kreatif pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Intervensi Psikologi*, 12(1), 37–50. <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol12.iss1.art4>
- Nurdyansyah & Fahyuni, Eni Fariyarul. (2016). *Inovasi Media Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizma Learning Center.
- Nurjanah, S. (2015). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>
- Permansah, S., & Murwaningsih, T. (2018). Media Pembelajaran Digital: Kajian Literatur Tentang Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Digital di SMK. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Sebelas Maret* (hlm. 72–76). Surakarta.
- Pratama. (2018). Al Barik (Tutorial Gambar Grafik) Suatu Media Pembelajaran berbasis Articulate Storyline 2. *Jurnal AdMatchEdu*, 8(2), 185-198.
- Rahmah, N. (2018). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>

- Rahmani, W., & Widyasari, N. (2018). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Media Tangram. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 17–23. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.17-23>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rhosaliana, A., Ulia, N., & Cahyaningtyas, A. P. (2021). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep dan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik dalam Penyelesaian Soal Bangun Ruang Kelas VI SD Negeri Kedalingan 01. *Prosiding Konstelasi Ilmiah Mahasiswa Unissula(KIMU) 5 Universitas Islam Sultan Agung* (hlm. 195–205). Semarang
- Sabilla, A. F., Irianto, S., & Badarudin. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar menggunakan animasi powtoon di kelas IV SD Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 317–322. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3951014>
- Salim, H., & Hanif, M. (2021). Online Media Acceptance And Use In Indonesian Rural Area: Primary Schools Teacher’s Perspective. *Education and Human Development Journal*, 6(1), 62-75. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v6i1.2041>
- Salsabila, S., L, E. N., & Muharram, M. R. W. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Gamification Berbasis Marczewski’s Framework Di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(4), 688–702.
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market

Learning Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.

Setyaningsih, S., Rusjino, & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144-156. <http://dx.doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>

Sibagariang, S. (2016). Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Metode Web Based Learning. *Jurnal Mahajana Informasi*, 1(2), 64-73.

Sugiyono.(2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono.(2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tarigan. (2006). *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Depdiknas.

Utami, R. W., Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Pendekatan Open-Ended. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 43–48. <http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v7i1.5328>

Yudhistira, R., Rifaldi, A. M. R., & Satriya, A. A. J. (2020). Pentingnya perkembangan pendidikan di era modern. *Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Jakarta* (hlm. 1–6). Jakarta