



Transformasi Pengaruh Guru: Strategi Inovatif Pembentukan Karakter dan Kompetensi Digital Siswa Abad 21

Transforming Teacher Influence: Innovative Strategies for Character Formation and Digital Competence of 21st-Century Students

Zulaikha Widyadhari^{1*}, Adelia Junita², Suci Nurzazili Herda³,
Rifqa Gusmida Syahrin Barokah⁴

PGSD, FKIP, Universitas Riau

Email: zulaikha.widyadhari2673@student.unri.ac.id^{1*}, adelia.junita1206@student.unri.ac.id²,

suci.nurzazili5987@student.unri.ac.id³, rifqa.gusmida@lecturer.unri.ac.id⁴

Article Info

Article history :

Received : 03-06-2026

Revised : 05-06-2026

Accepted : 07-06-2026

Published : 09-06-2026

Abstract

This study is based on the demands of 21st-century learning, which emphasize the integration of digital competence and character formation in elementary education. The study aims to analyze the transformation of teachers' roles and the innovative strategies used to integrate these aspects. This research employed a descriptive quantitative approach using a survey method. Data were collected through a closed-ended questionnaire based on a 4-point Likert scale distributed to six teachers at SD Negeri 84 Pekanbaru. The data were analyzed using descriptive statistical techniques in the form of mean scores. The results show that teachers' digital competence is in the good category with a mean score of 2.80. Innovative learning strategies based on project-based learning and blended learning obtained a mean score of 2.78. The integration of character education showed a higher result with a score of 3.10, while the innovative role of teachers as facilitators achieved the highest score of 3.21. These findings indicate that teachers have been able to integrate technology and character values in a balanced manner in the learning process. However, professional collaboration among teachers still needs improvement. This study confirms that the transformation of teachers' roles as facilitators and agents of change is a key factor in achieving relevant 21st-century learning.

Keywords: *character education, digital competence, innovative learning*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya integrasi kompetensi digital dan pembentukan karakter dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis transformasi peran guru serta strategi inovatif yang digunakan dalam mengintegrasikan kedua aspek tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode survei. Data dikumpulkan melalui angket tertutup berbasis skala Likert 1–4 yang disebarkan kepada enam orang guru di SD Negeri 84 Pekanbaru. Data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif berupa rata-rata skor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi digital guru berada pada kategori baik dengan rata-rata skor 2,80. Strategi pembelajaran inovatif berbasis proyek dan blended learning memperoleh skor 2,78. Integrasi pembentukan karakter menunjukkan hasil yang lebih tinggi dengan skor 3,10, sedangkan peran inovatif guru sebagai fasilitator memperoleh skor tertinggi sebesar 3,21. Temuan ini menunjukkan bahwa guru telah mampu mengintegrasikan teknologi dan nilai karakter secara seimbang dalam pembelajaran. Namun, kolaborasi profesional antar guru masih perlu ditingkatkan. Penelitian ini menegaskan bahwa transformasi



peran guru sebagai fasilitator dan agen perubahan menjadi faktor kunci dalam mewujudkan pembelajaran yang relevan dengan tuntutan abad ke-21.

Kata Kunci: kompetensi digital, pembelajaran inovatif, pembentukan karakter

PENDAHULUAN

Gelombang disrupsi teknologi pada era revolusi industri 4.0 telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Perkembangan kecerdasan buatan, otomatisasi, dan konektivitas digital berlangsung sangat cepat dan berdampak langsung pada cara belajar serta tujuan pendidikan. Pendidikan tidak lagi cukup berfokus pada penyampaian pengetahuan, tetapi perlu menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman yang semakin dinamis dan berbasis teknologi.

Sejalan dengan perubahan tersebut, pembelajaran abad ke-21 hadir sebagai respons terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat. (Mahrunnisya, 2023) menjelaskan bahwa pembelajaran abad ke-21 muncul dalam konteks perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat. Kondisi ini menuntut pendidikan untuk membekali peserta didik dengan keterampilan utama yang dikenal sebagai 4C, yaitu berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Ia menekankan bahwa pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi pada pengembangan kompetensi. Peserta didik diharapkan mampu berpikir kritis, bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, serta menghasilkan ide atau karya yang relevan dengan kehidupan nyata yang didukung oleh teknologi.

Namun, tuntutan tersebut menghadirkan tantangan yang tidak sederhana, khususnya dalam konteks pendidikan di Indonesia. (Anggraeni & Awaru, 2024) menunjukkan bahwa kompetensi digital guru masih berada pada tingkat sedang dan belum sepenuhnya sesuai dengan tuntutan pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi ini berdampak pada pemanfaatan pembelajaran digital yang masih belum optimal dalam praktik di kelas. Selain itu, kemampuan literasi digital peserta didik juga masih perlu ditingkatkan, terutama dalam aspek evaluasi informasi dan penggunaan teknologi secara kritis. Padahal, literasi digital memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik, sebagaimana diungkap dalam berbagai penelitian (Cynthia & Sihotang, 2023).

Di sisi lain, pendidikan abad ke-21 tidak hanya menekankan pada aspek kognitif dan keterampilan digital, tetapi juga pada pembentukan karakter. Peserta didik perlu dibekali nilai-nilai seperti tanggung jawab, etika, disiplin, dan kepedulian sosial agar mampu menggunakan teknologi secara bijak (Sahindra, 2026). Tanpa penguatan karakter, penguasaan teknologi justru berpotensi menimbulkan penyalahgunaan informasi dan rendahnya kesadaran sosial. Oleh karena itu, pembentukan karakter dan pengembangan kompetensi digital harus berjalan secara seimbang dan terintegrasi dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks ini, peran guru mengalami transformasi yang signifikan. Guru tidak lagi berfungsi sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, tetapi sebagai fasilitator, inovator, sekaligus agen perubahan dalam pembelajaran (Adawiyah et al., 2026). Guru dituntut mampu merancang strategi



pembelajaran yang inovatif, mengintegrasikan teknologi secara efektif, serta menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik (Noviani et al., 2025). Peran ini menjadi sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang relevan dengan tuntutan abad ke-21.

Meskipun demikian, kajian yang secara khusus membahas bagaimana guru mengintegrasikan pembentukan karakter dan pengembangan kompetensi digital dalam praktik pembelajaran masih terbatas. Sebagian penelitian cenderung membahas kedua aspek tersebut secara terpisah, sehingga belum memberikan gambaran yang utuh mengenai strategi pembelajaran yang efektif. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis transformasi peran guru serta strategi inovatif yang digunakan dalam mengintegrasikan pembentukan karakter dan kompetensi digital siswa abad ke-21. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan praktik pembelajaran yang lebih relevan, adaptif, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kuantitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena berdasarkan data yang diperoleh dari responden melalui instrumen penelitian secara sistematis dan objektif (Tamba, 2022). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 84 Pekanbaru dengan melibatkan enam orang guru sebagai responden yang dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Instrumen penelitian berupa angket tertutup yang disusun menggunakan skala Likert 1–4, yaitu sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), setuju (3), dan sangat setuju (4). Penggunaan angket skala Likert banyak digunakan dalam penelitian pendidikan untuk mengukur persepsi, sikap, dan pengalaman responden secara terstruktur (Supriatin et al., 2026). Angket terdiri atas 20 butir pernyataan yang terbagi dalam empat dimensi, yaitu kompetensi digital guru (butir 1–5), strategi pembelajaran inovatif berbasis proyek dan blended learning (butir 6–11), integrasi pembentukan karakter (butir 12–16), serta peran guru sebagai fasilitator dan agen perubahan (butir 17–20). Instrumen juga memuat pernyataan positif dan negatif untuk memperoleh data yang lebih objektif.

Pengumpulan data dilakukan secara daring menggunakan Google Forms. Penggunaan Google Forms dinilai efektif sebagai media pengumpulan data karena memudahkan distribusi angket, pengelola respons, serta efisiensi waktu dalam penelitian pendidikan (Hakim's & Safi'i, 2021). Responden mengisi angket berdasarkan pengalaman mereka dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata pada setiap butir pernyataan, kemudian dirata-ratakan kembali pada setiap dimensi. Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai kecenderungan data yang diperoleh dari responden dan tingkat penerapan pada setiap indikator yang diteliti (Amanuddin & Sartika, 2022). Hasil analisis diinterpretasikan untuk menentukan kategori tingkat penerapan pada masing-masing dimensi serta digunakan sebagai dasar dalam pembahasan temuan penelitian.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Penelitian ini melibatkan 6 orang guru yang bertugas di SD Negeri 84 Pekanbaru. Seluruh responden berjenis kelamin perempuan (100%). Usia responden berkisar antara 28 hingga 40 tahun, dengan masa kerja yang bervariasi mulai dari 2 hingga 18 tahun. Kelas yang diajar responden beragam, mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Karakteristik responden selengkapnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Karakteristik Koresponden

No	Nama	Usia / Masa Kerja	Kelas yang Diajar
1	Hayatis Sahidah	29 tahun / 5 tahun	4
2	Megi Rosa, S.Pd	36 tahun / 2 tahun	5
3	Nurhapni Daulay	28 tahun / 4 tahun	2
4	Rina Sisrimayenti	37 tahun / 3 tahun	1
5	Sri Wahyuni	36 tahun / 10 tahun	2
6	Veria Nora	40 tahun / 18 tahun	6

Kompetensi Digital Guru dalam Pembelajaran

Hasil analisis pada butir pernyataan 1–4 menunjukkan bahwa kompetensi digital guru berada pada kategori baik. Sebagian besar responden mampu memanfaatkan teknologi secara terencana dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi sudah dilakukan secara terencana dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi tidak lagi digunakan sebagai pelengkap, tetapi sudah menjadi bagian dari sumber belajar (Putri et al., 2025). Dalam hal ini, teknologi berperan sebagai sarana yang membantu kelancaran proses pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dapat mendukung kegiatan belajar mengajar agar berjalan lebih efektif. Pada butir 1, seluruh responden menyatakan setuju atau sangat setuju, dengan rata-rata skor 3,50. Hal ini menunjukkan bahwa guru mampu memilih aplikasi atau media digital yang sesuai dengan materi pembelajaran di sekolah dasar, seperti Canva for Education, Wordwall, dan Google Slides.

Pada butir 2, diperoleh rata-rata skor 3,50. Temuan ini mengindikasikan bahwa guru telah mengintegrasikan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran, bukan sekadar sebagai hiburan tambahan. Sementara itu, butir 3 memperoleh rata-rata skor 3,33, yang menunjukkan bahwa guru secara rutin memperbarui pengetahuan terkait teknologi pendidikan.

Sebaliknya, butir 4 dan 5 sebagai pernyataan negatif memperoleh rata-rata skor rendah, masing-masing 1,83. Hal ini berarti sebagian besar responden tidak mengalami kesulitan dalam menyesuaikan media digital dengan materi pembelajaran dan tidak memandang teknologi hanya sebagai pelengkap. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa guru di SD Negeri 84 Pekanbaru telah memiliki kompetensi digital yang memadai. Temuan ini sejalan dengan Anggraeni dan Awaru (2024) yang menyatakan bahwa guru dengan kompetensi digital yang baik cenderung mampu mengintegrasikan teknologi secara bermakna dalam pembelajaran.



Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis Proyek dan Blended Learning

Butir pernyataan 6–11 mengukur kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek dan blended learning. Pada butir 6, rata-rata skor mencapai 3,33, yang menunjukkan bahwa guru mampu merancang proyek pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti proyek lingkungan sekolah atau kegiatan gotong royong. Pendekatan berbasis proyek seperti ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi pembelajaran melalui pengalaman langsung dan mengaitkannya dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari (Barokah, 2025).

Butir 8 juga memperoleh rata-rata skor 3,33. Hal ini menunjukkan bahwa guru mampu mengombinasikan kegiatan tatap muka dengan aktivitas berbasis digital secara terencana dan seimbang. Selain itu, pada butir 9 diperoleh rata-rata skor 3,17, yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru mendorong kerja sama siswa melalui penggunaan media digital sederhana yang sesuai dengan usia.

Namun, butir 7 memperoleh rata-rata skor 3,00 dengan distribusi jawaban yang relatif merata. Temuan ini menunjukkan bahwa pemberian tugas eksplorasi mandiri di luar jam pelajaran belum diterapkan secara konsisten oleh seluruh guru. Sementara itu, butir 10 dan 11 sebagai pernyataan negatif memperoleh rata-rata skor masing-masing 1,83 dan 2,00. Hasil ini menunjukkan bahwa guru tidak jarang menggunakan kegiatan proyek dan telah mampu mengintegrasikan pembelajaran digital secara seimbang.

Temuan ini mendukung gagasan Mahrunnisa (2023) yang menekankan pentingnya strategi pembelajaran abad ke-21 yang berorientasi pada pengembangan kompetensi melalui kegiatan kontekstual dan kolaboratif.

Integrasi Pembentukan Karakter dalam Pembelajaran

Dimensi pembentukan karakter diukur melalui butir 12–16 dan menunjukkan hasil yang paling tinggi dibandingkan dimensi lainnya, dengan rata-rata skor 3,10. Pada butir 12, diperoleh rata-rata skor 3,67, yang merupakan skor tertinggi secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa guru secara konsisten mengintegrasikan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, seperti gotong royong, mandiri, dan bernalar kritis, dalam proses pembelajaran.

Butir 13, 14, dan 15 masing-masing memperoleh rata-rata skor 3,33. Temuan ini menunjukkan bahwa guru memberikan ruang refleksi karakter, membimbing siswa dalam penggunaan teknologi secara bertanggung jawab, serta merancang kegiatan yang melatih empati dan kepedulian sosial.

Sementara itu, butir 16 sebagai pernyataan negatif memperoleh rata-rata skor 1,83. Hal ini menunjukkan bahwa guru tidak mengalami kesulitan dalam membimbing siswa menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Temuan ini selaras dengan pendapat Sahindra (2026) yang menegaskan bahwa pendidikan karakter merupakan fondasi penting dalam menghadapi tantangan era digital, agar penguasaan teknologi tidak mengorbankan nilai-nilai kemanusiaan dan etika.



Peran Inovatif Guru sebagai Fasilitator dan Agen Perubahan

Dimensi peran inovatif guru diukur melalui butir 17–20 dan memperoleh rata-rata skor 3,21, yang merupakan nilai tertinggi di antara seluruh dimensi. Pada butir 18 dan 19, masing-masing diperoleh rata-rata skor 3,33. Hal ini menunjukkan bahwa guru berani mencoba metode pembelajaran baru serta berperan sebagai fasilitator yang mendorong kemandirian belajar siswa.

Butir 20 memperoleh rata-rata skor 3,17, yang menunjukkan bahwa guru secara konsisten mencontohkan penggunaan teknologi yang baik dan bertanggung jawab kepada siswa. Namun, butir 17 memperoleh rata-rata skor 3,00. Sebanyak 17% responden menyatakan tidak setuju bahwa mereka aktif berbagi praktik pembelajaran inovatif melalui KKG atau komunitas belajar. Hal ini menunjukkan bahwa kolaborasi profesional antarguru masih perlu ditingkatkan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menguatkan temuan Adawiyah dkk. (2026) serta Noviani dkk. (2025) bahwa guru yang mampu menguasai teknologi dan menanamkan nilai karakter memiliki peran penting dalam transformasi pendidikan abad ke-21. Keempat dimensi yang dianalisis, yaitu kompetensi digital, strategi pembelajaran inovatif, pembentukan karakter, dan peran guru, menunjukkan skor di atas 2,78 dari skala 4. Hal ini mengindikasikan bahwa guru di SD Negeri 84 Pekanbaru telah menerapkan strategi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Table 1.2 Rekapitulasi Rata-rata Skor Per Dimensi

No	Dimensi	Butir	Rata-rata Skor
1	Kompetensi Digital Guru	1-5	2,80
2	Strategi Pembelajaran Inovatif (PjBL & Blended Learning)	6-11	2,78
3	Integrasi Pembentukan Karakter	12-16	3,10
4	Peran Inovatif Guru sebagai Fasilitator	17-20	3,21

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis transformasi peran guru serta strategi inovatif yang digunakan dalam mengintegrasikan pembentukan karakter dan kompetensi digital siswa abad ke-21 di SD Negeri 84 Pekanbaru. Berdasarkan hasil analisis data angket terhadap enam orang guru, dapat disimpulkan bahwa guru telah menerapkan strategi pembelajaran inovatif secara positif pada keempat dimensi yang diukur.

Pada dimensi kompetensi digital, diperoleh rata-rata skor sebesar 2,80. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru mampu memilih dan memanfaatkan media digital secara terencana sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Pada dimensi strategi pembelajaran inovatif berbasis proyek dan blended learning, rata-rata skor mencapai 2,78. Temuan ini menunjukkan bahwa guru aktif merancang kegiatan pembelajaran yang kontekstual serta mengintegrasikan teknologi secara seimbang dalam proses pembelajaran.



Selanjutnya, dimensi integrasi pembentukan karakter memperoleh rata-rata skor sebesar 3,10. Hal ini menunjukkan bahwa guru secara konsisten menanamkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila serta membimbing siswa dalam menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Adapun dimensi peran inovatif guru sebagai fasilitator memperoleh rata-rata skor tertinggi, yaitu sebesar 3,21. Hasil ini menunjukkan bahwa guru mampu berinovasi dalam pembelajaran dan mendorong kemandirian belajar siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa transformasi peran guru dari penyampai materi menjadi fasilitator dan agen perubahan telah berjalan dengan baik. Namun, aspek kolaborasi profesional antarguru melalui KKG dan komunitas belajar masih perlu ditingkatkan. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar melibatkan jumlah responden yang lebih besar dan lebih beragam dari berbagai sekolah. Selain itu, penggunaan pendekatan campuran (mixed method) perlu dipertimbangkan agar hasil penelitian lebih komprehensif dan memiliki daya generalisasi yang lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Indriyani, S., Afifah, R. I., Milarifa, I., Vinata, P. V., & Fitriana, N. (2026). Guru Dan Teknologi Di Era Digital : Tinjauan Literatur Tentang Adaptasi Dan Inovasi Guru Dan Teknologi Di Era Digital : Tinjauan. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 4(2), 1–12.
- Amanuddin, M., & Sartika, S. B. (2022). Profil Gaya Mengajar Guru Ipa Menurut Persepsi Siswa Kelas Vii Di Smp Bi'ul Ulum. *Pendipa Journal Of Science Education*, 6(2), 580–585. <https://doi.org/10.33369/Pendipa.6.2.580-585>
- Anggraeni, O. N., & Awaru, A. O. T. (2024). Hambatan Guru Dalam Penerapan Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di Upt Sma Negeri 1 Barru Pendahuluan. *Pinisi Journal Of Sociology Education*, 4(3), 427–436.
- Barokah, R. G. S. (2025). Pendidikan Dasar Implementasi Project-Based Learning Dalam Praktikum Cacing Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Mahasiswa Pgsd. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 8(1), 123–133.
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah Bersama Di Era Digital : Pentingnya Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31712–31723.
- Hakim's, L., & Safi`I, I. (2021). Efektivitas Evaluasi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Aplikasi Google Form. *Bahtera : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 20(2), 151–156. <https://doi.org/10.21009/Bahtera.202.03>
- Mahrannisya, D. (2023). Keterampilan Pembelajar Di Abad Ke-21. *Jupenji: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 2(1), 101–109.
- Noviani, N., Cahyani, D., & Ali, M. (2025). Studi Literatur Tentang Peran Guru Dalam Perkembangan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 13(02), 664–671.
- Putri, Z. E., Reni, Hermita, N., & Barokah, R. G. S. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Dalam Pembelajaran Ipa : Studi Kualitatif Di Sekolah Dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 109–118.



- Sahindra, R. (2026). Peran Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 3(1), 1–12.
- Supriatin, T., Ratna Wulan, A., Sari Diana, W., Magister Pendidikan Biologi, P., Setiabudhi No, J., & Jawa Barat, B. (2026). *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ipa Analisis Persepsi Guru Dan Pengalaman Guru Smp Kota Cimahi Terhadap Penggunaan Google Forms Sebagai Sarana Asesmen Epistemik Sains Pada Siswa*.
[Http://Jurnal.Stkipggritulungagung.Ac.Id/Index.Php/Eduproximaeduproxima8](http://Jurnal.Stkipggritulungagung.Ac.Id/Index.Php/Eduproximaeduproxima8)
- Tamba, L. (2022). Analisis Deskriptif Proses Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar Yayasan Seri Amal Medan. *Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra (Pendistra)*, 115–126.
[Https://Doi.Org/10.54367/Pendistra.V4i2.1619](https://doi.org/10.54367/Pendistra.V4i2.1619)