

Media Pembelajaran Interaktif Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa (*Student Engagement*) dalam Pembelajaran IPS Topik “Daerahku Kebanggaanku” Kelas V SD

Ni Kadek Trisna Putri Utami*, I Wayan Kertih, Luh Indrayani
Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding Author: trsinaputri@gmail.com

Dikirim: 08-02-2026; Direvisi: 20-02-2026; Diterima: 23-02-2026

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan *student engagement* pada topik Daerahku Kebanggaanku di kelas V SD Negeri 1 Semarapura Kangin. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE. Subjek meliputi ahli materi, ahli media, guru, dan siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket, serta dianalisis secara deskriptif kualitatif, kuantitatif, dan statistik inferensial. Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif Canva yang valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi ahli dianalisis dengan menggunakan formula Gregory dan diperoleh hasil ahli materi sebesar 0.85 (sangat relevan) dan hasil ahli media sebesar 0.95 (sangat relevan). Perolehan hasil kepraktisan media sebesar 92,5% (sangat praktis), uji coba perorangan sebesar 92% (sangat tinggi), serta uji coba kelompok kecil sebesar 92,05% (sangat tinggi). Adapun implementasi media interaktif ini terbukti secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa pada dimensi perilaku, emosional, dan kognitif. Terdapat peningkatan rata-rata skor observasi keterlibatan siswa dari 81,07% pada pertemuan awal menjadi 91,09% pada pertemuan akhir. Uji efektivitas menunjukkan $t_{hitung} 32,18 > t_{tabel} 2,064$ dengan *N-Gain score* 0,786 (kategori tinggi). Disimpulkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva merupakan solusi inovatif yang efektif dalam menciptakan suasana belajar kontekstual dan bermakna untuk mengoptimalkan keterlibatan aktif serta hasil belajar siswa IPS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif; canva; keterlibatan siswa; pembelajaran IPS.

Abstract: This study aims to develop a valid, practical, and effective Canva-based interactive learning media to increase student engagement on the topic of My Region My Pride in fifth graders of SD Negeri 1 Semarapura Kangin. The study used the Research and Development method with the ADDIE model. Subjects included material experts, media experts, teachers, and fifth grade students. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires, and analyzed descriptively qualitatively, quantitatively, and statistically inferentially. The results of this study are valid, practical, and effective Canva interactive learning media. The results of expert validation were analyzed using the Gregory formula and obtained a material expert result of 0.85 (very relevant) and a media expert result of 0.95 (very relevant). The results of the media practicality were 92.5% (very practical), individual trials of 92% (very high), and small group trials of 92.05% (very high). The implementation of this interactive media has been proven to significantly increase student engagement across behavioral, emotional, and cognitive dimensions. The average student engagement observation score increased from 81.07% at the initial meeting to 91.09% at the final meeting. The effectiveness test showed a t-count of $32.18 > t\text{-table of } 2.064$, with an *N-Gain score* of 0.786 (high category). It is concluded that Canva-based interactive learning media is an effective, innovative solution for creating a contextual and meaningful learning environment to optimize the active engagement and learning outcomes of elementary school social studies students.

Keywords: Interactive learning media; canva; student engagement; social studies learning

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan fundamental sebagai fondasi utama kehidupan karena secara strategis berfungsi membekali individu dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi dinamika perubahan zaman (In'am & Islamiati, 2018; Islamiati et al., 2024). Prinsip tersebut sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks ini, keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik (*student engagement*) tidak hanya dipandang sebagai tujuan pembelajaran, tetapi juga sebagai indikator utama keberhasilan implementasi pendidikan dan efektivitas strategi pembelajaran di kelas (Fitriani & Hidayati, 2025).

Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) idealnya dirancang secara inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik (Komalasari et al., 2021). SD merupakan fondasi awal pendidikan formal, di mana siswa tidak hanya mengembangkan pengetahuan faktual, tetapi juga mulai menginternalisasi nilai moral, keterampilan sosial, serta pola pikir kritis sebagai bekal pada jenjang pendidikan berikutnya (Melianti et al., 2023). Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar seharusnya berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik secara holistik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Harahap & Lubis, 2025). Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam mencapai tujuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pembelajaran IPS di sekolah dasar diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna, holistik, dan relevan dengan kebutuhan perkembangan siswa serta tuntutan zaman (Anggraini et al., 2025). Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPS diintegrasikan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) guna memberikan pengalaman belajar yang utuh dan kontekstual (Evtasari et al., 2025). Namun, pada fase C (kelas V dan VI), materi ilmu sosial diajarkan secara terpisah untuk memperdalam pemahaman siswa mengenai dimensi sosial, budaya, sejarah, geografi, dan ekonomi, sehingga mereka mampu membangun wawasan sosial yang lebih komprehensif (N. H. Hasibuan, 2025).

IPS tetap menempati posisi penting dalam pendidikan dasar karena bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial yang mendukung pembentukan warga negara yang kritis, peduli, dan bertanggung jawab (Anggraini et al., 2025). Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPS dirancang agar kontekstual dan dekat dengan pengalaman nyata siswa melalui eksplorasi potensi daerah, sejarah lokal, serta isu sosial yang relevan dengan lingkungan tempat tinggal peserta didik (Hasanah et al., 2023; Ramadhani et al., 2024). Salah satu topik strategis dalam pembelajaran IPS kelas V adalah topik "Daerahku Kebanggaanku".

Topik "Daerahku Kebanggaanku" berperan penting dalam memperkuat identitas budaya dan karakter lokal, sekaligus menanamkan nilai nasionalisme dan rasa memiliki terhadap daerah asal (Musa & Sukmawati, 2025). Selain itu, bahan ajar



dengan berbasis kearifan lokal seperti topik tersebut penting dalam pembelajaran karena dapat memperkaya pengalaman belajar dan memperkuat pemahaman terhadap konteks sosial daerah (Abdurrohman et al., 2025). Topik ini selaras dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas V yang berada pada tahap operasional konkret, di mana pemahaman konsep sangat bergantung pada pengalaman nyata, visualisasi, dan contoh kontekstual (Susanto et al., 2024). Melalui pendekatan tersebut, pembelajaran berpotensi meningkatkan keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku siswa, sehingga proses belajar tidak hanya berorientasi pada hafalan, tetapi berkembang menjadi eksplorasi yang bermakna.

Meskipun secara ideal pembelajaran IPS diarahkan untuk berpusat pada siswa dan mendorong keterlibatan aktif, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan implementasi. Rendahnya *student engagement* dalam pembelajaran IPS masih menjadi permasalahan umum di sekolah dasar. Penelitian Fikrie & Arina (2019) menunjukkan bahwa hanya 41,6% siswa yang terlibat secara aktif dalam pembelajaran IPS. Kondisi ini umumnya dipicu oleh dominasi metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas, sehingga siswa cenderung pasif dan cepat mengalami kejenuhan (Dharma et al., 2025). Rendahnya partisipasi siswa berdampak pada pemahaman konsep yang dangkal, penurunan motivasi belajar, serta terhambatnya perkembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis (Alga et al., 2024).

Hasil observasi awal yang telah dilakukan di sekolah SD Negeri 1 Semarang Kangin menunjukkan kondisi serupa. Pembelajaran IPS masih didominasi metode konvensional dengan ketergantungan tinggi pada buku teks. Guru cenderung menekankan hafalan konsep, sementara ruang eksplorasi, diskusi, dan pengaitan materi dengan pengalaman nyata siswa masih terbatas. Dampaknya tercermin pada rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada materi “Daerahku Kebanggaanku” dengan nilai rata-rata 63,8, yang berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70. Selain itu, observasi menunjukkan bahwa 60% siswa kurang terlibat secara aktif, sedangkan tingkat motivasi intrinsik siswa hanya mencapai 51%. Temuan ini diperkuat melalui wawancara dengan guru kelas yang mengungkapkan keterbatasan variasi media dan minimnya penggunaan alat visual interaktif sebagai faktor utama rendahnya keterlibatan siswa.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran belum mampu mengaktifkan tiga dimensi *student engagement*, yaitu perilaku, emosional, dan kognitif (Lahamado et al., 2025). Pembelajaran yang terlalu berfokus pada hafalan dan bersifat abstrak tidak sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa usia 7–12 tahun yang membutuhkan objek konkret dan visualisasi (Susanto et al., 2024). Ketidakesesuaian ini berkontribusi terhadap rendahnya minat, keterlibatan, dan hasil belajar siswa (Hasanah et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar konkret, visual, dan kontekstual agar keterlibatan siswa dapat terwujud secara optimal.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran visual dan interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi IPS yang bersifat abstrak (Ramadhani et al., 2024). Di era Kurikulum Merdeka, media pembelajaran tidak lagi menjadi pelengkap, melainkan bagian integral dari proses pembelajaran yang efektif, interaktif, dan adaptif (Paramita et al., 2025). Media interaktif seperti video animasi, aplikasi digital, dan platform pembelajaran visual terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa



serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan bermakna (Alga et al., 2024; Hasibuan et al., 2025; Nandawika et al., 2022). Salah satu platform yang memiliki potensi besar dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah Canva.

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis cloud yang menawarkan kemudahan penggunaan melalui antarmuka visual dan fitur drag-and-drop, sehingga memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran secara praktis tanpa memerlukan keahlian desain yang kompleks (Rozali et al., 2025). Ketersediaan beragam template dan elemen visual menjadikan Canva sebagai alat yang efektif untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan interaktif (Wulandari & Mudinillah, 2022). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Canva berdampak signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun demikian, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran IPS yang dirancang secara kontekstual, sesuai tahap perkembangan kognitif siswa, dan berbasis budaya lokal masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya *research gap* terkait pengembangan media pembelajaran interaktif yang tidak hanya menekankan aspek visual dan teknologi, tetapi juga relevansi konteks lokal dan kebutuhan pedagogis siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi IPS topik “Daerahku Kebanggaanku” untuk siswa kelas V di SD Negeri 1 Semarapura Kangin, guna meningkatkan *student engagement* serta memperkaya praktik pembelajaran IPS yang kontekstual, bermakna, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual sesuai karakteristik siswa kelas V khususnya canva, sehingga mampu meningkatkan partisipasi aktif, minat belajar, serta pemahaman siswa terhadap topik “Daerahku Kebanggaanku”. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam inovasi pembelajaran berbasis teknologi, serta bagi peneliti selanjutnya sebagai referensi untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan student engagement pada pembelajaran IPS siswa sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*) (Branch, 2009). Model ini dipilih karena memiliki alur yang sistematis dan fleksibel, sehingga memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta karakteristik pembelajaran di sekolah dasar. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini meliputi ahli materi, ahli media pembelajaran, siswa kelas V SD Negeri 1 Semarapura Kangin yang mengikuti pembelajaran IPS pada topik “Daerahku Kebanggaanku”, serta guru kelas V sebagai subjek pendukung. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Semarapura Kangin pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.



Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner, dan wawancara. Observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan siswa selama pembelajaran, kuesioner untuk mengukur tingkat *student engagement* dalam pembelajaran IPS serta penilaian ahli, sedangkan wawancara digunakan untuk memperoleh data pendukung dari guru. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan tingkat *student engagement* siswa dan respons mereka terhadap media pembelajaran, sedangkan analisis inferensial digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif. Hasil analisis data digunakan untuk menilai kelayakan dan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan *student engagement* siswa pada pembelajaran IPS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan *student engagement* pada topik Daerahku Kebanggaanku di kelas V SD Negeri 1 Semarapura Kangin. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Data hasil penelitian ini diperoleh melalui observasi, kuesioner, dan wawancara yang digunakan untuk mengukur tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengolahan data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk tabel untuk memberikan gambaran yang jelas dan sistematis mengenai peningkatan keterlibatan siswa. Adapun hasil penelitian selengkapnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas dan Kepraktisan

No.	Subjek Uji Coba	Hasil (%)	Kualifikasi
1	Uji Ahli Materi	0,85	Sangat Tinggi
2	Uji Ahli Media	0,95	Sangat Tinggi
3	Uji Kepraktisan Guru	92,5%	Sangat Baik
4	Uji Coba Perorangan	92%	Sangat Baik
5	Uji Coba Kelompok Kecil	92,05%	Sangat Baik

Berdasarkan table 1 hasil uji validitas dan Kepraktisan tersebut, menunjukkan bahwa pesentase pada setiap subjek pengujian yang dilakukan memperoleh nilai yang tinggi. Uji Ahli materi memperoleh nilai persentase sebesar 85% kategori sangat tinggi. Uji Kepraktisan Guru memperoleh nilai 92,5% dengan kategori sangat baik. Uji coba perorangan memperoleh nilai persentase sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Uji coba kelompok kecil memperoleh nilai 92,05% dengan kategori sangat baik.

Nilai tertinggi diperoleh pada Uji Ahli media yang memperoleh nilai 95% dengan perolehan kategori sangat tinggi. Uji ini bertujuan untuk menilai kesesuaian media dari aspek tampilan, desain, interaktivitas, kemudahan penggunaan, serta kejelasan penyajian materi pada topik "*Daerahku Kebanggaanku*". Penilaian dilakukan oleh ahli media pembelajaran yang memiliki kompetensi di bidang pengembangan media pendidikan dengan menggunakan instrumen berupa lembar validasi. Hasil uji ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Canva yang dikembangkan berada pada kategori layak digunakan dengan beberapa saran perbaikan, seperti penyempurnaan tata letak, pemilihan warna dan font, serta



penambahan elemen interaktif agar media semakin menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Perbaikan dilakukan sesuai dengan masukan ahli media sehingga media pembelajaran dinyatakan siap digunakan dalam tahap implementasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa (*student engagement*) dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kelayakan sangat tinggi dan sangat baik, sehingga dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran IPS. Hasil uji coba kelayakan tersebut didukung dengan hasil analisis data terkait dengan observasi pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva secara nyata dalam pembelajaran IPS kelas V pada materi “*Daerahku Kebanggaanku*” yang disajikan pada table berikut :

Tabel 2. Hasil Observasi Pembelajaran

No.	Observasi	Hasil (%)	Kualifikasi
1	Pertemuan 1	81,07%	Baik
2	Pertemuan 2	86,67%	Baik
3	Pertemuan 3	91,09%	Sangat Baik

Subjek penelitian pada tahap ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Semarang Kangin yang berjumlah 25 orang. Sebelum penggunaan media, siswa diberikan *pre-test* untuk mengetahui kondisi awal *student engagement* dan pemahaman siswa terhadap materi. Selanjutnya, media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran IPS sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dirancang. Setelah pembelajaran berlangsung, siswa diberikan *post-test* berupa kuesioner *student engagement* untuk mengetahui perubahan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS setelah penggunaan media pembelajaran. Selama pembelajaran berlangsung, dilakukan juga observasi sebanyak tiga kali pertemuan untuk mencatat aktivitas dan respons siswa saat berinteraksi dengan media pembelajaran interaktif Canva, meliputi aspek keterlibatan perilaku (*behavioral engagement*), emosional (*emotional engagement*), dan kognitif (*cognitive engagement*). Data-data yang diperoleh pada tahap ini digunakan untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan keterlibatan siswa (*student engagement*) kelas V.

Table 2 menunjukkan nilai persentase yang diperoleh setelah analisis data yang dilakukan pada proses pembelajaran. Pertemuan pertama memperoleh nilai persentase 81,07% dengan kategori baik. Pertemuan kedua memperoleh hasil 86,67% dengan kategori baik. Pertemuan ketiga memperoleh nilai persentase tertinggi dengan nilai sebesar 91,09% dengan kategori sangat baik. Hasil analisis data menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa menggunakan media interaktif Canva pada setiap pertemuan mengalami peningkatan yang baik. Sehingga penggunaan media interaktif Canva dapat meningkatkan keterlibatan siswa (*student engagement*) pada pembelajaran IPS. Peningkatan keterlibatan siswa (*student engagement*) menggunakan media interaktif Canva memungkinkan siswa untuk dapat meningkatkan pengetahuan kognitif siswa yang menjadi tujuan pembelajaran. Hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan untuk mendukung data efektivitas media pembelajaran interaktif Canva untuk meningkatkan keterlibatan siswa yang ditunjukkan oleh table berikut :

Tabel 3. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No. Siswa	Skor Pre-test	Nilai (%)	Kategori	Skor Post-test	Nilai (%)	Kategori
1	74	61,7	Cukup	110	91,7	Sangat Baik
2	80	66,7	Cukup	108	90,0	Sangat Baik



No. Siswa	Skor Pre-test	Nilai (%)	Kategori	Skor Post-test	Nilai (%)	Kategori
3	68	56,7	Cukup	115	95,8	Sangat Baik
4	65	54,2	Kurang	105	87,5	Sangat Baik
5	82	68,3	Cukup	112	93,3	Sangat Baik
6	76	63,3	Cukup	109	90,8	Sangat Baik
7	70	58,3	Cukup	104	86,7	Sangat Baik
8	69	57,5	Cukup	111	92,5	Sangat Baik
9	85	70,8	Baik	118	98,3	Sangat Baik
10	72	60,0	Cukup	106	88,3	Sangat Baik
11	74	61,7	Cukup	113	94,2	Sangat Baik
12	78	65,0	Cukup	107	89,2	Sangat Baik
13	66	55,0	Kurang	114	95,0	Sangat Baik
14	81	67,5	Cukup	110	91,7	Sangat Baik
15	77	64,2	Cukup	109	90,8	Sangat Baik
16	73	60,8	Cukup	105	87,5	Sangat Baik
17	84	70,0	Cukup	116	96,7	Sangat Baik
18	79	65,8	Cukup	112	93,3	Sangat Baik
19	68	56,7	Cukup	108	90,0	Sangat Baik
20	80	66,7	Cukup	107	89,2	Sangat Baik
21	71	59,2	Cukup	111	92,5	Sangat Baik
22	82	68,3	Cukup	115	95,8	Sangat Baik
23	75	62,5	Cukup	109	90,8	Sangat Baik
24	76	63,3	Cukup	113	94,2	Sangat Baik
25	78	65,0	Cukup	114	95,0	Sangat Baik
Rata-rata	75,3	62,8	Cukup	110,8	92,3	Sangat Baik

Pre-test dan *post-test* dilakukan melalui evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap tahapan ADDIE untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi sumatif dilakukan setelah seluruh tahapan pengembangan selesai, dengan tujuan mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan *student engagement* siswa. Data efektivitas yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengukur keterlibatan siswa (*student engagement*) dilakukan menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Data tersebut dianalisis dengan membandingkan tingkat keterlibatan siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan intervensi berupa penggunaan media pembelajaran interaktif Canva.

Tabel 3 menunjukkan hasil bahwa adanya peningkatan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Jumlah siswa yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah 25 siswa. Nilai rata-rata pre-test adalah sebesar 75,3 dan persentase sebesar 62,8% dengan kategori cukup. Sedangkan nilai rata-rata post-test memperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 110,8 dengan nilai persentase sebesar 92,3% dengan perolehan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa (*student engagement*) menggunakan media interaktif berbasis Canva pada pembelajaran IPS Topik “Daerahku Kebanggaanku” Kelas V SD.

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *Paired Sample T-Test*, diperoleh hasil perhitungan menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 32,18. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} pada $df = n - 1 = 25 - 1 = 24$ (0,05) yakni 2,064. Hasil perhitungan menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $32,18 > 2,064$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan pada pemerolehan skor tingkat keterlibatan siswa (*student*



engagement) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif Canva dalam pembelajaran IPS siswa kelas V SDN 1 Semarapura Kangin.

Skor pre-test dan post-test pada Tabel 4 juga dianalisis dengan menggunakan *N-Gain (Normalized Gain)* untuk mengukur tingkat efektivitas peningkatan tersebut. Analisis ini dilakukan dengan membandingkan perolehan skor *pre-test* dan *post-test* siswa yang telah diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

$$N - gain = \frac{110,44 - 75,32}{120 - 75,32}$$

$$N - gain = \frac{110,44 - 75,32}{120 - 75,32}$$

$$N - gain = \frac{35,12}{44,68}$$

$$N - gain = 0,786$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata *n-gain* sebesar 0,786. Berdasarkan klasifikasi yang ditetapkan (Hake, 1999), nilai yang diperoleh tersebut berada pada rentang $g > 0,70$, sehingga penggunaan media pembelajaran interaktif Canva memiliki tingkat efektivitas dalam kategori tinggi untuk meningkatkan keterlibatan siswa (*student engagement*) dalam pembelajaran IPS siswa kelas V SDN 1 Semarapura Kangin.

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada pembelajaran IPS topik Daerahku Kebanggaanku untuk siswa kelas V SD. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pembelajaran IPS yang masih dominan menggunakan metode ceramah dan buku teks, sehingga kurang mampu mengakomodasi karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman belajar konkret dan kontekstual. Menurut Piaget (dalam Melianti et al., 2023), siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran akan lebih efektif apabila didukung oleh media visual dan aktivitas yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif Canva dikembangkan untuk menjembatani kebutuhan tersebut dengan menghadirkan materi IPS secara visual, menarik, dan interaktif.

Hasil validitas ahli isi pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Canva berada pada kualifikasi validitas isi sangat tinggi dengan perolehan nilai koefisien validitas sebesar 0,85 merujuk pada standar kategorisasi Gregory. Penilaian ini mencakup kesesuaian materi dengan kurikulum, kedalaman dan keluasan materi, ketepatan bahasa, serta kesesuaian evaluasi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Irfan et al., (2024) yang menyatakan bahwa kualitas media pembelajaran sangat ditentukan oleh kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Selain itu, Islamiati et al., (2024) menegaskan bahwa materi dalam media pembelajaran dikatakan baik apabila disajikan secara sistematis, mudah dipahami, dan mampu menstimulasi pemahaman konsep siswa. Dengan demikian, media Canva yang dikembangkan telah memenuhi prinsip kelayakan dari segi materi.

Hasil validitas ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Canva berada pada kualifikasi validitas isi sangat tinggi dengan perolehan nilai koefisien validitas sebesar 0,95 merujuk pada standar kategorisasi Gregory. Penilaian ini mencakup aspek tampilan visual, navigasi,



konsistensi desain, dan kemudahan penggunaan. Menurut Barokah et al., (2024) media pembelajaran yang baik harus memiliki tampilan visual yang menarik, navigasi yang jelas, serta mudah digunakan agar tidak membebani kognitif siswa. Media Canva dinilai mampu memenuhi kriteria tersebut melalui penggunaan warna yang kontras, ilustrasi kontekstual, serta fitur interaktif yang mendorong siswa untuk aktif berinteraksi dengan materi. Selain itu, media pembelajaran juga dirancang dengan memperhatikan keterkaitan antara tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, dan evaluasi. Hal ini sesuai dengan teori desain instruksional yang dikemukakan oleh Wijayanti et al., (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif harus dirancang secara sistematis dengan memperhatikan tujuan, karakteristik siswa, materi, dan strategi pembelajaran. Desain instruksional pada media pembelajaran berperan penting dalam memastikan bahwa media pembelajaran tidak hanya menarik, tetapi juga mampu mengarahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Manongga, 2021).

Hasil uji kepraktisan oleh guru menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Canva berada pada kualifikasi sangat baik dengan persentase kepraktisan sebesar 92,5%, sedangkan hasil uji coba perorangan dan kelompok kecil juga menunjukkan kualifikasi sangat baik dengan persentase masing-masing 92% dan 92,05%. Temuan ini menunjukkan bahwa media tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga praktis, mudah digunakan, dan aplikatif dalam konteks pembelajaran nyata. Media pembelajaran interaktif Canva telah memenuhi kriteria sebagai alat bantu ajar yang efisien, mudah dioperasikan, serta mampu memperoleh respons positif dari guru dan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayat et al., (2025) yang menyatakan bahwa suatu produk pengembangan dikatakan berkualitas apabila memenuhi tiga aspek utama, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Dengan demikian, hasil uji kepraktisan dan uji coba terbatas ini memperkuat bahwa media Canva yang dikembangkan telah memenuhi aspek kepraktisan.

Media pembelajaran interaktif Canva yang dikembangkan memuat materi IPS berbasis konteks lokal yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga mendukung pembelajaran bermakna. Menurut (Evitasari et al., 2025), pembelajaran bermakna terjadi ketika informasi baru dikaitkan dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa. Penyajian materi “Daerahku Kebanggaanku” melalui contoh nyata, gambar lingkungan sekitar, dan aktivitas interaktif membantu siswa mengaitkan konsep IPS dengan pengalaman sehari-hari. Paramita et al., (2025) menegaskan bahwa ketika materi pelajaran dikaitkan dengan situasi nyata dan relevan dengan kehidupan siswa, maka motivasi serta keterlibatan mereka dalam pembelajaran akan meningkat signifikan. Hal ini tercermin dari meningkatnya skor hasil belajar dan keterlibatan siswa setelah penggunaan media.

Hasil analisis efektivitas media menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterlibatan siswa (student engagement) dalam pembelajaran IPS kelas V di SD Negeri 1 Semarapura Kangin. Hal ini dibuktikan melalui perbandingan skor pre-test dan post-test yang dianalisis menggunakan Paired Sample T-Test dan N-Gain Score, setelah terlebih dahulu memenuhi uji prasyarat normalitas data. Berdasarkan uji Shapiro–Wilk, data pre-test dan post-test berdistribusi normal, sehingga analisis statistik parametrik dapat digunakan secara sah.

Hasil uji-t menunjukkan nilai thitung sebesar 32,18 yang lebih besar dibandingkan ttabel sebesar 2,064 pada taraf signifikansi 0,05. Temuan ini



mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan pada tingkat keterlibatan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif Canva. Secara empiris, skor rata-rata student engagement meningkat dari 75,32 (kategori cukup) menjadi 110,44 (kategori sangat baik). Peningkatan ini memperlihatkan bahwa media interaktif Canva mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Hasil tersebut selaras dengan konsep student engagement yang dikemukakan oleh Hasibuan et al., (2025) yang menyatakan bahwa keterlibatan siswa mencakup tiga dimensi utama, yaitu keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif. Media pembelajaran interaktif Canva, dengan kombinasi tampilan visual, navigasi mandiri, serta kuis dan game edukatif, mampu menstimulasi ketiga dimensi tersebut secara simultan (Paramita et al., 2025). Keterlibatan perilaku tercermin dari meningkatnya partisipasi aktif siswa selama pembelajaran, keterlibatan emosional terlihat dari antusiasme dan minat belajar yang lebih tinggi, sedangkan keterlibatan kognitif tampak dari kemampuan siswa memahami dan mengaitkan materi dengan konteks lingkungan sekitar (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Selain uji-t, analisis N-Gain Score menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,786 yang berada pada kategori tinggi menurut klasifikasi (Hake, 1999). Hasil ini menegaskan bahwa peningkatan keterlibatan siswa tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga efektif secara pedagogis. Peningkatan dengan kategori tinggi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tidak sekadar memberikan efek sesaat, melainkan mampu meningkatkan kualitas keterlibatan belajar siswa secara bermakna karena dapat memperlancar komunikasi antara pengajar dan siswa, serta membantu siswa dalam menyerap materi pembelajaran secara maksimal (Sudiana & Lasmawan, 2017).

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis multimedia yang dikemukakan oleh Melianti et al., (2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan elemen visual-interaktif yang relevan. Media pembelajaran interaktif Canva yang dikembangkan memungkinkan siswa belajar melalui berbagai representasi visual yang kontekstual dengan topik “Daerahku Kebanggaanku”, sehingga memudahkan siswa dalam membangun pemahaman yang lebih mendalam. Pendekatan ini juga selaras dengan prinsip pembelajaran berpusat pada siswa (student-centered learning) dalam Kurikulum Merdeka, yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, (Indrayani et al., 2024) menegaskan bahwa media pembelajaran kreatif yang dikembangkan guru melalui aplikasi Canva dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Tingginya minat siswa terhadap media pembelajaran berbasis Canva juga dipengaruhi oleh ketersediaan berbagai template menarik yang fleksibel untuk disesuaikan sesuai kebutuhan (Suteja et al., 2024). Pembelajaran yang menyenangkan dengan dukungan media yang menarik dapat menurunkan kecemasan belajar serta menciptakan pengalaman belajar yang positif. Kondisi ini penting untuk membentuk sikap positif peserta didik terhadap mata pelajaran PKn, yang selama ini kerap dianggap membosankan karena bersifat teoritis (Hidayat et al., 2025). Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat kajian teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan apabila dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif Canva yang dikembangkan terbukti efektif sebagai sarana untuk meningkatkan student engagement siswa dalam



pembelajaran IPS, sehingga layak digunakan dan direkomendasikan untuk implementasi pembelajaran di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada pembelajaran IPS topik “Daerahku Kebanggaanku” telah memenuhi kriteria sangat layak ditinjau dari aspek kelayakan isi materi dan kualitas media. Media ini juga dinilai sangat praktis berdasarkan uji kepraktisan oleh guru serta uji coba perorangan dan kelompok kecil, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan aplikatif dalam pembelajaran nyata. Selain itu, hasil uji efektivitas melalui analisis *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji-t dan *N-Gain Score* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada tingkat keterlibatan siswa (*student engagement*) setelah penggunaan media, sehingga media pembelajaran interaktif berbasis Canva dinyatakan efektif untuk meningkatkan *student engagement* siswa kelas V dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, media ini direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang kontekstual, visual, dan interaktif di sekolah dasar. Guru diharapkan dapat memanfaatkan serta mengembangkan media serupa sesuai dengan materi dan konteks lokal, sementara peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media berbasis Canva pada cakupan materi yang lebih luas, melibatkan subjek yang lebih besar, serta mengkaji pengaruhnya terhadap variabel lain seperti hasil belajar, berpikir kritis, dan literasi digital siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohman, Pageh, I. M., Mudana, I. W., & Margi, I. K. (2025). The Role of the Hidden Curriculum in Fostering Tolerance : A Case Study of Public High Schools in Mataram City. *Educational Process International Journal*, 15.
- Alga, R. K., Amalia, A., Azhara, S., Hakim, E. herliza, Afia, N., & Yusnaldi, E. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar Melalui Presentasi Interaktif dan Video Animasi. *Continuous Education : Journal of Science and Research*, 5(3), 200–212.
- Anggraini, F. P., Selamat, V., Rizky, A., & Safitri, S. (2025). Pendekatan Humanistik dalam Pembelajaran IPS : Memanusiakan Siswa dalam Proses Pendidikan. *SOSIAL : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS* Volume., 3(2), 201–216.
- Barokah, A., Wiharja, A., Sekarwangi, D. P., & Khoerunnissa, V. (2024). Studi Literatur : Media Pembelajaran Numerasi Berbasis Game pada Materi Perkalian di Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 13330–13338.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*.
- Dharma, I. M. A., Dantes, N., Lasmawan, I. W., & Suastika, I. N. (2025). Effectiveness of digital storybooks based on Balinese culture for enhancing cultural- civic literacy and Pancasila education outcomes. *Journal of Education and E-Learning Research*, 12(2), 165–178. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v12i2.6749>



- Evitasari, A. D., Pancasari, T. D., & Sugoyanta, G. (2025). Penerapan Pembelajaran Ips Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah DasaR. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 08(April), 1–15.
- Fikrie, & Arina, L. (2019). *Keterlibatan Siswa (Student Engagement) Di Sekolah Sebagai Salah Satu Upaya Peningkatan Keberhasilan Siswa Di Sekolah*. Prosiding Seminar Nasional & Call Paper Psikologi Pendidikan 2019 Fakultas Pendidikan Psikolog, April 2019, 103–110.
- Fitriani, & Hidayati, N. (2025). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar. *Damhil Education Journal*, 1(5), 64–73. <https://doi.org/10.37905/dej.v5i1.2788>
- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores.AREA-D American Education Research Association's Devision.D. In *Measurement and Reasearch Methodology*.
- Harahap, A., & Lubis, A. M. (2025). Analisis Kemampuan Literasi Sains Siswa Di Kecamatan Batangtoru. *Gravity Journal*, 4(1), 125–133.
- Hasanah, A., Amelia, C. R., Salsabila, H., Agustin, R. D., Setyawati, R. C., Elifas, L., & Marini, A. (2023). Pengintegrasian Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Ips: Upaya Memaksimalkan Pemahaman Siswa Tentang Budaya Lokal. *JPDSH : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 33–44.
- Hasibuan, K., Sari, N., Amelia, S. N., Musa, A. A., & Gusmana, I. (2025). Pemanfaatan Media Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD IT Raissalam. *Jurnal Edusiana : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 166–175.
- Hasibuan, N. H. (2025). Pendidikan Agama Islam Sebagai Media Pencegahan Perilaku Bullying Di Sekolah. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(1), 7–18.
- Hidayat, Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran PKn. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1557–1565.
- In'am, A., & Islamiati, N. (2018). An Analysis of Students ' Mathematical Disposition using the Comic Media in Learning Geometry. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 231, 212–215.
- Indrayani, L., Santi, N. W. A., & Yudiana, K. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Canva Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Dalam Menunjang Implementasi Kurikulum Merdeka. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 9(November).
- Irfan, M., Julkifli, & Candra, A. (2024). Pengembangan Media Kartun Berbasis Cerita Rakyat Mbojo pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas X SMAN 1 Dompu. *Journal of Education Research*, 05(4), 5768–5776.
- Islamiati, N., Prabowo, A., & Rosmawati. (2024). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Tembe Nggoli untuk Meningkatkan Pemahaman



- Konsep Siswa Kelas VII SMPN 1 Dompu. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(4), 752–762.
- Komalasari, L. I., Islamiati, N., & Ardiansyah, H. (2021). Pengaruh Media Komik Nggahi Mbojo (Bahasa Bima) Terhadap Hasil Belajar Matematik. *Histogram : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 74–82.
- Lahamado, I., Luman, & Zulnuraini. (2025). Literature Analysis : The Development of Interactive Learning Media Using the Canva Application in Social Studies Learning in Elementary School. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(2), 585–596.
- Manongga, A. (2021). Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” 2021, November, 1–7.
- Melianti, E., Handayani, D., Novianti, F., Syahputri, S., & Hasibuan, S. A. (2023). Pentingnya Pendidikan Yang Ada di Sekolah Dasar Eva. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 3549–3554.
- Musa, H., & Sukmawati. (2025). Penguatan Karakter Melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), 34–40.
- Nandawika, I. J., Murti, T., & Mas’ula, S. (2022). Development of Interactive Learning Media Kersosmi Bunisa Social Science Class IV Elementary School. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 9(3), 227–239.
- Paramita, N. M. N. W., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan Genially Materi Karakteristik Geografi Indonesia kelas V Sekolah Dasar. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(1), 148–152.
- Ramadhani, T. A., Saputra, E. R., & Setiadi, P. M. (2024). Analisis Kebutuhan Dalam Pengembangan Modul Digital Ips Berbasis. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03).
- Rozali, C., Supriyatna, S., & Karimah, M. (2025). Pengembangan Keterampilan Desain Grafis Yang Cepat Dan Mudah Dengan Aplikasi Canva. *JIPM: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 64–68.
- Sudiana, N., & Lasmawan, W. (2017). Pengaruh Pembelajaran Membaca Dengan Metode Pq4r Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Dan Kemampuan Verbal Siswa Kelas V Sd Di Kecamatan Payangan. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 12–22.
- Susanto, A. H., Wulandari, M. D., & Darsinah. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 689–706.
- Suteja, I. K., Kertih, I. W., & Suastika, I. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar



Siswa Pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Abang. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 131–144.

- Wijayanti, N. M. N. A., Wulandari, I. G. A. A., & Sutyaningsih, A. A. A. D. (2025). Interactive Digital Comic Learning Media Based on Literacy in Social Studies Content for Elementary School Students. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 9(1), 54–64.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.

