

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL DENGAN BANTUAN CANVA PADA MATERI AKU PELAJAR PANCASILA KELAS III SD

Maria Rika Susela¹, Moh. Farid Nurul Anwar², Muhammad Fauzy Emqi³

^{1,2,3} PGSD FIP Universitas Tribhuwana Tungadewi

¹www.rikarika27@gmail.com, ²mohfaridnurulanwar@gmail.com,

³fauzi.emqi@unitri.ac.id

ABSTRACT

Pancasila Education in elementary schools remains dominated by lecture-based methods and textbooks, resulting in low student engagement and motivation. This study aims to design and produce a Wordwall-based interactive learning medium integrated via Canva for the "I Am a Pancasila Student" material for third-grade elementary school students, yielding a valid, practical, and effective product to support the learning process. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the Borg and Gall development model across ten systematic stages. The research subjects were 29 third-grade students at SDN Merjosari 1, Malang City. Data were collected through expert validation sheets covering subject matter, language, and media aspects, along with teacher and student response questionnaires, and analysed using validity percentage and learning mastery formulas. Validation results indicated that the media scored 97.91% from the subject matter expert, 90.62% from the language expert, and 95.83% from the media expert, all classified as "highly valid." Teacher and student response questionnaires yielded an average score of 98.21%. Large-scale pilot test results showed mean scores of 86.90 for attitude, 88.28 for skills, and 90.86 for knowledge, all earning an "A" grade under the "highly effective" criterion. Student learning mastery exceeded the 75% minimum effectiveness threshold. It is concluded that the Wordwall-based interactive learning medium, assisted by Canva, is both valid and effective for delivering Pancasila Education in third-grade elementary school classrooms.

Keywords: *Interactive Media, Wordwall, Pancasila Education, Elementary School*

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih didominasi metode ceramah dan buku teks, sehingga menyebabkan rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang diintegrasikan melalui Canva pada materi Aku Pelajar Pancasila untuk siswa kelas III SD, sehingga diperoleh produk yang valid, praktis, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan Research

and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri atas sepuluh tahapan, mulai dari identifikasi potensi dan masalah hingga menghasilkan produk yang valid dan efektif. Subjek penelitian adalah 29 siswa kelas III SDN Merjosari 1 Kota Malang. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta angket respon guru dan siswa. Data dianalisis menggunakan rumus persentase kevalidan dan ketuntasan belajar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 97,91% dari ahli materi, 90,62% dari ahli bahasa, dan 95,83% dari ahli media, seluruhnya masuk dalam kategori sangat valid. Angket respons guru dan siswa memperoleh rata-rata 98,21%. Hasil belajar siswa pada uji coba kelompok besar menunjukkan nilai rata-rata aspek sikap sebesar 86,90, keterampilan 88,28, dan pengetahuan 90,86, dengan predikat A berkriteria sangat efektif. Tingkat ketuntasan belajar siswa melampaui 75% sebagai batas minimal efektivitas. Disimpulkan bahwa media interaktif berbasis Wordwall dengan bantuan Canva layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Interaktif, Wordwall, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, sikap, dan keterampilan peserta didik sebagai fondasi pembangunan bangsa. Dalam kerangka pembangunan nasional, pendidikan yang bermutu tidak sekadar dipahami sebagai proses transfer ilmu pengetahuan, melainkan juga sebagai instrumen transformasi sosial yang melahirkan generasi unggul, kompeten, dan berdaya saing tinggi (Alvira et al., 2021). Pada jenjang sekolah dasar, peran tersebut menjadi semakin krusial karena merupakan fase awal pembentukan kepribadian peserta didik, di mana

seluruh potensi dasar anak perlu dikembangkan melalui proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter di sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini berfungsi sebagai landasan utama dalam membangun karakter peserta didik sekaligus sebagai media internalisasi nilai-nilai luhur bangsa, yang mencakup sikap disiplin, tanggung jawab, toleransi, kerja sama, dan semangat gotong royong (Shofiyah et al 2025). Namun demikian, fenomena di lapangan menunjukkan kondisi yang jauh dari

ideal. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih didominasi oleh metode ceramah, hafalan, dan pemanfaatan buku teks sebagai sumber belajar utama, sehingga menempatkan peserta didik dalam posisi pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi tersebut sejalan dengan temuan Hidayat et al (2024) yang menyatakan bahwa minimnya penggunaan media pembelajaran, dominasi metode ceramah, serta rendahnya pemanfaatan teknologi pendidikan menjadi faktor utama yang menghambat partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Akibatnya, siswa kerap mengalami kejenuhan dan kesulitan dalam memahami materi secara komprehensif, yang pada akhirnya berdampak pada menurunnya motivasi belajar. Kondisi ini juga diperparah oleh keterbatasan sarana dan prasarana teknologi di sekolah, sehingga potensi penggunaan media digital dalam menumbuhkan keterlibatan siswa belum dapat dimanfaatkan secara optimal (Ismaya et al., 2024).

Kemajuan teknologi di era Industri 4.0 seharusnya dapat menjadi peluang bagi dunia

pendidikan untuk bertransformasi. Pergeseran paradigma dari pembelajaran berpusat pada guru menuju pembelajaran berpusat pada peserta didik menuntut pendidik untuk mampu memanfaatkan media digital yang interaktif dan kontekstual (Ismaya et al., 2024). Dalam konteks ini, Kurikulum Merdeka hadir dengan menekankan pentingnya pembelajaran berdiferensiasi, berpusat pada peserta didik, serta dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Tuntutan pendidikan abad ke-21 pun semakin memperkuat kebutuhan tersebut melalui pengembangan kompetensi 4C, yaitu berpikir kritis, berkreasi, berkolaborasi, dan berkomunikasi.

Salah satu platform digital yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut adalah Wordwall, yaitu aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif, permainan edukatif dan latihan berbasis digital secara mudah dan menarik (Anwar et al., 2026) . Penelitian sebelumnya membuktikan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan antusiasme belajar, mendorong kemampuan berpikir kritis, serta menumbuhkan minat belajar siswa melalui tampilan yang

menarik dan berbasis permainan edukatif (Kusnadi & Azzahra, 2024). Agar pemanfaatannya lebih optimal dan mudah diakses, Wordwall dapat diintegrasikan dengan Canva sebagai platform visual yang memungkinkan guru mengelola, menyusun, dan menautkan seluruh aktivitas pembelajaran dalam satu tampilan yang sistematis dan terstruktur (Sarafiah et al (2024).

Berdasarkan uraian permasalahan dan potensi solusi di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang diintegrasikan melalui Canva pada materi Aku Pelajar Pancasila untuk siswa kelas III SD, sehingga diperoleh produk yang valid, praktis, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan ilmiah dalam pengembangan media pembelajaran berbasis platform digital di sekolah dasar. Selain itu, media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan terstruktur, meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa melalui permainan edukatif yang interaktif, mendorong

inovasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah, serta membuka peluang bagi peneliti lain untuk mengembangkan media serupa pada jenjang dan mata pelajaran yang berbeda.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), yaitu metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji kevalidan dan keefektifannya dalam konteks pembelajaran nyata. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa metode R&D merupakan proses sistematis untuk menciptakan produk baru dalam bidang pendidikan serta menguji tingkat efektivitasnya sebelum diterapkan secara lebih luas. Pendekatan ini dipilih karena mampu menghasilkan produk pendidikan yang tidak hanya dikembangkan secara teoritis, tetapi juga divalidasi dan diuji kepraktisannya dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Borg and Gall, yang dikenal memiliki tahapan terstruktur, berurutan, dan bersifat

iteratif. Gall et al (1996) menyatakan bahwa model Borg and Gall efektif digunakan dalam menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di sekolah dasar. Model ini mencakup sepuluh tahapan pengembangan, yaitu: (1) identifikasi potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) uji coba produk, (6) revisi produk, (7) uji coba pemakaian, (8) revisi desain, (9) revisi produk akhir, dan (10) produk valid dan efektif.

Tahap pertama dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru kelas III SDN Merjosari 1 Kota Malang, yang mengungkapkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Aku Pelajar Pancasila masih didominasi metode ceramah dan buku teks, sehingga tingkat keterlibatan siswa tergolong rendah. Pada tahap pengumpulan data, peneliti mengkaji referensi dan teori yang relevan terkait media pembelajaran interaktif, platform Wordwall, serta karakteristik materi Aku Pelajar Pancasila sebagai dasar perancangan produk.

Tahap desain produk menghasilkan rancangan awal media

pembelajaran berupa tampilan visual yang dikembangkan menggunakan Canva, memuat materi singkat, ilustrasi menarik, serta warna yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Berbagai aktivitas evaluasi interaktif seperti kuis pilihan ganda, match up, open the box, dan flashcard kemudian dikembangkan melalui platform Wordwall dan diintegrasikan ke dalam satu tampilan Canva yang sistematis dan mudah diakses.

Produk yang telah dirancang selanjutnya memasuki tahap validasi desain oleh tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Instrumen validasi dikembangkan berdasarkan adaptasi dari Haingu & Pingge (2021), yang mencakup aspek kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, kejelasan dan ketepatan penggunaan bahasa, serta kualitas tampilan dan desain media. Saran dan masukan dari para validator dijadikan dasar revisi produk sebelum memasuki tahap uji coba.

Subjek penelitian terdiri atas 29 siswa kelas III SDN Merjosari 1 Kota Malang beserta seorang guru kelas sebagai pengguna utama media. Uji coba dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil yang

melibatkan lima siswa untuk menilai keterbacaan, kemenarikan tampilan, dan kemudahan penggunaan media, serta uji coba kelompok besar yang melibatkan seluruh siswa kelas III untuk mengetahui efektivitas media dalam skala kelas yang sesungguhnya.

Data yang dikumpulkan terdiri atas dua jenis. Data kuantitatif diperoleh dari skor lembar validasi ahli, skor angket respons guru dan siswa, serta nilai hasil belajar siswa pada aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Data kualitatif diperoleh dari komentar dan catatan para ahli, masukan guru dan siswa pada angket terbuka, serta hasil observasi selama pelaksanaan uji coba.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Kevalidan media dianalisis menggunakan rumus persentase menurut Ambaria et al (2023) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Media dinyatakan valid apabila persentase yang diperoleh berada pada kategori "valid" (61–80%) atau lebih tinggi, dengan kategori tertinggi

"sangat valid" pada rentang 81–100%.

Keefektifan media dianalisis berdasarkan persentase ketuntasan belajar siswa menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Safitri (2025):

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang Tuntas}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Media pembelajaran dinyatakan efektif apabila sekurang-kurangnya 75% peserta didik berhasil mencapai kriteria ketuntasan belajar yang telah ditetapkan. Kombinasi analisis kevalidan dan keefektifan ini digunakan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan layak secara ilmiah sekaligus berdampak nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang dipadukan dengan desain visual dari Canva pada materi "Aku Pelajar Pancasila" untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model Research and Development (R&D) Borg and Gall yang meliputi

sembilan tahapan, mulai dari identifikasi potensi dan masalah hingga penyempurnaan produk akhir.

Hasil Validasi Ahli

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli dan Respons Pengguna

Aspek Validasi	Persentase
Ahli Materi	97,91%
Ahli Bahasa	90,62%
Ahli Media	95,83%
Respon Guru dan Siswa	98,21%

Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 97,91%, validasi ahli bahasa sebesar 90,62%, dan validasi ahli media sebesar 95,83%. Ketiga hasil tersebut berada pada kategori sangat valid. Selain itu, angket respons guru dan siswa memperoleh persentase sebesar 98,21%, yang menunjukkan bahwa pengguna memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap media yang dikembangkan.

Hasil Belajar Siswa

Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada 29 siswa kelas III SDN Merjosari 1 Kota Malang pada tanggal 9–10 Maret 2026. Hasil belajar siswa mencakup tiga aspek, yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Muatan Pelajaran	Sikap	Keterampilan	Pengetahuan
Pendidikan Pancasila	86,90	88,28	90,86

Predikat	A	A	A
Kriteria	Sangat Efektif	Sangat Efektif	Sangat Efektif

Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata aspek sikap sebesar 86,90, keterampilan 88,28, dan pengetahuan 90,86, dengan predikat A pada seluruh aspek dan berkriteria sangat efektif. Tingkat ketuntasan belajar siswa melampaui 75%, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran

Pembahasan

Kevalidan Media Pembelajaran

Hasil validasi ahli materi sebesar 97,91% menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III, disajikan secara sistematis, dan mampu membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Tafonao (2018) yang menyatakan bahwa kualitas media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuannya menyajikan materi secara jelas, terstruktur, dan relevan dengan tujuan pembelajaran.

Validasi ahli bahasa memperoleh persentase 90,62%

dengan kategori sangat valid, menandakan bahwa bahasa yang digunakan bersifat sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas III. Nurfadhillah et al. (2021) menegaskan bahwa penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan.

Sementara itu, hasil validasi ahli media sebesar 95,83% menunjukkan bahwa tampilan visual, kombinasi warna, ilustrasi, serta navigasi dalam media telah dirancang sesuai dengan prinsip desain pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. Menurut Setiawan et al (2020), desain media yang menarik dan navigasi yang sederhana dapat meningkatkan fokus serta keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Keefektifan Media Pembelajaran

Keefektifan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Nilai rata-rata yang diperoleh pada aspek sikap (86,90), keterampilan (88,28), dan pengetahuan (90,86) seluruhnya berada pada predikat A dengan kriteria sangat efektif. Hal ini

menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Wordwall dengan bantuan Canva mampu mendukung pembelajaran secara menyeluruh, tidak hanya pada dimensi kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap dan peningkatan keterampilan siswa.

Keefektifan tersebut juga tercermin dari meningkatnya antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan permainan edukatif pada Wordwall mendorong siswa untuk lebih terlibat, fokus, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Dengan demikian, tingkat ketuntasan belajar yang melampaui 75% mengonfirmasi bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria efektif.

Keunggulan dan Kebaruan Media

Penelitian ini memiliki keunggulan pada aspek interaktivitas dibandingkan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya mengembangkan bahan ajar digital bersifat linier. Media yang dikembangkan mengintegrasikan fitur permainan interaktif Wordwall dengan

desain visual Canva, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan kontekstual bagi siswa. Penggunaan barcode untuk mengakses evaluasi juga menjadi inovasi yang memudahkan siswa serta membuat proses penilaian lebih interaktif dan efisien.

Secara keseluruhan, media interaktif berbasis Wordwall dengan bantuan Canva yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku Pelajar Pancasila di kelas III Sekolah Dasar. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan.

D. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dengan bantuan Canva pada materi "Aku Pelajar Pancasila" kelas III Sekolah Dasar yang dinyatakan sangat valid (ahli materi 97,91%, ahli bahasa 90,62%, ahli media 95,83%) dan sangat efektif dengan nilai rata-rata sikap 86,90, keterampilan 88,28,

pengetahuan 90,86, serta respons pengguna 98,21%, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru disarankan memanfaatkan media secara berkelanjutan dengan menyiapkan alternatif offline, sekolah diharapkan mendukung infrastruktur teknologi dan pelatihan guru, serta peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media serupa pada materi lain dengan subjek lebih luas dan mengintegrasikan pendekatan berdiferensiasi atau project-based learning dalam kerangka Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvira, S., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya pendidikan kewarganegaraan bagi generasi muda sebagai agent of change. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9201-9207.
- Ambaria, A., Nurmilawati, M., & Zunaidah, F. N. (2023). Analisis Validasi dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pecahan pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Kecamatan Semen: Analysis of Validation and Practicality of Fraction Board Learning Media Development for Grade 2 Elementary School Students in Semen District. *Efektor*, 10(2), 274-284.

- Anwar, M. F. N., Maracintia, Chotimah, C. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Wordwall Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Materi Membangun Masyarakat Yang Beradab Kelas 4, 11(1), 158-159.
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). *Educational research: An introduction*. Longman publishing.
- Haingu, R. M., & Pingge, H. D. (2021). Bahan Pembuatan Umma Kalada Masyarakat Adat Loura sebagai Sumber Belajar IPS SD dan Pendidikan Karakter. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 3(1), 22-33.
- Hidayat, D. N., Nugraha, R. G., & Ali, E. Y. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Multimedia menggunakan Canva pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 SDN Sukamaju. Ideguru: *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1511-1518.
- Ismaya, P., Aisyah, A., Sibuea, J. M., & Marini, A. (2024). Mengoptimalkan manajemen pendidikan SD yang efektif dengan teknologi dan standar kompetensi guru. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 11.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339.
- Nurfadhillah, S., Tantular, L. D., Syafitri, H. A., Fauzan, M. I., & Haq, A. S. (2021). Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Jarak Jauh di MI Darussaman. *Pensa*, 3(2), 267-279.
- Safitri, Y. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya dalam Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 84-96.
- Sarafiah, S., Oya, A., RS, Y. Y., & Nursa'ban, E. (2024). Penggunaan teknologi pendidikan dalam pengajaran di sekolah dasar: Tren dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa. *Pendidikdas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 31-45.
- Setiawan, A., Putria, A., & Suryani, N. (2020). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Jawa Barat: Remaja Rosdakarya.
- Shofiyah, N., Martin, A. S. R. A., Purnamasari, G. N., Dwinov, R. R., & Apriady, H. (2025). Peran Pendidikan Pancasila terhadap Perkembangan Karakter Anak: Systematic Literature Review. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5(5), 1798-1807.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.