Mata Pena Bahasa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
ISSN Online : 3165-0104
Volume 03 Nomor 04, Desember 2026

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI TEKS IKLAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII MTS MADINATUSSALAM

Nur Jannah[1], Riris Nurkholidah Rambe[2], Ewin Sanjaya Gajah[3]
[1,2,3]TBINDO FITK Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) Medan
[1]Nurjannah031423025@uinsu.ac.id, [2]Ririsnurkholida@uinsu.ac.id,
[3]Ewinsanjayagajah@uinsu.ac.id,

ABSTRACT

This research is based on the lack of student motivation and the low learning outcomes in Indonesian language lessons, especially on the topic of advertisement texts. This study aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of Canva-based interactive learning media on advertising text materials to improve the learning outcomes of eighth-grade students of MTs Madinatussalam. The research methodology uses development research with the ADDIE model consisting of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The population in this study were eighth-grade students of MTs Madinatussalam with a sample of 32 students of class VIII-2. Data collection was carried out through observation, interviews, media validation tests, material validation and language validation, teacher and student response questionnaires, and documentation. Then analyzed using Excel software to obtain valid and accurate results. The results showed that the interactive learning media in the form of animated videos developed was declared very valid by media experts 90%, language experts 90%, and material experts 92%. The level of practicality of animated videos also got very practical results with 94% teacher responses and 93% for student responses. In addition, the results of the effectiveness of animated videos showed an increase in student learning outcomes with an average of 74.48% in the effective category. This research shows that Canva-based interactive learning media is effective as a learning tool for improving learning processes and outcomes

Keywords: *Interactive learning media, Canva, Advertising text.*

ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh kurangnya motivasi belajar siswa dan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khusunya pada materi teks iklan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi teks iklan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Madinatussalam. Metodologi penelitian menggunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze*, *Desain*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Madinatussalam dengan jumlah sampel 32 siswa kelas VIII-2. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, uji validasi media, validasi materi dan validasi bahasa, angket respon guru dan siswa, serta dokumentasi. Kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak excel untuk memperoleh hasil yang valid

dan akurat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi yang dikembangkan dinyatakan sangat valid oleh ahli media 90%, ahli bahasa 90%, dan ahli materi 92%. Tingkat kepraktisan video animasi juga mendapat hasil yang sangat praktis dengan respon guru 94% dan 93% untuk respon siswa. Selain itu, hasil efektivitas video animasi menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan rata-rata 74,48% pada kategori efektif. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan proses dan hasil belajar.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, Canva, Teks iklan

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia ditingkat Sekolah Menengah Pertama memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, berfikir kritis serta keterampilan berkomunikasi siswa. Menurut Alam, (2017:32) dalam praktik pembelajaran Bahasa Indonesia sering kali dianggap monoton oleh siswa itu sendiri. Kondisi tersebut diperkirakan berkaitan dengan praktik pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional, seperti penyampaian materi secara ekspositoris, pemberian tugas individual, dan aktivitas membaca berulang yang belum diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran maupun pendekatan pedagogis yang variatif. Situasi demikian berpotensi menimbulkan kejenuhan belajar serta mengurangi keterlibatan dan motivasi peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Padahal, motivasi belajar sangatlah penting karena menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran siswa. Rendahnya motivasi belajar berpengaruh pada partisipasi aktif siswa di kelas, rendahnya pemahaman materi, bahkan hasil belajar yang kurang optimal (P. Ayu, 2024: 120).

Biasanya, media pembelajaran digunakan untuk mentransfer pengetahuan dari komunikator (guru) kepada penerima (siswa). Di kelas yang terorganisir dengan baik, siswa lebih mampu mencapai tujuan belajar mereka (Sahib, 2023:26). Media pembelajaran mampu meningkatkan daya tarik kegiatan belajar sehingga peserta didik terdorong untuk menunjukkan minat serta antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran (Pagarra H & Syawaludin, 2022:20).

Penggolongan media pembelajaran dapat ditinjau dari saluran sensorik yang dimanfaatkan peserta didik dalam menyerap informasi. Atas dasar tersebut, media

pembelajaran mencakup empat rumpun, yakni media auditori, media visual, media audiovisual, serta multimedia (ALatas, 2019:18).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah secara signifikan mengubah beberapa bidang, termasuk pendidikan. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik, relevan, dan berpusat pada siswa, semakin penting untuk memasukkan media digital dan interaktif ke dalam proses pendidikan. Materi pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (reaksi langsung, manipulasi materi, dan eksplorasi) dengan memanfaatkan berbagai fitur multimedia, seperti animasi, video, dan simulasi. Ketika siswa menggunakan media interaktif, mereka dapat belajar lebih efisien dan dengan lebih menyenangkan. Dengan mendorong siswa untuk mengevaluasi konten visual yang disediakan, media ini membuat pembelajaran kurang berpusat pada guru dan lebih menarik (Gajah, et al., 2024:755).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 1O Desember 2025 pada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII MTs Madinatussalam Jl. Sidomulyo, proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks iklan masih menggunakan metode ceramah, diskusi terbatas, serta masi monoton media pembelajaran berupa buku teks dan papan tulis, tanpa adanya variasi. Penggunaan media berbasis digital masih sangat minim, media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya menarik perhatian siswa. Guru belum memanfaatkan media visual interaktif seperti presentasi kreatif, animasi, atau desain grafis yang mampu merangsang minat belajar siswa. Sehingga proses pembelajaran cenderung satu arah dan kurang melibatkan keaktifan siswa secara optimal.

Akibatnya, siswa cenderung cepat merasa bosan dan kurang fokus selama pembelajaran berlangsung sehingga sulit untuk meningkatkan hasil belajar, dan siswa sulit untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) terutama saat mempelajari konsep dan struktur teks iklan yang membutuhkan. contoh visual konkret. Berdasarkan data dari informasi yang didapatkan terdapat 10 orang dari 30 siswa yag tidak mencapai nilai KKM, dan bahkan pernah terjadi seetengah dari jumlah siswa tersebut tidak mencapai nilai KKM tergantung materi yang dikuasai oleh siswa. Hal ini sangat penting terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena penguasaan bahasa membutuhkan latihan yang konstan dan substansial.

Selain itu, mengingat betapa cepatnya teknologi berkembang, semakin penting untuk memasukkan sumber belajar interaktif ke dalam kurikulum. Karena siswa semakin terbiasa dengan teknologi digital, metode pengajaran tradisional yang bergantung pada ceramah dan buku teks mungkin tidak memadai untuk memenuhi kebutuhan belajar mereka (Karim & Raehang, 2024:175).

Salah satu media digital yang dimanfaatkan peneliti adalah aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang praktis, interaktif, dan mudah diakses, sehingga dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang lebih menarik (Kala'lembang et al., 2021:92).

Melalui Canva, guru dapat membuat media pembelajaran dengan tampilan visual yang atraktif, konten yang variatif, serta fitur interaktif yang dapat mempermudah siswa memahami materi. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks iklan di kelas VIII MTs Madinatussalam.

Berdasarkan tiga studi sebelumnya, terdapat beberapa kesenjangan penelitian yang signifikan. Sebagian besar studi sebelumnya cenderung berfokus pada siswa sekolah dasar. Dalam proyek ini, siswa sekolah menengah pertama dan sekolah menengah pertama Islam akan menggunakan Canva untuk membuat materi teks promosi dalam bahasa ibu mereka. Penelitian sebelumnya juga berfokus pada peningkatan sejumlah keterampilan, seperti membaca dan motivasi melalui penggunaan materi teks naratif yang dapat meningkatkan kemampuan menulis dan pemahaman siswa. Masalah spesifik ini tidak diteliti dalam studi ini. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini dibuat untuk meningkatkan hasil belajar siswa memiliki kebaruan (*Novelty*), di mana masih sedikit Canva memuat teks iklan yang dibuat untuk meningkatkan hasil belajar.

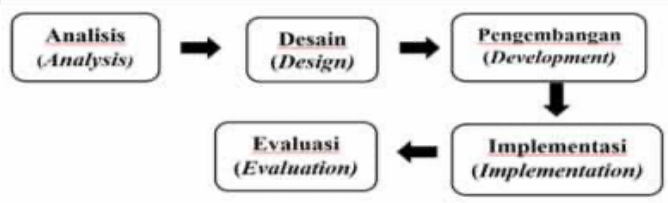
Berbeda dengan penelitian terdahulu yang menggunakan Canva sebagai pengganti buku teks digital biasa, kebaruan penelitian ini terletak pada menyajikan materi atau cerita yang baru dengan menggunakan video teks dan gambar yang menarik dan membantu siswa membuat contoh teks iklan sederhana secara lebih nyata sehingga mempercepat pemahaman dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui media yang diterapkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi teks iklan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi teks iklan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi teks iklan untuk meningkatkan hasil belajar siswa

B. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development* (RnD). Model penelitian dan Pengembangan, yang sering disingkat R&D (Research and Development) ini merupakan suatu proses sistematis yang bertujuan untuk menciptakan pengetahuan baru dan menerapkannya dalam pengembangan produk, proses, atau layanan(Waruwu, 2024:1222).

Penelitian dan pengembangan studi ini menggunakan paradigma ADDIE, sebuah model atau metode desain sistem pembelajaran. Paradigma ini merupakan singkatan dari *Analyze*, *Design*, *Depelovment*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Para peneliti sering mengadopsi model ini karena memberikan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. Studi pengembangan menggunakan model ADDIE telah terbukti praktis dan menarik untuk meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan kurikulum. Menurut (Rafles. et al, 2023:1332) Metodologi ADDIE juga dapat meningkatkan kemampuan praktisi dan siswa dalam menghasilkan media audio yang menghasilkan produk.



Gambar 1 Model ADDIE

Gambar di atas menampilkan diagram yang mengilustrasikan Model Desain Sistem Pembelajaran ADDIE. Model pengembangan perangkat pembelajaran yang diadaptasi dalam penelitian pengembangan (*Research and Depelovment*).

Tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva meliputi: (1) Analisis (Analyze), yaitu melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara; (2) Perancangan (*Design*), yaitu membuat materi pendidikan berupa video animasi berbasis Canva sesuai dengan isi, waktu yang dialokasikan, dan indikator pembelajaran; (3) Pengembangan (*Development*), yaitu menciptakan materi pendidikan berdasarkan desain media asli dan melakukan validasi produk; (4) Implementasi (*Implementation*), yaitu menggunakan produk pada siswa kelas VIII-2 MTs Madinatussalam; dan (5) Evaluasi (*Evaluation*), yaitu melakukan revisi berdasarkan kritik, bimbingan, dan rekomendasi konstruktif dari para ahli serta hasil respons pengguna.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, uji validasi media, validasi materi dan validasi bahasa, angket respon guru dan siswa, serta dokumentasi. Dan data dianalisis menggunakan perangkat lunak Excel. Pelaksanaan penelitian ini berlangsung di MTs Swasta Madinatussalam yang terletak di Jl. Sidomulyo, Dusun XIII, Desa Sei Rotan Pasar IX Tembung, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Kajian ini diarahkan pada proses pengembangan media pembelajaran berbasis interaktif dalam penyampaian materi teks iklan yang relevan dengan kebutuhan siswa di MTs kelas VIII.

Penelitian ini berlangsung pada tahun ajaran 2025/2026 semester genap, tepatnya dari bulan April sampai bulan Mei 2026, dengan penyesuaian terhadap jadwal pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas yang bersangkutan. Banyaknya sampel yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah total dari keseluruhan siswa kelas VIII-2 yaitu 32 siswa. Dan pengambilan sampel ini berdasarkan kesesuaian dengan kebutuhan penelitian (*Purposive Sampling*).

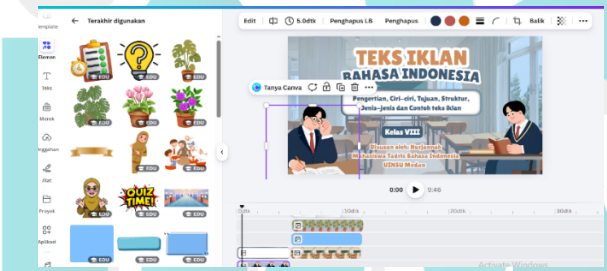
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam bentuk Video Animasi untuk siswa kelas VIII MTs Madinatussalam. Pengembangan media dilakukan dengan model ADDIE yang

Mata Pena Bahasa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
ISSN Online : 3165-0104
Volume 03 Nomor 04, Desember 2026

terdiri dari *Analyze*, *Design*, *Depelovment*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap Analyze, hasil observasi dan wawancara mengungkapkan bahwa pengajaran teks iklan masih berpusat pada guru (*Teacher-Concentrated Learning*), dengan sedikit debat dan kecenderungan untuk menggunakan teknik ceramah. Guru belum memanfaatkan media visual interaktif dan materi berbasis digital yang dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar, seperti presentasi artistik, animasi, atau desain grafis. Sehingga proses pembelajaran cenderung satu arah dan kurang melibatkan keaktifan siswa secara optimal dan juga mengakibatkan siswa cepat merasa bosan dan kurang fokus selama pelajaran berlangsung, sehingga sulit untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada tahap *Design* media dirancang dengan menggabungkan unsur audio visual, yaitu menggabungkan materi teks iklan dan berbagai unsur multimedia. Produk yang dikembangkan membuat teks gambar, video pembelajaran, audio, isi materi, contoh teks iklan serta kuis interaktif yang bisa di akses.



Gambar 2 Tampilan Media



Gambar 3 Tampilan Isi Media

Pada tahap *Development*, produk yang telah dirancang, di validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh presentase dari ahli media 90%, dari ahli materi 92%, dan dari ahli bahasa 90%. ketiga Hasil tersebut termasuk dalam kategori Sangat valid.

Mata Pena Bahasa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
ISSN Online : 3165-0104
Volume 03 Nomor 04, Desember 2026

Tabel 1 Hasil Validasi terhadap Kevalidan Media Interaktif berbasis Canva

No	Aspek Validasi	Persentase	Kriteria
1	Ahli media	90%	Sangat Valid
2	Ahli materi	92%	Sangat Valid
3	Ahli bahasa	90%	Sangat Valid

Pada tahap *Implementation* media diujicobakan kepada guru Bahasa Indonesia dan 32 siswa kelas VIII MTs Madinatussalam. Hasil angket respon guru memperoleh presentasi 94% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil akhir respon siswa memperoleh rata-rata presentasi 93% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva sangat fleksibel, mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, dan membantu siswa memahami materi teks iklan.

Tabel 2 Hasil Respon Guru dan Siswa terhadap Media

No	Aspek Validasi	Persentase	Kriteria
1	Respon guru	94%	Sangat Praktis
2	Respon siswa	93%	Sangat Praktis

Uji efektivitas dilakukan melalui *pretest* dan *post test* berupa pilihan berganda untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Hasil analisis menggunakan N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 72,18 sampai 91,25% dengan kategori efektif. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi teks iklan setelah siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva.

Tabel 3 Hasil Perhitungan N-Gain Skor (Keefektifan)

No	Jenis Tes	Nilai Rata-rata	Kategori
1	Pretest	72,18%	
2	Post Test	91,25%	
3	Rata-rata N-Gain	74,47%/	Sangat Efektif

Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa skor *pretest* siswa bervariasi dari 40 hingga 90, dengan rata-rata 72,18. Sementara itu, skor *post-test* siswa juga bervariasi mulai dari 60-100, dengan rata-rata 91,25. Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang diterapkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata kenaikan N-Gain sebesar 74.47%, sesuai dengan

tabel efektivitas. Mayoritas siswa mengalami peningkatan yang sangat drastis, meskipun masih ada sebagian kecil siswa yang perlu perhatian khusus karena peningkatannya belum maksimal.

Tahap *Evaluation*, peneliti melakukan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang telah dirancang untuk mengukur validitas, kepraktisan, dan efektivitas media dalam pengajaran teks iklan. Evaluasi dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur agar media yang digunakan benar-benar memenuhi kebutuhan, baik guru maupun siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dalam bentuk Video Animasi yang dikembangkan telah memenuhi tiga aspek yang menjadi tujuan penelitian yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Media memperoleh kategori sangat valid dari para ahli, baik ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Dan memperoleh kepraktisan yang sangat praktis berdasarkan respon guru dan siswa, serta media yang dikembangkan sangat efektif berdasarkan hasil N-Gain Skor. Hasil tersebut sesuai dengan tujuan peneliti, bahwa media pembelajaran yang menyajikan materi secara visual dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, keterlibatan siswa, dan hasil belajar siswa, serta membantu guru menyampaikan materi secara bertahap dan sistematis.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian di MTs Madinatusalam serta analisis dari berbagai data yang dikumpulkan di lapangan, penulis menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Madinatussalam. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva tergolong sangat valid dengan skor nilai ahli media 90%, nilai dari ahli materi 92%, dan nilai dari ahli bahasa 90%. Hal tersebut menunjukan bahwa media yang dikembangkan sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif berbasis Canva berdasarkan angket penilaian respon guru dan siswa memenuhi kategori sangat praktis, dengan nilai sebesar 94% untuk respon guru dan 93% untuk respon siswa, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan sangat praktis sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang diukur menggunakan uji N-Gain dengan bantuan Excel termasuk dalam kategori efektif. Hal ini dibuktian dengan

nilai rata-rata N-Gain sebesar 74,47%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva tersebut tergolong efektif sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

ALatas, M. A. (2019). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. MADZA MEDA.

Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

Sahib, M. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara.

Artikel in Press :

Ardy Irawan, M. ari. R. H. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika 10(1), 91–100.

Ayu, D., Ningsih, S., & Komikesari, H. (2019). Kelayakan Media Pembelajaran Prezi Menggunakan Pendekatan Saintifik Feasibility Of Prezi Learning Media Using Scientific. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education. 02(2), 204–209.

Ayu, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Keterampilan Membaca Narasi Tema 6 Di Kelas Iii.A Sdn 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang. *February*, 4–6.

Jurnal :

Alam, H. W. N. (2017). Peningkatan Kemampuan Memproduksi Teks Prosedur Kompleks Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi. *Diksatrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *1*(1), 32. https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v1i1.176

Gajah, Ewin Sanjaya, Harahap Nila Riana, \Sahrina, Kudadiri, V. O., Putri, A., Dayana, R., Islam, U., Sumatera, N., Medan, U., Baru, K., & Deli, K. (2024). Penerapan Teknologi Sebagai Inovasi Pendidikan. *Jurnal Dunia Pendidikan*, *4*(2), 754–760.

Kala'lembang, A., Widayanti, L., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(2), 91–102.

Karim, & Raehang. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *4*(2), 174–182. https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/taksonomihttps://doi.org/10.35326/taksonomi.v4i1.6336

Rafles1, Riswandi[2], Muhammad Nurwahidin[3], Herpratiwi[4], D. Y. (2023). Efektifitas Desain Pelatihan Model Addie Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Minggu. *Open Journal Systems*, *17*(1978), 1327–1336.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141