



Pengembangan Model *Hybrid Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri di Indonesia Tahun Pembelajaran 2024/2025

Juwita Tiara Agista Gulo^{1*}, Hasudungan Simatupang², Betty A.S Pakpahan³,
Lince Sihombing⁴, Tahadodo Waruwu⁵

¹⁻⁵Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung, Indonesia

Alamat: Jalan Raya Tarutung-Siborongborong KM 11 Silangkitang Kec.Sipoholon
Kab. Tapanuli Utara, Indonesia

Korespondensi penulis: juwitagulo808@gmail.com*

Abstract. *The purpose of this study was to develop and produce hybrid learning in the subject of Christian Religious Education and Character Education of class VIII of Junior High Schools in Indonesia in the odd semester of the Independent Curriculum. This study uses a development method with the ADDIE approach model. The study was conducted at SMP Negeri 2 Pollung. Data collection used a validation questionnaire and a response questionnaire. The validation questionnaire was used for validator lecturers who are media experts, design experts, material experts, and language experts. The response questionnaire was used for PAK teachers of class VIII of SMP Negeri 2 Pollung and students of class VIII of SMP Negeri 2 Pollung totaling 24 people for small groups and 66 people for large groups. The data analysis techniques used in this study were qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The results of this study are in the form of hybrid learning media products using PowerPoint in the subject of Christian Religious Education and Character Education of class VIII of SMP in the Odd Semester of the Independent Curriculum. The results of the study indicate that the products made are valid and suitable to be used as learning media. The assessment is based on validation experts, teachers, and students, namely media experts obtained an assessment percentage of 100% (very valid), design experts 96% (very valid), material experts 100% (very valid), language experts 100% (very valid), PAK teachers 100% (very valid), and finally students in small and large groups obtained an average percentage of 100% (very good).*

Keywords: *Development, Hybrid Learning Model, Character*

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan *hybrid learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri di Indonesia semester ganjil Kurikulum Merdeka. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model pendekatan ADDIE. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Pollung. Pengumpulan data menggunakan angket validasi dan angket respon. Angket validasi digunakan kepada dosen validator ahli media, ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa. Angket respon digunakan kepada guru PAK kelas VIII SMP Negeri 2 Pollung dan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Pollung berjumlah 24 orang untuk kelompok kecil dan 66 orang untuk kelompok besar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini berupa produk media pembelajaran *hybrid* dengan menggunakan *PowerPoint* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Semester Ganjil Kurikulum Merdeka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dibuat valid dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran. Penilaian didasarkan para ahli validasi, guru, dan peserta didik, yakni ahli media memperoleh presentase penilaian 100% (sangat valid), ahli desain 96% (sangat valid), ahli materi 100% (sangat valid), ahli bahasa 100% (sangat valid), guru PAK 100% (sangat valid), serta terakhir peserta didik pada kelompok kecil dan besar memperoleh rata-rata presentase 100% (sangat baik).

Kata kunci: Pengembangan, model *hybrid learning*, Budi Pekerti

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum sekolah menengah pertama (SMP) di Indonesia. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk karakter dan nilai-nilai keagamaan peserta didik. Namun dalam

beberapa tahun terakhir, metode pengajaran yang konvensional dalam Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti seringkali kurang interaktif dan kurang menarik bagi peserta didik. Model pembelajaran tradisional yang digunakan perlu ditingkatkan dengan model pembelajaran yang lebih inovatif melalui bantuan perkembangan teknologi.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, kurikulum juga mengalami perkembangan yang harus disesuaikan. Di era modern kurikulum merdeka menjadi salah satu kurikulum yang digunakan di sekolah, dimana kurikulum merdeka dapat mengoptimalkan proses pembelajaran yang beragam. Sesuai pendapat Yamin & Syahrir (2020), yang mengatakan bahwa dilaksanakannya kurikulum merdeka belajar untuk menghadapi perubahan dan kemajuan zaman. Kurikulum merdeka belajar pada intinya adalah pembelajaran yang menyenangkan, bebas, kreatif dan inovatif sehingga siswa tidak tertekan (Heni & Nani, 2023).

Perkembangan kurikulum ini terjadi secara sistematis sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi. Guru diuntut lebih kreatif dan inovatif untuk menciptakan pembelajaran di era modern dan menggunakan digital. Salah satu bentuk inovasi dalam Kurikulum Merdeka adalah pengenalan teknologi sebagai bagian integral dari pembelajaran. Kurikulum Merdeka memanfaatkan teknologi untuk memfasilitasi interaksi antara siswa dan pendidik, serta meningkatkan pengalaman belajar melalui penggunaan media pembelajaran yang canggih. Misalnya, video pembelajaran, animasi interaktif, dan aplikasi mobile yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Hal ini membuka peluang baru dalam mengembangkan metode atau model pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain (Rusman, 2012). Model pembelajaran yang perlu dikembangkan di era digital saat ini adalah model pembelajaran yang berbasis teknologi atau disebut dengan teknologi pendidikan. Model pembelajaran ini mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ke dalam proses pembelajaran sebagai alat pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien serta untuk meningkatkan daya tarik materi yang akan disampaikan agar peserta didik ingin tetap belajar dengan menyenangkan.

Salah satu model yang dapat diterapkan adalah penggunaan model *Hybrid Learning*. *Hybrid learning* adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan inovasi dan kemajuan teknologi melalui sistem online learning dengan interaksi dan partisipasi dari model pembelajaran tradisional. *Hybrid learning* pada hakikatnya gabungan dari berbagai model,

metode, sarana, sumber, dan media pembelajaran. Implementasi *Hybrid Learning* sebagai variasi model, metode, sarana, sumber, dan media pembelajaran. *Hybrid learning* menggabungkan kelas virtual dengan kelas konvensional yang didalamnya terdapat desain pembelajaran untuk dimanfaatkan sebagai fitur sistem pembelajaran (Abdullah & Seny Luhriyani, 2017).

Menurut Syafril et al (2021), *hybrid learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran yang terdapat pada komputer, dan lain-lain. Menurut Hidayah (2019), *hybrid learning* merupakan sebuah inovasi dalam dunia pendidikan yang mengkolaborasikan pembelajaran tatap muka dan online dengan menggunakan teknologi atau jaringan internet. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *hybrid* merupakan istilah yang digunakan untuk proses pembelajaran yang menggabungkan sistem pembelajaran secara online dengan pembelajaran konvensional yang memanfaatkan kecanggihan teknologi. Pembelajaran *hybrid* tidak berusaha menggantikan peran guru, tetapi berupaya agar pembelajaran berlangsung efektif (Afif Rahman dkk, 2022).

Pelaksanaan pendidikan agama telah diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007, menegaskan bahwa Pendidikan Agama memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan siswa dalam mempraktikkan ajaran agamanya. Untuk membuat pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti lebih mudah dipahami dan dimengerti para peserta didik, maka salah satu cara yang dapat dilakukan adalah mengembangkan model *hybrid learning* dengan menggunakan bahan ajar yang dirancang khusus bersifat *multimedia based* (video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi).

Pentingnya penggunaan teknologi digital memberikan pengembangan dan akses terhadap sumber belajar lebih variatif dan menarik dibandingkan menggunakan media yang monoton, materi yang ditampilkan hanya menggunakan buku paket yang mengakibatkan rasa bosan. Generasi saat ini adalah mereka yang hidup dengan kemudahan mengakses teknologi sehingga cara belajar tradisional kurang menarik dan kurang diminati. Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, pengembangan model *hybrid learning* menjadi relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Karena bahan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti banyak disajikan dengan berbagai cerita, kisah, perumpamaan, dan contoh-contoh yang membutuhkan sumber daya multimedia.

Melalui model pembelajaran *hybrid*, guru dapat mengolah materi ajar yang tidak terlalu fokus dengan teks saja, melainkan juga dapat dibuat se-kreatif dan semenarik mungkin dengan menggunakan media video, gambar, dan animasi sehingga hal itu akan menambah semangat belajar peserta didik. Guru dapat memberikan penjelasan secara lebih visual kepada peserta

didik pada materi yang terdapat dalam buku siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Kurikulum Merdeka terbitan tahun 2021.

Meskipun pada saat ini pembelajaran daring sudah berlalu, sistem *hybrid* digunakan agar daerah terpencil bisa terjangkau. Sekolah diseluruh indonesia baik negeri maupun swasta mengajarkan Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Namun secara topografi wilayah-wilayah Indonesia terbagi atas daerah maju dan daerah terpencil. Untuk daerah-daerah terpencil akses pembelajaran yang paling dimungkinkan adalah melalui penggunaan internet. Hal ini dimungkinkan oleh bahwa buku teks keluaran kemendikbud juga memiliki versi softcopy. Oleh sebab itu Penulis akan mengembangkan *hybrid learning* menggunakan *by design plus* yang berarti buatan sendiri dan menggunakan tambahan gif animasi. Mengingat pentingnya model pembelajaran tersebut maka penelitian ini adalah Pengembangan Model *Hybrid Learning* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri Di Indonesia Tahun Pembelajaran 2024/2025.

2. KAJIAN TEORITIS

Sukmadinata (2008) *Research & Development* adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Menurut Sugiyono (2009) metode *Research & Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Budiyono, 2011). Bong and Gall (1983) mendefinisikan penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau mengembangkan produk baru (Fahrurrozi & Mohzana, 2020). Gay (1990) memberikan penjelasan bahwa penelitian pengembangan merupakan bentuk penelitian yang digunakan dalam mengembangkan suatu produk tertentu yaitu apakah produk tersebut efektif atau tidak. Seels & Richey (1994) berpendapat bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mengkaji tentang desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran secara sistematis dengan memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas.

Hybrid learning merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan inovasi dan kemajuan teknologi melalui sistem pembelajaran online dengan interaksi dan partisipasi model pembelajaran tradisional (Hendrayanti & Pamungkas, 2016). Sebaian besar pembelajaran berbasis kompetensi sangat berpengaruh jika menggunakan pembelajaran hybrid (Dwijonagoro & Suparno, 2019). Saat ini pembelajaran berbasis hybrid learning dilakukan

dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer dan teknologi internet (Nurul Indah & Fitri Yuliana, 2024).

Berdasarkan komponen yang ada dalam *hybrid learning* maka teori belajar yang mendasari model pembelajaran tersebut adalah teori belajar Konstruktivisme (*individual learning*). Karakteristik teori belajar konstruktivisme adalah sebagai berikut.

1. *Active learners*
2. *Learners construct their knowledge*
3. *Subjective, dynamic and expanding*
4. *Processing and understanding of information*
5. *Learners has his own learning*

Hybrid learning dikenal dengan pembelajaran yang menggabungkan satu atau lebih model pembelajaran. Menurut Hendrayati & Pamungkas (2016), ada beberapa model hybrid learning yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah :

- a. Pembelajaran *face to face* : yaitu pembelajaran secara tatap muka diselenggarakan dalam bentuk kegiatan di dalam kelas atau mentoring. Kegiatan pembelajaran di kelas meliputi penyampaian materi melalui tatap muka, diskusi, presentasi, latihan, dan evaluasi.
- b. *Synchronous Virtual Collaboration* : yaitu desain pembelajaran kolaboratif yang mana melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan pada saat yang bersamaan. Aktivitas pembelajarannya memanfaatkan aplikasi, misalnya Zoom, atau Group Chat.
- c. *Asynchronous Virtual Collaboration* : yaitu format pembelajaran yang bersifat kolaboratif yang melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik dan dilaksanakan pada waktu yang berbeda. Fasilitas yang digunakan dalam aktifitas belajar ini adalah online discussion board atau forum diskusi online.
- d. *Self-Pace Asynchronous* : yaitu model belajar mandiri dalam waktu yang berbeda dimana peserta didik dapat mempelajari materi yang diberikan guru dalam bentuk modul bahan ajar ataupun mengerjakan tugas secara online. Selain itu, melalui *self-pace asynchronous* peserta didik dapat materi-materi pelajaran dengan cara link ke sumber-sumber belajar lainnya (Helsa, 2022).

Tujuan utama teknologi pembelajaran adalah untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Teknologi pembelajaran sebagai perangkat lunak (*software technology*) yang berbentuk cara-cara yang sistematis dalam memecahkan masalah pembelajaran semakin canggih dan mendapat tempat secara luas dalam dunia pendidikan.

Perkembangan teknologi pembelajaran menggunakan tiga prinsip dasar yang perlu dijadikan acuan dalam pengembangan dan pemanfaatannya, yaitu : 1) pendekatan sistem, 2) berorientasi pada peserta didik, dan 3) pemanfaatan sumber belajar semaksimal dan sebervariasi mungkin.

Pengembangan *hybrid learning* dilakukan dengan memanfaatkan teknologi untuk dapat mengolah materi ajar lebih menarik dan bervariasi. Pengembangan *hybrid learning* dengan PowerPoint yang di desain sendiri dapat menciptakan slide yang interaktif, menyertakan gambar dan gif animasi untuk menarik perhatian belajar peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Dari banyaknya model penelitian dan pengembangan yang ada, model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry merupakan model pengembangan yang kerangka kerjanya sederhana. Model ini memiliki manfaat untuk merancang pembelajaran yang pada prosesnya dapat ditetapkan ke dalam berbagai pengaturan dikarenakan memiliki struktur yang umum. Ada lima tahap yang perlu dilakukan dalam model pengembangan ADDIE.

1. Analysis (analisis kebutuhan)
2. Design (desain)
3. Development (pengembangan)
4. Implementation (implementasi)
5. Evaluation (evaluasi) (Zef Risal, 2022)

3. METODE PENELITIAN

Penelitian tentang pengembangan *hybrid learning* dalam pembelajaran Hidup Beriman ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development). Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan metode pengembangan dengan model pendekatan ADDIE. Model pendekatan ADDIE dikembangkan untuk instruction design (desain pembelajaran) pemilihan model ADDIE ini sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik dalam pembelajaran. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru dengan pendekatan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* (Sugiono, 2020).

Dalam penelitian ini difokuskan untuk menghasilkan sumber belajar bagi peserta didik berupa *hybrid learning* untuk memuat materi pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada Kelas VIII di SMPN 2 Pollung. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini merupakan produk Media Pembelajaran *Hybrid* dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint* Pada materi Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Kelas VIII Kurikulum Merdeka. Sesuai dengan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE, maka terdapat lima tahapan yang dilalui, yaitu: tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Adapun tahapan-tahapan yang sudah dilakukan seperti berikut:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal dari pengembangan produk *hybrid learning*. Pada tahap ini dilakukan observasi di SMPN 2 Pollung serta wawancara kepada guru Pendidikan Agama Kristen (PAK). Tahapan analisis dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Kurikulum

SMPN 2 Pollung dalam proses belajar mengajar menggunakan Kurikulum Merdeka. Dalam Kurikulum Merdeka materi yang peneliti pilih bagi kelas VIII yaitu Allah berkarya melalui IPTEK, Perkembangan Teknologi di Era Digital, Allah Pemelihara Hidupku, Talenta, Yesus Teladanku, Keteladanan Hidup, dan Peran Roh Kudus dalam Hidup Orang Beriman. Materi-materi tersebut terdapat di pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Semester Ganjil dari bab 1-7 Kurikulum Merdeka Kelas VIII SMP (lihat selengkapnya dilampiran 1). Alasan peneliti hanya memilih materi bab 1-7 dikarenakan pembelajaran pada tahun 2024 masih pembelajaran untuk Semester Ganjil yaitu mulai dari bab 1-7.

2. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SMPN 2 Pollung pembelajaran *hybrid* menggunakan teknologi multimedia belum tersedia dan belum dikembangkan menjadi sumber belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Proses pembelajaran cenderung bersifat konvensional, dimana guru masih dominan menggunakan metode ceramah tanpa variasi model lain. Guru jarang terlihat menggunakan bahan ajar yang inovatif, dimana bahan ajar yang digunakan hanya sebatas buku paket. Sehingga untuk membantu proses belajar mengajar yang tidak monoton diperlukan media pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh dalam memahami materi yang diajarkan guru.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan model *hybrid learning*, dimana keseluruhan materi ajar akan dimuat dengan media pembelajaran menggunakan *PowerPoint* yang didesain sendiri dengan penambahan gambar dan gif animasi.

Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain pengembangan ada beberapa kebutuhan untuk mendesain media pembelajaran yang harus dipenuhi peneliti, yaitu: mengumpulkan bahan seperti materi, gambar, gif animasi, music background, dan komponen pendukung lainnya seperti aplikasi *Narakeet* untuk proses mengedit dan membuat audio. Isi materi didalam media ini menggunakan refrensi buku siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti SMP Kelas VIII kurikulum merdeka terbitan tahun 2021 oleh kemendikbud. Seluruhnya didesain oleh peneliti menggunakan *PowerPoint* yang dikombinasikan dengan beberapa background, gambar dan gif animasi dari internet. Setelah mendesain tahap selanjutnya meng-*convert* hasil yang telah dibuat atau didesain kedalam bentuk video. Sehingga slide *PowerPoint* bisa menjadi bentuk video pembelajaran.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan model *hybrid learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri di Indoneia disimpulkan bahwa buku mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Semester Ganjil Kurikulum Merdeka berbasis *hybrid learning* berhasil dibuat dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis multimedia dan media cetak, karena pembuatan telah melewati prosedur-prosedur yang ditetapkan melalui proses yang meliputi analisis kebutuhan dan kurikulum (tahap analisis), pengumpulan bahan dan pembuatan desain (tahap desain), uji validasi produk terhadap ahli media, desain, materi, dan bahasa (tahap pengembangan), penerapan di dalam kelas pada skala uji coba kelompok kecil dan besar dan memperoleh tanggapan guru (tahap implementasi), serta tahap evaluasi.

DAFTAR REFERENSI

- Abdullah, & Luhriyani, S. (2017). *Model pembelajaran hybrid e-learning*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Fahrurrozi, M., & Mohzana, H. (2020). *Pengembangan perangkat pembelajaran*. Lombok: Hamzanwadi Press.
- Fatirul, A. N., & Adi, D. (2021). *Metode penelitian pengembangan bidang pembelajaran*. Tangerang: Pascal Books.
- Gunawan, G., dkk. (2021). *Adaptasi pembelajaran dengan metode hybrid learning*. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran bauran blended learning*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

- Indah, N., & Yuliana, F. (2024). Blended learning and hybrid learning. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 298.
- Kristianawati, N., & Sugito. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen dan budi pekerti. *Jurnal Pendidikan Edutama (JPE)*, 144.
- Malikah, B. U., & Jannah, A. N. (2023). Analisis kevalidan pengembangan ensiklopedia tematik tema 5 subtema 1 kelas III sekolah dasar. *Conference of Elementary Student*.
- Marisa, U., & Hakim, A. R. (2020). Pengembangan e-modul berbasis karakter peduli lingkungan dimasa pandemi COVID-19. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 158–167.
- Permatasari, D. R. P., & Rulviani, V. (2022). *Pembelajaran blended learning: Model case-based learning*. Jawa Timur: CV AE Media Grafika.
- Purwanti, H., & Nurwati, N. (2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar dengan blended learning. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 382.
- Rahman, A., dkk. (2022). Hybrid learning: Alternatif model pembelajaran di masa pandemi. *Jurnal Basicedu*, 4464.
- Risal, Z. R., & Aminol. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan R&D*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sadiman, A., dkk. (2012). *Media pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Saputro, B. (2011). *Manajemen penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Setyosari, P. (2015). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Simatupang, H., Simatupang, R., & Napitupulu, T. (2020). *Pengantar pendidikan agama Kristen*. Yogyakarta: Andi.
- Sugiono. (2020). *Metode penelitian & pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran: Landasan dan aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.