

Pengembangan Model Hybrid Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Sekolah Dasar Pada Siswa Kelas V di SD Negeri 176328 Gonting Pege Tahun 2024/2025

Alia Valentine Simorangkir

Hasudungan Simatupang

Johari Manik

Robert Juni Tua Sitio

Dorlan Naibaho

Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen

valentinealia09@gmail.com , Hasudungansimatupang2@gmail.com , joharimanik111@gmail.com,
robertsitio60@gmail.com, dorlannaibaho4@gmail.com

Abstract: *The aim of this research is to develop a hybrid product for Christian Religious Education and Character Education for Grade V Elementary School students in the even semester of the 2024/2025 academic year. This study employs a development method using the ADDIE approach model. The research was conducted at SD Negeri 176328 Gonting Pege. Data were collected through validation questionnaires and response questionnaires. The validation questionnaire was distributed to expert validators including media experts, design experts, content experts, and language experts. The response questionnaire was given to Grade V students at SD Negeri 176328 Gonting Pege, consisting of 3 students for one-to-one testing, 8 students for small group testing, and 27 students for large group testing. The data analysis techniques used in this study were qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The result of the study is a hybrid product using PowerPoint as a learning medium for the subject of Christian Religious Education and Character Education for Grade V students in the even semester, based on the Merdeka Curriculum. The findings show that the developed product is valid and suitable to be used as a learning medium. This assessment is based on validation from experts and responses from students, namely: media experts gave a score of 100% (very valid), design experts 82% (very valid), content experts 100% (very valid), language experts 100% (very valid), one-to-one student group 100% (very valid), small group 100% (very valid), and large group 100% (very valid).*

Keywords: *Hybrid Model, Christian Religious Education*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk *Hybrid Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Sekolah Dasar Kelas V Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025*. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model pendekatan ADDIE. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 176328 Gonting Pege. 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 peserta didik kelas V SD Negeri 176328 Gonting Pege berjumlah 3 orang untuk *one to one*, 8 orang untuk kelompok kecil dan 27 orang untuk kelompok besar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian berupa produk *hybrid* dengan menggunakan *powerpoint* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas V SD

Semester Genap Kurikulum Merdeka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dibuat valid dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran. Penilaian didasarkan para ahli validasi, dan peserta didik, yakni ahli media memperoleh presentase penilaian 100% (sangat valid), ahli desain 82% (sangat valid), ahli materi 100% (sangat valid), ahli bahasa 100% (sangat valid), peserta didik *one to one* 100% (sangat valid), kelompok kecil 100% (sangat valid), dan kelompok besar 100% (sangat valid).

Kata Kunci : Model *Hybrid*, Pendidikan Agama Kristen

PENDAHULUAN

Pengembangan merupakan proses menciptakan atau memperluas sesuatu, baik itu produk, konsep, sistem, maupun pengetahuan. Dalam konteks pendidikan, pengembangan melibatkan usaha untuk merancang, mengembangkan, serta meningkatkan metode kurikulum, bahan ajar, atau sistem pembelajaran secara keseluruhan. Penelitian pengembangan, yang sering disebut dengan R&D (*Research & Development*), telah banyak dijelaskan oleh berbagai ahli mengenai definisinya.

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.¹ 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. 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). Sebagian 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

Hybrid learning, *blended learning*, dan *mixed mode learning* adalah suatu istilah yang memiliki maksud yang sama (Dziuban dkk., 2004). *Hybrid learning* didefinisikan sebagai kombinasi antara teknologi, pedagogi dan tugas tanggung jawab pekerjaan. Pembelajaran yang diberikan sebagai penggabungan yang berbeda dari (1) teknologi berbasis web, (2) pendekatan pedagogis dengan atau tanpa teknologi instruksional, (3) segala bentuk teknologi instruksional dengan pembelajaran tatap muka, dan (4) teknologi instruksional dengan pembelajaran aktual, tugas pekerjaan.

Makna yang paling umum dari *hybrid learning* ini mengacu pada pembelajaran yang mengombinasikan atau mencampurkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer (online dan offline), (Dwiyogo, 2011). Purtadi menjelaskan bahwa *hybrid learning* adalah kombinasi berbagai media pembelajaran yang berbeda (teknologi, aktivitas, dan berbagai jenis peristiwa) untuk menciptakan program pembelajaran yang optimum untuk peserta didik yang spesifik. Istilah hybrid sendiri berarti bahwa pembelajaran tradisional didukung dengan format elektronik yang lain.

Menyadari potensi besar yang dimiliki oleh model *hybrid* ini, Pengembangan **Model Hybrid Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti** untuk Sekolah Dasar Kelas V menjadi sangat relevan dan diperlukan. Pengembangan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar, tetapi juga untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pendidikan serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Penggabungan metode tatap muka dengan media digital yang dirancang khusus dapat membuka peluang bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik, efektif, dan mendalam.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan model *hybrid* yang tepat dan sesuai untuk pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti pada kelas V Semester Genap. Diharapkan, hasil dari pengembangan model ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta memperkaya pengalaman belajar siswa di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian tentang pengembangan *hybrid learning* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti 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*.

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah- Langkah Pengembangan

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal dari pengembangan produk *hybrid learning*. Pada tahap ini dilakukan observasi di SD Negeri 176328 Gonting Pege serta wawancara kepada guru Pendidikan Agama Kristen (PAK). Tahapan analisis dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Kurikulum

SD Negeri 176328 Gonting Pege dalam proses belajar mengajar sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. Dalam Kurikulum Merdeka materi yang peneliti pilih bagi kelas V yaitu materi semester genap yang mencakup dari bab 7-bab 12 mengenai Aku mau bertobat, Aku mau bersahabat dengan semua orang, Aku meneladani Yesus yang berbela rasa, Aku suka menolong sesama, Kehadiran Allah dalam fenomena Alam, Memelihara alam dan lingkungan sekolah. Materi-materi tersebut terdapat di pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Semester Genap dari bab 7-12 Kurikulum Merdeka Kelas V SD

(lihat selengkapnya dilampiran). Alasan peneliti hanya memilih materi bab 7-12 dikarenakan pembelajaran pada tahun 2025 masih menggunakan buku paket itu Semester Genap yaitu mulai dari bab 7-12.

2. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SD N 176328 Gonting Pege sejauh ini 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 masih kadang-kadang menggunakan bahan ajar yang inovatif, dan lebih fokus menggunakan buku paket. Sehingga untuk membantu proses belajar mengajar yang tidak monoton diperlukan media pembelajaran yang menarik supaya 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 serta gif animasi.

2. 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, musik background, dan komponen pendukung lainnya. Isi materi didalam media ini menggunakan referensi buku siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas V SD kurikulum merdeka oleh kemendikbud. Seluruhnya di desain oleh peneliti menggunakan *Powerpoint* yang dikombinasikan dengan beberapa background, gambar dan gif animasi yang unik. Setelah mendesain tahap selanjutnya meng-*convert* hasil yang telah dibuat atau didesain kedalam bentuk video

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Hasil Validasi Ahli Media

Setelah selesai mendesain produk, langkah selanjutnya yaitu produk divalidasi oleh seseorang yang memiliki keahlian dalam bidang media pembelajaran dan akan menilai kelayakan media yang dikembangkan baik dari segi penggunaan teks, gambar, warna, serta komponen lainnya. Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Frainskoy Rio Naibaho, M.Kom sebagai Dosen di IAKN Tarutung. Penilaian dari validator ahli media disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Media

NO	Aspek Penilaian	Skor
1	Tata letak teks, gambar dan gif animasi sudah tepat	5
2	Warna teks, gambar dan gif animasi sesuai	5
3	Warna background menarik	5
4	Gif animasi dan gambar dapat memperkuat materi pembelajaran	5
5	Gif animasi dan gambar terlihat jelas	5
6	Jenis dan ukuran huruf tepat	5
7	Teks dapat terbaca dengan baik	5
8	Konsisten dalam pemilihan huruf	5
9	Terdapat animations effect	5
10	Animations effect menarik	5
Jumlah		50
Skor validitas		100%
Kategori		Sangat valid

Dari hasil validasi ahli media didapat skor sebanyak 50 dengan presentase =

$\frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$, maka media yang telah dibuat dikategorikan sangat valid dan layak untuk dilanjutkan ke penelitian atau uji coba lapangan tanpa revisi.

Hasil Validasi Ahli Desain

Untuk kegiatan validasi ahli desain dilakukan oleh Ibu Dr. Eben Haezarni Telaumbanua, M.Pd sebagai Dosen di IAKN Tarutung. Penilaian dari validator ahli desain disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Desain

NO	Aspek Penilaian	Skor
1	Tata letak teks, gambar dan gif animasi sudah tepat	5
2	Ukuran gif animasi dan gambar sesuai serta mendukung materi pembelajaran	4
3	Desain background menarik	5
4	Kesesuaian proporsi warna	5
5	Teks dapat terbaca dengan baik	5
6	Jenis dan ukuran huruf tepat	4
7	Jarak antar baris sesuai	4
8	Konsisten dalam pemilihan huruf	5
9	Terdapat animations effect	4
10	Animations effect menarik	5
Jumlah		41
Skor validitas		82%
Kategori		Sangat valid

Dari hasil validasi ahli desain didapat skor sebanyak 41 dengan presentase = $\frac{41}{50} \times 100\% = 82\%$, maka desain yang telah dibuat dikategorikan sangat valid dan layak untuk dilanjutkan ke penelitian atau uji coba lapangan.

Hasil Validasi Ahli Materi

Untuk kegiatan validasi materi dilakukan oleh Bapak Dr. Sandy Ariawan, M.Pd.K sebagai Dosen di IAKN Tarutung. Penilaian dari validator ahli materi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi

NO	Aspek Penilaian	Skor
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
2	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	5
3	Kemenarikan materi	5
4	Kelengkapan materi	5

5	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep	5
6	Kemudahan memahami alur materi	5
7	Dukungan media untuk kemandirian peserta didik	5
8	Kemampuan media menambah pengetahuan peserta didik	5
9	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman peserta didik	5
10	Kemampuan media untuk menambah motivasi peserta didik	5
Jumlah		50
Skor validitas		100%
Kategori		Sangat valid

Dari hasil validasi ahli materi didapat skor sebanyak 50 dengan presentase =

$$\frac{50}{50} \times 100\% = 100\%, \text{ maka desain yang telah dibuat dikategorikan sangat valid dan layak}$$

untuk dilanjutkan ke penelitian atau uji coba lapangan tanpa revisi.

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Untuk kegiatan validasi bahasa bertujuan untuk mengetahui kelayakan penggunaan bahasa pada media yang dikembangkan. Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Ibu Masniar Hernawaty Sitorus, S.S.M.Hum sebagai Dosen di IAKN Tarutung. Penilaian dari validator ahli bahasa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Bahasa

NO	Aspek Penilaian	Skor
1	Bahasa yang digunakan di dalam media mudah dipahami	5
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	5
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	5
4	Ketepatan dialog/teks dengan materi	5
5	Kejelasan informasi yang disampaikan	5
6	Isi materi sesuai ejaan, tanda baca, dan tata tulis	5
7	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi	5
8	Kebakuan bahasa dan istilah yang digunakan	5
Jumlah		50
Skor validitas		100%
Kategori		Sangat valid

Dari hasil validasi ahli bahasa didapat skor sebanyak 50 dengan presentase = $\frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$, maka penggunaan bahasa dikategorikan sangat valid dan dinyatakan layak untuk penelitian atau uji coba lapangan tanpa revisi.

4. Tahap Implementasi (*Implementasi*)

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan produk yang telah dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran *hybrid*. Selama implementasi, rancangan produk yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran *hybrid*. Untuk tahap implementasi, peneliti akan memberikan angket respon kepada guru mata pelajaran PAK dan kepada peserta didik kelompok *one to one*, kelompok kecil dan kelompok besar untuk melihat kelayakan dan kepraktisan produk yang telah digunakan.

a. Hasil Angket Respon Oleh *One To One*

Uji coba *one to one* yang meliputi 3 orang peserta didik kelas V di SD Negeri 176328 Gonting Pege. Hasil penilaian pada saat proses pembelajaran menggunakan media *hybrid* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Hasil Angket Respon *One To One*

No	Aspek Yang Dinilai	Bobot Pilihan Jawaban					Skor
		SB=5	B=4	KB=3	TB=2	STB=1	
1.	Pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan	3x5	-	-	-	-	15
2.	Materi pembelajaran lebih mudah dipahami	3x5	-	-	-	-	15
3.	Menjadi lebih termotivasi dan memicu semangat belajar	3x5	-	-	-	-	15
4.	Menghilangkan rasa bosan saat proses belajar mengajar	3x5	-	-	-	-	15
5.	Proses pembelajaran menjadi tidak monoton	3x5	-	-	-	-	15
6.	Tampilan desain dan background warna menarik	3x5	-	-	-	-	15
7.	Gif animasi dan gambar terlihat jelas	3x5	-	-	-	-	15

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh keseluruhan skor sebanyak 400 dengan presentase = $\frac{400}{400} \times 100\% = 100\%$ dengan kategori sangat baik. Secara keseluruhan setiap aspek mendapatkan kategori sangat baik. Maka, disimpulkan bahwa produk sudah sangat baik untuk digunakan.

c. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar yang meliputi 27 orang peserta didik di kelas V SD Negeri 176328 Gonting Pege. Hasil penilaian pada saat proses pembelajaran menggunakan media *hybrid* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Hasil Angket Respon Kelompok Besar

No	Aspek Yang Dinilai	Bobot Pilihan Jawaban					Skor
		SB=5	B=4	KB=3	TB=2	STB=1	
1.	Pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan	27x5	-	-	-	-	135
2.	Materi pembelajaran lebih mudah dipahami	27x5	-	-	-	-	135
3.	Menjadi lebih termotivasi dan memicu semangat belajar	27x5	-	-	-	-	135
4.	Menghilangkan rasa bosan saat proses belajar mengajar	27x5	-	-	-	-	135
5.	Proses pembelajaran menjadi tidak monoton	27x5	-	-	-	-	135
6.	Tampilan desain dan background warna menarik	27x5	-	-	-	-	135
7.	Gif animasi dan gambar terlihat jelas	27x5	-	-	-	-	135
8.	Teks dapat terbaca dengan baik	27x5	-	-	-	-	135
9.	Animations effect membuat kesan yang menarik	27x5	-	-	-	-	135
10.	Audio/suara sudah terdengar jelas	27x5	-	-	-	-	135
Jumlah							1350
Presentase							100%

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar diperoleh keseluruhan skor sebanyak 1350 dengan presentase = $\frac{1350}{1350} \times 100\% = 100\%$ dengan kategori sangat baik. Secara

keseluruhan setiap aspek mendapatkan kategori sangat baik. Maka, disimpulkan bahwa produk sudah sangat baik untuk digunakan..

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah penerapan produk *hybrid* yang telah dikembangkan tersebut kemudian dilakukan evaluasi dengan memperbaiki produk pengembangan *hybrid* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas V SD semester genap Tahun Ajaran 2024/2025. Adapun evaluasi dari pengembangan *hybrid* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Kelas V SD yaitu yang pertama adalah tahap analisis, peneliti menganalisis kebutuhan media pembelajaran dan kurikulum yang digunakan. Secara keseluruhan tahap analisis sudah sesuai, seperti pembelajaran *hybrid* menggunakan teknologi multimedia belum tersedia dan belum dikembangkan menjadi sumber belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Menurut keterangan guru, proses pembelajaran masih dominan menggunakan metode ceramah dan bahan ajar yang digunakan hanya fokus pada buku paket saja.

Selanjutnya evaluasi pada tahap desain, dimana pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan peneliti untuk mendesain sudah cukup lengkap, seperti *Powerpoint*, gambar, gif animasi, serta musik background yang dipakai dalam pengembangan *hybrid*.

Berikutnya evaluasi pada tahap pengembangan, secara keseluruhan pada tahap ini dari ahli media, ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa, berlanjut pada uji coba *one to one*, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar, masing-masing mendapatkan penilaian kategori sangat baik dan tidak ada revisi atau perbaikan untuk produk yang dikembangkan sehingga layak untuk digunakan di lapangan.

Pada evaluasi tahap implementasi secara keseluruhan implementasi pembelajaran *hybrid* yang diterapkan pada uji lapangan berjalan dengan lancar dan sesuai harapan. Produk yang dikembangkan mendapat penilaian sangat valid dan sangat baik sehingga produk layak

digunakan untuk media pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Kelas V SD Semester Genap.

KESIMPULAN

Pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan seseorang yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat, dan strategi yang digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan model *hybrid learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas V SD disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Kelas V SD Semester Genap Kurikulum Merdeka berbasis *hybrid learning* berhasil dibuat dan layak dijadikan sebagai alat untuk melancarkan kegiatan pembelajaran dikelas. Hal ini dikarenakan proses pembuatan telah melewati prosedur-prosedur yang ditetapkan 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 *one to one*, kelompok kecil dan besar, serta tahap evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah dan Seny Luhriyani. (2017). *Model pembelajaran Hybrid E-learning*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Eka Putri, Anissa (2021). *Pengembangan Model Hybrid Learning Pada Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI di SMA Negeri 1 Trimurjo*, 009/Pend.Sejarah
- Fahrurrozi, Muh dan H. Mohzana. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Lombok: Hamzanwadi Press.

- Fatirul, Achmad Noor dan Djoko Adi. (2021). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran*. Tangerang: Pascal Books.
- Gunawan, Gianti. Dkk. (2021). *Adaptasi Pembelajaran Dengan Metode Hybrid Learning*. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Hasudungan Simatupang (2015). *Defenisi Theologi Praktis Kristen Sesuai Kerabian Yesus dan Payung bagi Pendidkan Kristiani*. Yogyakarta: Andi
- Hidayat. (2022). *Pengembangan Hybrid Learning Model Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Penyelenggara Pendidkan Inklusif*. Jurnal Guru Dikmen dan Dikus
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran Blended learning*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Indah, Nurul dan Fitri Yuliana. (2024). Blended Learning and Hybrid Learning. *Jurnal of International Multidisciplinary Research*, 298.
- Kristianawati, Nyoman dan Sugito. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti. *Jurnal Pendidikan Edutama (JPE)* , 144.
- Malikah, Binti Umi dan Ana Naimatul Jannah. (2023). *Analisis Kevalidan Pengembangan Ensiklopedia Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas III Sekolah Dasar*. Conference Of Elementary Student.
- Marisa, Uci dan Arief Rahmat Hakim. (2020). *Pengembangan E-Modul Berbasis Karakter Peduli Lingkungan Dimasa Pandemi Covid-19*. Pendahuluan Seminar Nasional PGSD UNIKAMA. 158-167.
- Permatasari, Dian. Rissa Prima dan Vivi Rulviani. (2022). *Pembelajaran Blended learning: Model Case Based Learning*. Jawa Timur: CV AE Media Grafika.
- Purwanti, Heni dan Nani Nurwati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dengan *Blended Learning*. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 382.
- Rahman, Afif. Dkk. (2022). Hybrid Learning: Alternatif Model Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 4464.
- Risal, Zef. Rachman dan Aminol. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan R&D*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief. Dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Saputro, Budiyo. (2011). *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Setyosari, Punaji. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Simatupang, Hasudungan. Ronny Simatupang dan Tianggur Napitupulu (2020). *Pengantar Pendidikan Agama Kristen*. Yogyakarta: Andi.

Sugiono. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta

Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.