

Pengembangan Model *Hybrid* Dalam Meningkatkan Kreativitas Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Kelas VII SMP Semester Ganjil Tahun 2025/2026

Habel Prino Simanjuntak*, Hasudungan Simatupang, Debora Mayriska Silalahi, Ridsen Anakampun, Pestaria Naibaho

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung, Indonesia

*Corresponding Author: habelpsmjtk@gmail.com, Hasudungansimatupang2@gmail.com, maryskasihalo5@gmail.com, ridsenanakampun18@gmail.com, pestarian@gmail.com

Article History

Received : April 07th, 2026

Revised : April 27th, 2026

Accepted : May 16th, 2026

Abstract: Pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu upaya penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, terutama untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, inovasi media pembelajaran diperlukan agar peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis model hybrid dalam meningkatkan kreativitas pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas VII semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian adalah peserta didik di SMP Negeri 1 Borbor. Instrumen penelitian meliputi angket validasi oleh ahli media, ahli desain, ahli materi, ahli bahasa, serta uji coba kepada guru Pendidikan Agama Kristen dan siswa melalui tahapan *one to one*, kelompok kecil, dan kelompok besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis hybrid yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi berdasarkan hasil validasi para ahli. Respon guru dan peserta didik juga sangat positif, dengan persentase penilaian mencapai 100% pada setiap tahap uji coba. Hal ini menunjukkan bahwa media hybrid mampu meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis hybrid layak digunakan sebagai alternatif inovasi pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

Keywords: Kreativitas Media Pembelajaran Hybrid, Pendidikan Agama Kristen.

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti adalah salah satu pelajaran yang krusial dalam kurikulum sekolah menengah pertama (SMP) di Indonesia. Mata pelajaran ini ditujukan untuk mengembangkan karakter dan nilai-nilai keagamaan siswa. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, metode pengajaran tradisional dalam Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti sering kali tidak cukup interaktif dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran konvensional yang ada perlu diperbarui dengan pendekatan yang lebih inovatif menggunakan perkembangan teknologi.

Salah satu cara yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan metode campuran.

Pembelajaran campuran adalah pendekatan yang menyatukan teknologi daring dengan metode pengajaran tradisional. Pembelajaran yang terintegrasi seperti pembelajaran campuran merupakan hasil kombinasi berbagai model, teknik, alat, sumber, dan media untuk belajar. Penggunaan Pembelajaran Campuran sebagai variasi dari model, teknik, alat, sumber, dan media untuk pendidikan. Pembelajaran campuran mencakup kombinasi antara kelas online dan kelas tatap muka dengan desain pengajaran yang digunakan sebagai komponen dalam sistem pendidikan (Dwiputro et al., 2021).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Harun et al., 2021) pembelajaran hibrida adalah perpaduan antara pengajaran langsung di kelas dan pendidikan yang menggunakan perangkat

komputer, serta elemen lainnya. Menurut (Fauzan & Arifin, 2017) hibrida adalah suatu inovasi dalam pendidikan yang menyatukan pengalaman belajar tatap muka dan daring dengan bantuan teknologi atau internet. Model pembelajaran hibrida mengintegrasikan metode pembelajaran online dan tradisional dengan memanfaatkan teknologi. Pembelajaran hibrida tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran guru, melainkan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Makhin, 2021).

Pendidikan agama diatur oleh Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007. Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman, membentuk sikap, karakter, serta keterampilan siswa dalam melaksanakan ajaran agamanya. Untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajari Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, salah satu pendekatan yang bisa diterapkan adalah dengan mengembangkan model *hybrid*. Model ini memanfaatkan bahan ajar multimedia seperti video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau berbagai kombinasi media. Pentingnya penerapan teknologi digital adalah untuk menyediakan pengembangan yang lebih bervariasi dan menarik dalam proses pembelajaran (Simbolon & Saragih, 2025). Hal ini bisa membuat pembelajaran lebih menarik daripada sekadar mengandalkan buku teks yang monoton yang dapat menimbulkan kebosanan. Generasi saat ini cenderung lebih memilih teknologi dibandingkan metode belajar tradisional karena mereka dapat dengan mudah memperoleh informasi. Oleh karena itu, metode pembelajaran konvensional mulai kehilangan daya tarik. Dalam konteks pelajaran Agama Kristen dan Budi Pekerti, model *hybrid* memiliki peran yang krusial dalam meningkatkan proses belajar (Riyanda et al., 2022)

Mengingat materi pelajaran seringkali berkaitan dengan cerita, kisah, perumpamaan, dan contoh yang memerlukan pemanfaatan sumber daya multimedia. Model ini bertujuan untuk merancang Pengembangan Model Hybrid untuk Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMP Kelas VII Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026, yang akan mencakup penyediaan video berbentuk presentasi mengenai topik yang dirancang dengan gambar, suara, dan elemen lainnya. Hal ini akan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan memperdalam pemahaman mereka mengenai materi. Setelah produk ini selesai dikembangkan, guru dapat memanfaatkannya dalam pengajaran di kelas. Peserta didik juga bisa mengakses

materi yang telah dibuat di rumah atau di mana pun mereka berada untuk memahami topik yang direncanakan dengan lebih baik.

Pembelajaran hybrid merupakan perpaduan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi atau daring sehingga memberikan fleksibilitas bagi peserta didik dalam memperoleh materi pembelajaran. Menurut (Pamungkas & Dwiyo, 2020) hybrid learning atau blended learning adalah sistem pembelajaran yang mengombinasikan pembelajaran langsung di kelas dengan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan efektivitas proses belajar. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh penjelasan dari guru secara langsung, tetapi juga dapat mengakses berbagai sumber belajar digital yang mendukung pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti gambar, video, dan animasi dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Menurut (Ramadani et al., 2023) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arifin & Sulki, 2021) yang menyatakan bahwa pengembangan produk dalam bidang pendidikan bertujuan untuk menghasilkan media atau model pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan model hybrid learning diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti secara lebih menarik serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Dibutuhkan pendidik untuk merealisasikan tujuan ini, karena pendidik merupakan elemen kunci dalam proses pendidikan. Pendidik perlu mengatasi berbagai kendala di zaman sekarang agar murid tidak hanya mendapatkan ajaran agama yang bersifat kaku. Penelitian ini melakukan analisis masalah di dua lembaga pendidikan tingkat menengah pertama yaitu SMP N 1 Borbor dan SMP N 2 Borbor.

Peran pendidik dalam proses pembelajaran sangat penting karena pendidik tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing dan fasilitator dalam membantu peserta didik memahami nilai-nilai

yang diajarkan. Menurut (Sanjani, 2021), guru memiliki peran strategis dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang efektif sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik. Hal ini juga sejalan dengan pendapat (Mulyasa, 2021) yang menyatakan bahwa guru dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman serta memanfaatkan berbagai metode dan media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Selain itu, (Nurfadhillah et al., 2021) menjelaskan bahwa penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, pendidik perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran Pendidikan Agama Kristen tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga relevan dengan kehidupan peserta didik.

Hasil wawancara dengan beberapa Guru Pendidikan Agama Kristen menunjukkan minat yang tinggi untuk pengembangan model *Hybrid* terhadap pendidikan agama Kristen dan budi pekerti pada kelas VII semester pertama. Ada beberapa sekolah masih belum memakai model *hybrid* dikarenakan masih menggunakan metode pengajaran biasa di kelas VII SMP semester ganjil. Pengembangan model *Hybrid* tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memungkinkan pembelajaran PAK secara jarak jauh. Namun, masih adanya beberapa kendala seperti kurangnya saran yang mendukung dan kepemilikan smartphone oleh siswa. Oleh karena itu, penggunaan model *Hybrid* perlu disesuaikan dengan pengawasan orang tua dan guru

Peningkatan model gabungan dalam pendidikan Agama Kristen tidak hanya merespons tantangan teknologi, tetapi juga berupaya untuk memperdalam pengertian dan penerapan ajaran Kristen dalam kehidupan sehari-hari siswa. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi

Pengembangan Model *Hybrid* Dalam Meningkatkan Kreativitas Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Kelas VII SMP N 1 Borbor Semester Ganjil Tahun 2025/2026.

METODE

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data serta menganalisis data tersebut guna menjawab permasalahan penelitian. Menurut (Sugiyono,

2021) metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu secara sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Rustandi, 2021).

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Borbor. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut menjadi tempat pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yang menjadi fokus penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2025/2026 mulai dari tahap perencanaan, pengembangan produk, hingga tahap uji coba produk dalam proses pembelajaran.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Borbor. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari siswa yang terlibat dalam uji coba produk pembelajaran *hybrid learning*. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil melibatkan 24 orang siswa yang bertujuan untuk memperoleh masukan awal terhadap produk yang dikembangkan. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar yang melibatkan 66 orang siswa dari kelas VII. Selain siswa, penelitian ini juga melibatkan guru Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti serta beberapa ahli yang berperan sebagai validator, yaitu ahli media, ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa.

Prosedur penelitian dalam pengembangan model pembelajaran *hybrid learning* ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Tahap pertama adalah *analysis* (analisis), yaitu tahap untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dengan melakukan observasi terhadap proses pembelajaran dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Kristen guna mengetahui metode dan media pembelajaran yang digunakan serta kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Tahap kedua adalah *design* (desain), yaitu tahap perencanaan produk pembelajaran *hybrid learning* dengan menentukan materi yang akan dikembangkan sesuai dengan kurikulum serta merancang tampilan media pembelajaran menggunakan PowerPoint yang dilengkapi dengan gambar,

animasi GIF, teks, dan efek animasi. Tahap ketiga adalah *development* (pengembangan), yaitu tahap untuk merealisasikan desain yang telah dirancang menjadi sebuah produk pembelajaran. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Tahap keempat adalah *implementation* (implementasi), yaitu tahap uji coba produk kepada siswa dan guru Pendidikan Agama Kristen. Uji coba dilakukan dalam dua tahap yaitu kelompok kecil dan kelompok besar untuk mengetahui kelayakan penggunaan model hybrid learning dalam pembelajaran. Tahap terakhir adalah *evaluation* (evaluasi), yaitu tahap untuk menilai hasil pengembangan produk berdasarkan hasil validasi para ahli, tanggapan guru, serta respon siswa terhadap model pembelajaran hybrid learning yang telah digunakan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar yang diberikan oleh para ahli terhadap produk yang dikembangkan. Data tersebut dianalisis secara deskriptif dan digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap model pembelajaran hybrid learning. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian angket oleh para ahli, guru Pendidikan Agama Kristen, dan siswa. Data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil perhitungan tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria validasi untuk menentukan tingkat kelayakan model pembelajaran hybrid learning yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal dari pengembangan produk *hybrid learning*. Pada tahap ini dilakukan observasi di VII di SMP N 1 Borbor serta wawancara kepada guru Pendidikan Agama Kristen (PAK). Tahapan analisis dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Kurikulum

SMP N 1 Borbor dalam proses belajar mengajar sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. Dalam Kurikulum Merdeka materi

yang peneliti pilih bagi kelas VII yaitu materi semester ganjil yang mencakup dari bab 1- bab 6. Materi-materi tersebut terdapat di pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Semester Ganjil dari bab 1-6 Kurikulum Merdeka Kelas VII SMP (lihat selengkapnya dilampiran). Alasan peneliti hanya memilih materi bab 1-6 dikarenakan pembelajaran pada tahun 2025 masih pembelajaran untuk Semester Ganjil yaitu mulai dari bab 1-6.

2. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SMP N 1 Borbor 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.

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 refrensi buku siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas VII SMP kurikulum merdeka oleh kemendikbud (Andayani et al., 2020). Seluruhnya didesain 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. Sehingga slide *PowerPoint* bisa menjadi bentuk video pembelajaran. Adapun desain produk yang dikembangkan sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Desain Produk *Hybrid*

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 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Tata letak teks, gambar dan gif animasi sudah tepat	4
2	Warna teks, gambar dan gif animasi sesuai	4
3	Warna background menarik	5
4	Gif animasi dan gambar dapat memperkuat materi pembelajaran	4
5	Gif animasi dan gambar terlihat jelas	5
6	Jenis dan ukuran huruf tepat	4
7	Teks dapat terbaca dengan baik	4
8	Konsisten dalam pemilihan huruf	4
9	Terdapat animations effect	5
10	Animations effect menarik	5
Jumlah		44
Skor validitas		88%
Kategori		Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, diperoleh skor sebesar 44 dari skor maksimal 50. Hasil perhitungan persentase kelayakan media yaitu sebagai berikut:

$$N = \frac{44}{50} \times 100 = 88\%$$

Berdasarkan kriteria validasi, persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, media yang telah dikembangkan dinyatakan layak untuk

dilanjutkan ke tahap penelitian atau uji coba lapangan dengan melakukan beberapa perbaikan sesuai dengan saran dari validator.

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 2 berikut:

Tabel 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	5
3	Desain background menarik	5
4	Kesesuaian proporsi warna	5
5	Teks dapat terbaca dengan baik	4
6	Jenis dan ukuran huruf tepat	5
7	Jarak antar baris sesuai	4
8	Konsisten dalam pemilihan huruf	5
9	Terdapat animations effect	5
10	Animations effect menarik	5
Jumlah		48
Skor validitas		96%
Kategori		Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi dari ahli desain, diperoleh skor sebesar 48 dari skor maksimal 50. Hasil perhitungan persentase kelayakan desain yaitu:

$$N = \frac{44}{50} \times 100 = 88\%$$

Berdasarkan kriteria validasi, persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, desain yang telah dibuat

dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses 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 3 berikut:

Tabel 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	4
4	Kelengkapan materi	4
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		48
Skor validitas		96%
Kategori		Sangat valid

Dari hasil validasi ahli materi didapat skor sebanyak 50 dengan presentase yaitu sebagai berikut:

$$N = \frac{44}{50} \times 100 = 88\%$$

Berdasarkan kriteria validasi, persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, desain yang telah dibuat dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses penelitian atau uji coba lapangan.

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 4 berikut:

Tabel 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

Berdasarkan hasil validasi dari ahli bahasa, diperoleh skor sebesar 50 dari skor maksimal 50. Hasil perhitungan persentase kelayakan yaitu :

$$N = \frac{50}{50} \times 100 = 100\%$$

Berdasarkan kriteria validasi, persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, penggunaan bahasa dalam media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam penelitian atau uji coba lapangan tanpa perlu dilakukan revisi.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

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.

Hasil Angket Respon Oleh Guru PAK

Uji coba kepada guru PAK hasil penilaian pada saat digunakan media *hybrid* dapat dilihat pada Tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Hasil Angket Respon Guru PAK

No	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan	5
2.	Materi pembelajaran lebih mudah dipahami	
3.	Menjadi lebih termotivasi dan memicu semangat belajar	5
4.	Menghilangkan rasa bosan saat proses belajar mengajar	5
5.	Proses pembelajaran menjadi tidak monoton	5
6.	Tampilan desain dan background warna menarik	5
7.	Gif animasi dan gambar terlihat jelas	5
8.	Teks dapat terbaca dengan baik	5
9.	Animations effect membuat kesan yang menarik	5
10	Audio/suara sudah terdengar jelas	5
Jumlah		50
Presentase		100%
Kategori		Sangat valid

Dari Berdasarkan hasil validasi dari ahli bahasa, diperoleh skor sebesar 50 dari skor maksimal 50. Hasil perhitungan persentase kelayakan yaitu :

$$N = \frac{50}{50} \times 100 = 100\%$$

Berdasarkan kriteria validasi, persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, penggunaan bahasa dalam

media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam penelitian atau uji coba lapangan tanpa perlu dilakukan revisi.

Uji coba *one to one* yang meliputi 3 orang peserta didik kelas VII di SMP N 1 Borbor. Hasil penilaian pada saat proses pembelajaran menggunakan media *hybrid* dapat dilihat pada Tabel 6 berikut ini:

Hasil Angket Respon Oleh *One To One*

Tabel 6. 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
8.	Teks dapat terbaca dengan baik	3x5	-	-	-	-	15
9.	Animations effect membuat kesan yang menarik	3x5	-	-	-	-	15
10	Audio/suara sudah terdengar jelas	3x5	-	-	-	-	15
Jumlah							150
Presentase							100%

Berdasarkan hasil uji coba *one to one*, diperoleh total skor sebesar 150 dari skor maksimal 150. Hasil perhitungan persentase yaitu

$$N = \frac{150}{150} \times 100 = 100\%$$

Sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Secara keseluruhan, setiap aspek penilaian memperoleh kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk yang

dikembangkan sudah sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil yang meliputi 10 orang peserta didik kelas VII di SMP N 1 Borbor. Hasil penilaian pada saat proses pembelajaran menggunakan media *hybrid* dapat dilihat pada Tabel 7 berikut ini:

Tabel 7. Hasil Angket Respon Kelompok Kecil

No	Aspek Yang Dinilai	Bobot Pilihan Jawaban					Skor
		SB=5	B=4	KB= 3	TB= 2	STB= 1	
1.	Pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan	10x5	-	-	-	-	50
2.	Materi pembelajaran lebih mudah dipahami	10x5	-	-	-	-	50
3.	Menjadi lebih termotivasi dan memicu semangat belajar	10x5	-	-	-	-	50
4.	Menghilangkan rasa bosan saat proses belajar mengajar	10x5	-	-	-	-	50
5.	Proses pembelajaran menjadi tidak monoton	10x5	-	-	-	-	50
6.	Tampilan desain dan background warna menarik	10x5	-	-	-	-	50
7.	Gif animasi dan gambar terlihat jelas	10x5	-	-	-	-	50
8.	Teks dapat terbaca dengan baik	10x5	-	-	-	-	50
9.	Animations effect membuat kesan yang menarik	10x5	-	-	-	-	50
10	Audio/suara sudah terdengar jelas	10x5	-	-	-	-	50
Jumlah							500
Presentase							100%

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, diperoleh total skor sebesar 500 dari skor maksimal 500. Hasil perhitungan persentase yaitu:

$$N = \frac{500}{500} \times 100 = 100\%$$

Sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Secara keseluruhan, setiap aspek penilaian memperoleh kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk yang

dikembangkan sudah sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji coba kelompok besar yang meliputi 30 orang peserta didik di kelas VII SMP N 1 Borbor. Hasil penilaian pada saat proses pembelajaran menggunakan media *hybrid* dapat dilihat pada Tabel 8 berikut ini:

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 8. 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	30x5	-	-	-	-	150
2.	Materi pembelajaran lebih mudah dipahami	30x5	-	-	-	-	150
3.	Menjadi lebih termotivasi dan memicu semangat belajar	30x5	-	-	-	-	150
4.	Menghilangkan rasa bosan saat proses belajar mengajar	30x5	-	-	-	-	150
5.	Proses pembelajaran menjadi tidak monoton	30x5	-	-	-	-	150
6.	Tampilan desain dan background warna menarik	30x5	-	-	-	-	150
7.	Gif animasi dan gambar terlihat jelas	30x5	-	-	-	-	150
8.	Teks dapat terbaca dengan Baik	30x5	-	-	-	-	150
9.	Animations effect membuat kesan yang menarik	30x5	-	-	-	-	150
10.	Audio/suara sudah terdengar jelas	30x5	-	-	-	-	150
Jumlah							1500
Presentase							100%

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, diperoleh total skor sebesar 1500 dari skor maksimal 1500. Hasil perhitungan persentase yaitu

$$N = \frac{150}{150} \times 100 = 100\%$$

Secara keseluruhan, setiap aspek penilaian memperoleh kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan sudah sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah produk *hybrid* yang telah dikembangkan diterapkan, kemudian dilakukan evaluasi untuk memperbaiki pengembangan produk *hybrid* tersebut pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas VII SMP semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Evaluasi pengembangan *hybrid* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas VII SMP terdiri dari beberapa tahap, salah satunya adalah tahap analisis. Peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan media pembelajaran yang digunakan. Secara keseluruhan, tahap analisis sudah sesuai. Namun, pembelajaran *hybrid* menggunakan teknologi multimedia belum tersedia dan belum dikembangkan menjadi sumber belajar untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Berdasarkan informasi dari guru, proses pembelajaran masih lebih mengandalkan

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* penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan 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 VII SMP Semester Ganjil.

KESIMPULAN

Pengembangan merupakan proses untuk menciptakan produk baru yang dapat digunakan dalam meningkatkan pengetahuan seseorang.

Penelitian pengembangan adalah upaya untuk menciptakan dan menghasilkan produk berupa materi, media, alat, serta strategi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan model *hybrid learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas VII SMP disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Kelas VII SMP Semester Ganjil 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 guru PAK, skala uji coba *one to one*, kelompok kecil dan besar, serta tahap evaluasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMP Negeri 1 Borbor, guru Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, serta siswa kelas VII yang telah memberikan izin dan bekerja sama selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada para validator ahli, dosen pembimbing, keluarga, dan rekan-rekan atas bimbingan, doa, dan dukungan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- Andayani, T., Sitompul, H., & Situmorang, J. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Hybrid Learning Dengan Pendekatan Problem Based Learning Pada Matakuliah Pengantar Sosiologi. *Jupii: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 12(2), 506–515.
- Arifin, A., & Sulkifly, S. (2021). Kesiapan Sekolah Dalam Pengelolaan Model Pembelajaran Hybrid Learning Di Sma Kota Gorontalo. *Student Journal Of Educational Management*, 1(1), 41–56.
- Dwiputro, R. M., Indra, H., & Rosyadi, A. R. (2021). Model Pembelajaran Blended Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Rayah Al-Islam*, 5(02), 247–263.
- Fauzan, F. A., & Arifin, F. (2017). Hybrid Learning Sebagai Alternatif Model Pembelajaran. *Seminar Nasional Profesionalisme Guru Di Era Digital*, 247–252.
- Harun, A., Asiah, N., Kuswanto, C. W., Iqbal, A., & Diadara, N. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Hybrid Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 349–359.
- Makhin, M. (2021). Hybrid Learning Model Pembelajaran Pada Masa Pandemi Di Sd Negeri Bungurasih Waru Sidoarjo. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 95–103.
- Mulyasa, H. E. (2021). *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *Pensa*, 3(2), 243–255.
- Pamungkas, I. A., & Dwiyojo, W. D. (2020). Blended Learning Sebagai Pembelajaran Alternatif Di Era New Normal Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Keolahragaan*.
- Ramadani, F., Melisa, F., & Putri, D. A. E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106.
- Riyanda, A. R., Agnesa, T., Wira, A., Ambiyar, A., Umar, S., & Hakim, U. (2022). Hybrid Learning: Alternatif Model Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4461–4469.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di Smpn 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60.
- Sanjani, M. A. (2021). Pentingnya Strategi Pembelajaran Yang Tepat Bagi Siswa. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 10(2), 32–37.
- Simbolon, S. R., & Saragih, O. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 692–705.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kualitatif Dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.