



Contents lists available at Jurnal IICET

Jurnal Konseling dan Pendidikan

ISSN: 2337-6740 (Print) ISSN: 2337-6880 (Electronic)

Journal homepage: <http://jurnal.konselingindonesia.com>



Pengembangan model pembelajaran pendidikan agama kristen dan budi pekerti dengan pendekatan *blended learning*

Olivia Cherly Wuwung^{*}, Jeane Marie Tulung

Institut Agama Kristen Negeri Manado, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Sep 11th, 2021

Revised Oct 29th, 2021

Accepted Nov 23rd, 2021

Keyword:

Pendekatan blended learning

Pengembangan model

Bahan ajar berbasis qr-code

Pendidikan agama kristen

ABSTRACT

Pandemi Covid-19 telah berdampak signifikan terhadap pembelajaran normal di banyak lembaga, termasuk belajar di Sekolah Tinggi Teologi Kristen di Kabupaten Minahasa. Namun, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran perlu dikembangkan model pembelajaran untuk Pendidikan Agama Kristen (PAK) dan Budi Pekerti dengan pendekatan blended learning. Penelitian ini dilakukan secara bertahap mulai dari tahap perencanaan, pengembangan dan evaluasi. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa bahan ajar berbasis QR Code dan Panduan Belajar Dalam Jaringan (Daring) layak untuk digunakan. Seluruh penilaian ahli dikategorikan sangat baik. Uji coba satu-satu dan uji coba kelompok besar juga menunjukkan kategori yang sangat baik masing-masing sebesar 98,7%, dan 96%. Selanjutnya, skor rata-rata setiap siswa meningkat sebesar 12,17 dari 71,08 sebelum menggunakan bahan ajar berbasis QR Code menjadi 83,25 setelah menggunakan bahan ajar berbasis QR Code. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis QR-Code yang dikembangkan sangat baik dan layak untuk digunakan. Hal ini karena hasil belajar siswa yang menggunakan model PAK dan Budi Pekerti dengan pendekatan blended learning di Sekolah Menengah Teologi Kristen (SMTK) di Kabupaten Minahasa meningkat secara signifikan.



© 2021 The Authors. Published by Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET). This is an open access article under the CC BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Corresponding Author:

Olivia Cherly W,

Institut Agama Kristen Negeri Manado

Email: wuwung@iakn-manado.ac.id

Introduction

Kemajuan teknologi dan informasi sedang disaksikan di seluruh dunia, termasuk Indonesia, yang berada di era revolusi industri 4.0. Revolusi ini dideklarasikan sebagai "Making Indonesia 4.0," diluncurkan oleh Presiden Joko Widodo sebagai inisiatif pemerintah untuk mendukung teknologi dan industrialisasi dalam mewujudkan tujuannya. Meskipun, untuk waktu yang lama, industri ini telah mengandalkan tenaga kerja manusia dalam produksi barang, manufaktur skala besar telah ditingkatkan dengan penggunaan mesin berteknologi tinggi (Giang et al., 2021; Piccarozzi et al., 2018). Hal ini telah mempengaruhi interaksi antara manusia dan teknologi akibat pandemi Covid-19, banyak sektor, termasuk pendidikan, yang mengalami perubahan, terutama adopsi teknologi dan komunikasi digital (Karakaya, 2021; Mhlanga & Moloi, 2020). Sejak saat itu, pemerintah telah mengeluarkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menekan penyebaran virus tersebut. Akibatnya, mode pembelajaran dipindahkan dari kelas ke daring, meskipun orang tua dan siswa tidak terbiasa dengan sistem seperti itu (Iivari et al., 2020). Perubahan ke platform daring disambut dengan tantangan, termasuk orang tua yang terganggu secara psikologis karena mereka tidak terbiasa bekerja dari rumah (Cahyati & Kusumah, 2020).

Sekolah adalah media interaksi antara siswa dan guru untuk memperoleh keterampilan kecerdasan, mengembangkan aspek sosiologis dalam kehidupan (Schiering et al., 2012). Namun, dengan munculnya pandemi Covid-19, kegiatan belajar tatap muka di sekolah bergeser ke sistem daring. Akibatnya, interaksi normal dengan siswa lain terganggu, dan sosialisasi terbatas (Fikri, 2021; Rodriguez-segura & Zamora-antuano, n.d.). Menghadapi kondisi ini diperlukan adanya suatu rancangan model pembelajaran yang

sesuai yang memastikan siswa dapat belajar meskipun ada pandemi. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 5 ayat 1, yang menyatakan bahwa “Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang bermutu.” Pendidikan adalah proses berkelanjutan di mana manusia menerima pendidikan formal dan informal dari berbagai pengalaman hidup (Tulung, 2014). Peran pendidikan dalam kehidupan seseorang sangat penting melalui pengembangan moral, sikap, pengetahuan, keterampilan, dan pola pikir (Darling-Hammond et al., 2020). Pelaksanaan pendidikan sedang dilakukan di berbagai tingkatan untuk mengembangkan kemampuan siswa menjadi manusia yang beriman dan taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki karakter luhur, sehat, berpengetahuan luas, cakap, kreatif, mandiri, bertanggung jawab, dan demokratis.

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. Pendidikan keagamaan mempersiapkan siswa untuk memahami tentang ajaran agama. Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 mengatur bahwa Pendidikan Kristen dicapai melalui jalur formal, non formal, dan informal. Pendidikan formal disediakan oleh lembaga-lembaga pendidikan dasar (Teologi Kristen SD dan SMP), Pendidikan Menengah (Sekolah Menengah Teologi Kristen dan Sekolah Menengah Agama Kristen), dan Pendidikan Tinggi (Sekolah Tinggi Agama Kristen Negeri). Sekolah Menengah Teologi, disingkat SMTK, adalah unit pendidikan agama Kristen formal yang setara dengan SMA/SMK dan/atau sederajat. Kurikulum pada SMTK memadukan mata pelajaran pendidikan umum dengan mata pelajaran pendidikan agama Kristen (Peraturan Menteri Agama No. 27 Tahun 2016).

SMTK sebagai sekolah dengan karakteristik pendidikan keagamaan, merupakan bagian penting dari sistem pendidikan nasional. SMTK memiliki ciri khas yang berbeda dengan Sekolah Menengah Umum lainnya karena merupakan sekolah di bawah binaan Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat dan Kementerian Agama RI, dengan struktur kurikulum 40% kegiatan pendidikan agama dan 60% pendidikan umum. SMTK secara resmi merevisi Kurikulum 2013 yang dilaksanakan sejak diterbitkannya Keputusan Direktur Jenderal Bimbingan Masyarakat Kristen Kementerian Agama Nomor 36 Tahun 2019. Kurikulum 2013 telah dirancang untuk mempraktekkan pembelajaran abad ke-21 di setiap tingkat pendidikan, dimana setiap lulusan diharapkan dapat mengintegrasikan teknologi yang ada, termasuk dengan pembelajaran daring. Teknologi ini tentunya merupakan salah satu infrastruktur dasar untuk mencapai tujuan pendidikan abad ke-21, seperti mengembangkan siswa dengan kompetensi berpikir kritis dalam pemecahan masalah, komunikasi, kreativitas, dan inovasi (Tjandra, 2020).

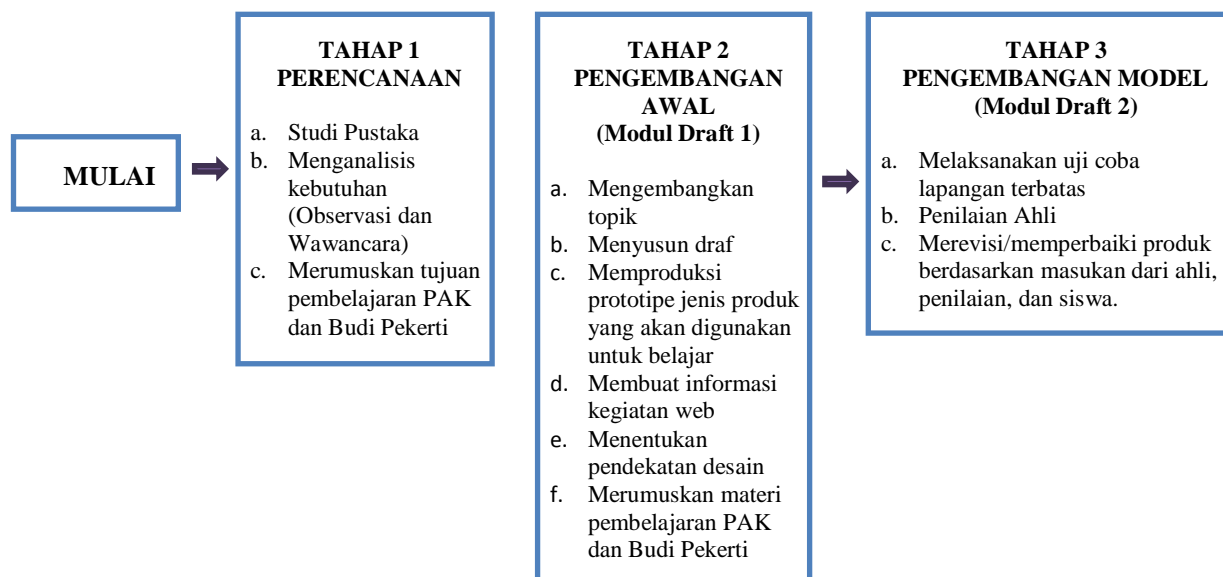
Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) dan Budi Pekerti pada SMTK di masa pandemi Covid-19 memiliki tantangan tersendiri. Temuan peneliti pada wawancara dan observasi di lapangan menunjukkan bahwa belum tersedianya bahan ajar PAK dan Budi Pekerti dan berbasis Kurikulum 2013 Khusus untuk SMTK. Saat ini, bahan ajar yang digunakan berasal dari SMA/SMK Umum. Oleh karena itu, perlu dirancang bahan ajar untuk PAK dan Budi Pekerti sesuai Kurikulum 2013 khusus untuk SMTK. Pelaksanaan Pembelajaran PAK dan Budi Pekerti pada masa pandemi Covid-19 di SMTK dilakukan secara daring menggunakan berbagai platform seperti Facebook, Whatsapp, dan Zoom Cloud Meeting. Namun dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala yaitu jaringan internet yang tidak memadai, keterbatasan biaya untuk membeli pulsa, dan beberapa siswa yang tidak memiliki gawai. Pada hasil observasi peneliti mendapati sebagian besar siswa pada SMTK di Kabupaten Minahasa adalah siswa yang kurang mampu dan berasal dari desa. Untuk mengoptimalkan pembelajaran PAK dan Budi Pekerti di era revolusi industri saat ini, dirasa perlu pengembangan model bahan ajar pembelajaran Pendidikan Agama Kristen berbasis QR-Code dengan pendekatan blended learning yaitu kombinasi antara pembelajaran dalam jaringan (daring) dan tatap muka secara langsung di luar jaringan (luring). Pertemuan tatap muka perlu dipertahankan dengan menggabungkannya dengan pembelajaran daring untuk mengembangkan potensi siswa (Rahmi, 2018). Model blended learning merupakan salah satu teknik yang dapat diadopsi dan digunakan pada pembelajaran PAK dan Budi Pekerti di SMTK untuk mengatasi permasalahan yang ada serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

Method

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif, yaitu data yang dikumpulkan berbentuk nonparametrik, tanpa statistik, tidak empiris, subjektif, induktif, penjelajahan, alamiah, dan bukan angka-angka. Penelitian ini terkait dengan data sehingga lebih menggunakan narasi-narasi dan uraian. Pada

penelitian kualitatif ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan hal-hal yang tersirat berkenaan dengan sikap, kepercayaan, motivasi, serta perilaku target populasi yang ditelitinya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran melalui pendekatan berorientasi produk yang sistematis menggunakan model rowntree dan Model Desain Berbasis Web (Siang et al., 2019). Tahapan pengembangan pembelajaran adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model Bahan Ajar PAK dan Budi Pekerti berbasis QR-Code dengan Pendekatan Blended Learning

Results and Discussion

Pengembangan Model Pembelajaran PAK dan Budi Pekerti dengan pendekatan blended learning berbasis QR Code

Bahan ajar PAK dan Budi Pekerti dengan pendekatan *blended learning* berbasis QR Code untuk siswa, bahan cetak dikembangkan berdasarkan model Rowntree yang dikombinasikan dengan Model Desain Berbasis Web untuk kelas luar jaringan. Langkah-langkah pengembangan adalah sebagai berikut:

Tahap perencanaan

Studi Literatur

Pada tahap ini, dilaksanakan studi literatur terkait pengembangan model pembelajaran PAK dan Budi Pekerti. Literatur berkaitan dengan Kurikulum SMTK, Pendidikan Agama Kristen, Desain Sistem Pembelajaran, dan *Blended Learning*

Analisis kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan pengamatan untuk mengamati permasalahan, keadaan, dan karakteristik siswa (Solihatini et al., 2021). Selain pengamatan, kuesioner langsung didistribusikan kepada guru dan siswa. Analisis kebutuhan adalah referensi utama dalam penelitian pengembangan.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Pembelajaran

No	Masalah yang terjadi	Kondisi saat ini	Kondisi yang seharusnya
1.	Bahan Belajar	Bahan belajar tidak tersedia	Seharusnya bahan belajar disediakan untuk siswa agar mereka dapat mempelajari materi pembelajaran secara mandiri.
2.	Siswa	Siswa bersifat pasif karena tidak ada daya tarik dalam proses pembelajaran	Seharusnya siswa dilibatkan secara aktif dan mandiri agar tujuan pembelajaran mampu diaplikasikan

No	Masalah yang terjadi	Kondisi saat ini	Kondisi yang seharusnya
3.	Guru	Guru tidak kreatif dalam mengelolah pembelajaran	Seharusnya guru kreatif dalam mengelolah pembelajaran
4.	Proses pembelajaran	Berpusat kepada guru(teacher center) tidak ada modifikasi pembelajaran akibatnya proses pembelajaran tidak kondusif	Seharusnya kondisi pembelajaran student center yang mandiri karena siswa juga dapat belajar dari rumah

Perumusan tujuan pembelajaran

Setelah analisis kebutuhan, solusi untuk masalah yang diidentifikasi disesuaikan untuk menggabungkan karakteristik siswa, permasalahan dalam pembelajaran, dan lingkungan.

Tahap pengembangan awal

Pengembangan materi pembelajaran berdasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya sebagai berikut: a) Keluarga Kristen dan Perspektif Iman Kristen; b) Allah memelihara keluarga; c) Relasi Bermakna antara keluarga, Gereja, dan sekolah; d) Keluarga yang kuat, melahirkan pribadi yang kuat; e) Tanggung jawabku terhadap keluargaku; f) Keadilan dan perdamaian dalam keluarga.

Penyusunan dan pembuatan prototipe produk yang digunakan oleh siswa.

Penyusunan rancangan dilakukan dengan menyediakan materi dalam garis besar isi materi dan diuraikan dalam suatu format yang bahasa dan istilah teknisnya dimengerti oleh siswa.

Tabel 2. Tahap Pengembangan Model

No	Tahap Pengembangan	Deskripsi Kegiatan
1	Pengembangan	Pengumpulan data awal, observasi lapangan, analisis kebutuhan dan studi literatur.
2	Pengembangan Model Pembelajaran	Penerapan model menjadi bahan belajar untuk <i>blended learning</i> berbasis QR Code Uji coba pakar; desain, media, konten dan bahasa.
3	Penerapan Bahan Pembelajaran	Uji coba langsung ke peserta didik Evaluasi efektivitas pengembangan model

Produksi Prototipe

Dalam memproduksi bahan ajar PAK dan Budi Pekerti dengan pendekatan *blended learning* berbasis QR Code, membutuhkan beberapa peralatan diantaranya komputer, printer, dan program pengeditan. Peralatan (komputer atau laptop) diharuskan memiliki spesifikasi tertentu yang mendukung proses editing materi pembelajaran dan jenis printer yang digunakan untuk mencetak harus memiliki resolusinya yang tinggi dan kemampuan untuk mencetak warna.

Membuat Dokumen Informasi Kegiatan Web

Tahap ini dirancang untuk merekam informasi dasar yang terkait dengan bahan ajar yang dikembangkan

Menentukan pendekatan desain

Tahap ini menentukan alat yang akan digunakan untuk membantu siswa mempelajari berbagai materi yang telah dirancang sebagai bagian dari materi pembelajaran berbasis web, termasuk perangkat lunak peramban, akses papan buletin, dan alamat email.

Menggabungkan semua materi pembelajaran

Template yang telah ditentukan digunakan untuk mengkompilasi semua materi pembelajaran.

Tahap evaluasi

Evaluasi diri

Tahap ini dilaksanakan dengan menganalisis siswa, perangkat, dan materi yang akan dibuat.

Tinjauan ahli

Pada tahap ini, produk yang dirancang, diperiksa, dinilai, dan dievaluasi oleh para ahli. Validasi dilakukan oleh para ahli dari media, desain pembelajaran, substansi material, dan bahasa. Tanggapan dan saran dari

para ahli (validator) ditulis pada lembar validasi yang menunjukkan apakah desain itu valid atau tidak, sehingga mengidentifikasi kelemahan produk untuk revisi lebih lanjut.

Uji coba tatap muka

Bahan ajar diuji oleh siswa dari kemampuan tinggi, Uji Coba Lapangan- Saran dan hasil tes pada prototipe digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan desain prototipe kedua.

Uji Coba Lapangan

Saran dan hasil tes pada prototipe digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan desain prototipe kedua. Hasil revisi diuji pada mata pelajaran penelitian, dan uji coba lapangan yang melibatkan tiga sekolah dengan total 30 siswa dilakukan untuk mengetahui kekurangan bahan ajar bila digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Revisi Hasil Uji coba dievaluasi untuk menentukan apakah perlu untuk mengubah materi pembelajaran.

Meninjau Kemampuan Siswa- Kegiatan ini dilakukan untuk menentukan apakah perlu adanya perubahan dalam materi pembelajaran

Kelayakan Bahan Ajar PAK dan Budi Pekerti untuk siswa SMTK

Berdasarkan penilaian para ahli materi, isi buku ini layak dibaca dan penyajiannya sudah baik. Saran dari ahli materi menunjukkan perlu perbaikan kesalahan ketik dan memperbaiki konten yang tumpang tindih. Ahli materi menilai bahwa materi yang ada pada bahan ajar itu sesuai dan mudah dipahami.

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk menentukan kelayakan bahasa, sehingga memotivasi pembaca untuk mempelajari isi materi pembelajaran. Bahan ajar PAK dan Budi berdasarkan kode QR-Code cocok digunakan dalam pembelajaran tetapi memiliki beberapa komponen yang membutuhkan revisi, seperti menulis, penggunaan huruf besar dan kecil, tanda baca, dan kesalahan ketik.

Penilaian ahli desain bertujuan untuk menentukan minat pembaca dalam mempelajari materi pembelajaran, tujuan, dan deskripsi isi materi, dalam setiap kegiatan pembelajaran. Temuan menunjukkan bahwa bahan ajar PAK dan Budi Pekerti dengan pendekatan *blended learning* berbasis QR- Code layak untuk digunakan tetapi memiliki bagian yang perlu direvisi, seperti kesalahan dalam pengetikan.

Instrumen digunakan para ahli media untuk memvalidasi menemukan bahwa bahan ajar PAK dan Budi Pekerti dengan pendekatan *blended learning* berbasis QR Code layak untuk digunakan tetapi memiliki beberapa hal yang perlu direvisi, seperti diantaranya perlu memperhatikan kesatuan bahan ajar, materi pelajaran, kesalahan pengetikan, dan penggunaan singkatan harus diperjelas.

Tahap validasi bertujuan untuk mengevaluasi penerapan model, apakah sudah dapat digunakan tanpa harus dilakukan pengarahan atau pendampingan oleh peneliti atau pengembang model dan jika memiliki dampak positif pada siswa dibandingkan dengan materi pembelajaran sebelumnya yang belum menggunakan bahan ajar ini. Validasi bahan ajar PAK dan Budi Pekerti dengan pendekatan *blended learning* berbasis QR-Code dilakukan di SMTK Kristo Manado, SMTK Langowan, dan SMTK Kawangkoan. Kegiatan ini dilakukan untuk meninjau produk awal model pembelajaran dan dampak dari pendekatan *blended learning* berbasis QR Code yang dikembangkan. Setelah memperbaiki bahan ajar sesuai dengan permintaan ahli material, bahasa, media, dan desain, maka bahan ajar ini diuji pada siswa menggunakan dua tahap uji coba, diantaranya :

Uji coba satu-ke-satu (Face-to-face tryout)

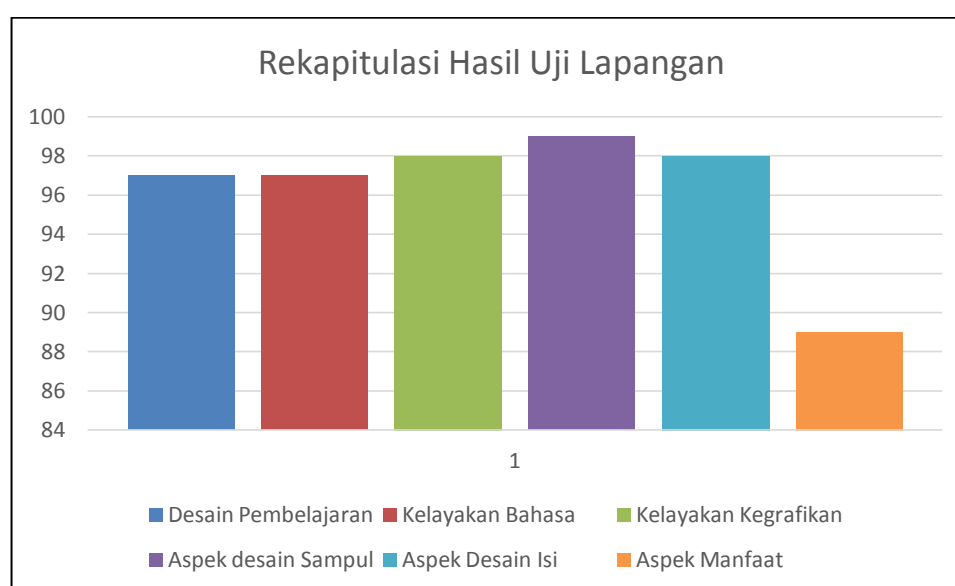
Uji coba ini dilaksanakan setelah data ahli yang direvisi telah diuji untuk menentukan penerapan, efektivitas, dan efisiensi bahan ajar dalam proses pembelajaran. Setiap percobaan dilakukan untuk memperoleh kesimpulan dari hasil analisis data dalam menjelaskan produk sebagai dasar untuk membuat keputusan tentang revisi. Hal ini disertai dengan dukungan belajar yang menunjukkan bahwa model itu lebih baik, lebih efektif, efisien, dan menarik bagi siswa setelah direvisi. Selain itu, bertujuan untuk mengetahui apakah bahan ajar yang dikembangkan dapat dipelajari dengan benar oleh siswa. Hasil uji coba ini kembali direvisi sehingga bahan ajar PAK dan Budi Pekerti dengan pendekatan *blended learning* berbasis QR Code dapat digunakan untuk uji coba kelompok besar.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Lapangan

No	Aspek	Hasil (%)
1	Desain Pembelajaran	97
2	Kelayakan Bahasa	97
3	Kelayakan Kegrafikan	98
4	Aspek desain Sampul	99
5	Aspek Desain Isi	98
6	Aspek Manfaat	89
Rata-Rata Keseluruhan		96%
Kriteria		Sangat Baik

Uji Coba Lapangan Field Trial

Uji coba ini dilaksanakan untuk menentukan apakah bahan ajar telah diterapkan dengan benar dan seberapa efektif dalam mencapai tujuan penelitian (Susanto, 2021). Uji coba dilakukan pada 30 siswa, dengan fokus pada efisiensi dan daya tarik bahan ajar dengan menggunakan hasil revisi dari materi pembelajaran yang disusun, seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Penilaian Produk pada ujicoba lapangan

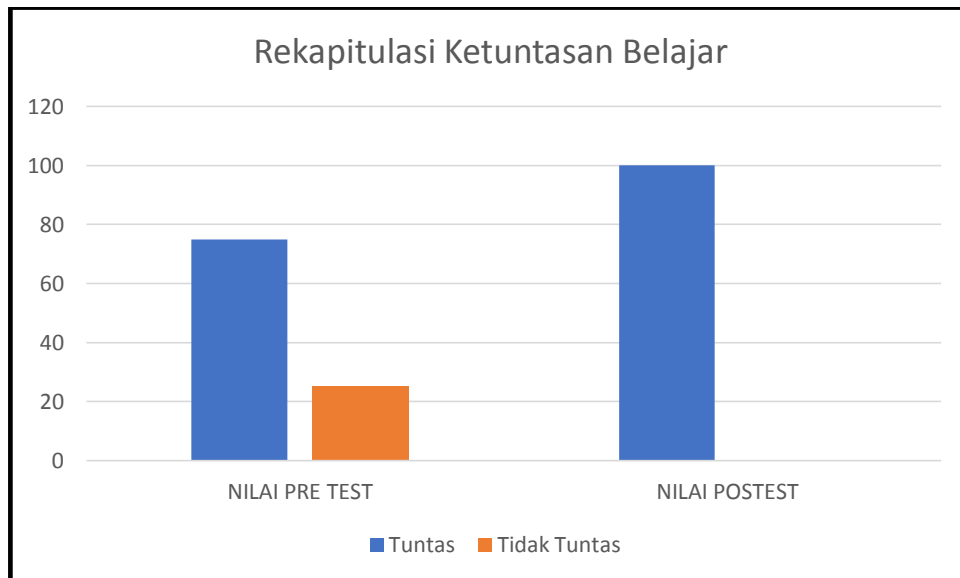
Berdasarkan hasil uji kelayakan teoretis dan empiris, bahan ajar PAK dan Budi Pekerti dengan pendekatan *blended learning* dikategorikan Sangat Baik. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa materi yang dikembangkan memenuhi kriteria pembelajaran yang digunakan, seperti yang ditampilkan dalam **tabel 4**

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Kelayakan Bahan Belajar PAK dan Budi Pekerti dengan Pendekatan *Blended Learning*

No	Evaluasi	Rata- Rata	Kategori
1	Ahli Materi	4,3	Sangat Baik
2	Ahli Bahasa	4,5	Sangat Baik
3	Ahli Desain Pembelajaran	4,8	Sangat Baik
4	Ahli Media	4,7	Sangat Baik
5	Uji <i>One to one</i>	98,7 %	Sangat Baik
6	Uji Lapangan	96 %	Sangat Baik

Efektivitas bahan belajar PAK dan Budi Pekerti dengan pendekatan *blended learning* berbasis QR Code

Hasil pra-tes dan pasca-tes menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa, seperti yang ditunjukkan pada **table 4**.



Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Ketuntasan Belajar (dalam persentase)

Hasil temuan menunjukkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar PAK dan Budi Pekerti dengan pendekatan *blended learning* adalah 75%, dengan skor rata-rata pra-tes 71,08 dan pasca-tes 83,25. Rata-rata setiap siswa meningkat sebesar 12,17 dari 71,08 sebelum menggunakan bahan ajar berbasis QR Code menjadi 83,25 setelah menggunakan bahan ajar berbasis QR Code. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa bahan ajar PAK dan Budi dengan pendekatan *blended learning* efektif sebagai sumber belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Proses pelaksanaan uji coba diawali dengan memperkenalkan bahan ajar PAK dan Budi Pekerti dengan menjelaskan langkah-langkah menggunakan QR Code. Mereka diberi pra-tes dan setelah selesai diberi kesempatan untuk mempelajari materi pembelajaran pada bahan ajar yang dikembangkan, kemudian siswa diminta untuk mendaftar di kelas dalam jaringan yang sudah dibuat. Berdasarkan hasil pra-tes dan pasca-tes, ada peningkatan sebesar 75%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar PAK dan Budi Pekerti berbasis QR Code efektif sebagai sumber belajar bagi siswa.

Keunggulan dan Kelemahan Produk

Keunggulan Produk

Keunggulan dari bahan ajar PAK dan Budi Pekerti berbasis QR Code ini adalah sebagai berikut: a) Bahan ajar tersedia secara daring dan dapat diakses melalui peramban apa pun menggunakan komputer, laptop, tablet, telepon seluler, dan perangkat yang terhubung ke internet; b) Bahan ajar dapat di akses kapan dan dimana saja menggunakan perangkat yang terhubung ke internet dan secara efektif meminimalkan waktu belajar siswa; c) Sistem navigasi dirancang untuk memudahkan siswa dalam penggunaan bahan ajar; d) Bahan ajar berbasis QR-Code dapat menjadi sumber belajar bagi siswa.

Kelemahan Produk

Kelemahan dari bahan ajar PAK dan Budi Pekerti berbasis QR Code ini meliputi: a) Bahan ajar membutuhkan konektivitas internet yang andal untuk mengakses materi; b) Bahan ajar membutuhkan sumber daya yang berkualitas untuk mengelola pembelajaran berbasis daring.

Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahan ajar PAK dan Budi Pekerti dengan pendekatan *blended learning* dikategorikan Sangat Baik dan materi yang dikembangkan memenuhi kriteria pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil pra-tes dan pasca-tes, ada peningkatan sebesar

75%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar PAK dan Budi Pekerti berbasis QR Code efektif sebagai sumber belajar bagi siswa.

References

- Cahyati, N., & Kusumah, R. (2020). Peran Orang Tua Dalam Menerapkan Pembelajaran Di Rumah Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 4–6. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2203>
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140. <https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Fikri, M. (2021). Kendala Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19: Sebuah Kajian Kritis. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(1), 145–148.
- Giang, N. T. H., Hai, P. T. T., Tu, N. T. T., & Tan, P. X. (2021). Exploring the readiness for digital transformation in a higher education institution towards industrial revolution 4.0. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 11(2), 4–24. <https://doi.org/10.3991/IJEP.V11I2.17515>
- Iivari, N., Sharma, S., & Ventä-olkkonen, L. (2020). International Journal of Information Management Digital transformation of everyday life – How COVID-19 pandemic transformed the basic education of the young generation and why information management research should care? *International Journal of Information Management*, June, 102183. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102183>
- Karakaya, K. (2021). Design considerations in emergency remote teaching during the COVID-19 pandemic: a human-centered approach. *Educational Technology Research and Development*, 69(1), 295–299. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09884-0>
- Mhlanga, D., & Moloi, T. (2020). COVID-19 and the digital transformation of education: What are we learning on 4ir in South Africa? *Education Sciences*, 10(7), 1–11. <https://doi.org/10.3390/educsci10070180>
- Piccarozzi, M., Aquilani, B., & Gatti, C. (2018). Industry 4.0 in management studies: A systematic literature review. *Sustainability (Switzerland)*, 10(10), 1–24. <https://doi.org/10.3390/su10103821>
- Rahmi, U. (2018). Desain Sistem Pembelajaran Blended Learning : Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Indonesia. *NDONESIAN SCHOLARS JOURNAL*, 1(1), 122–137. <https://doi.org/10.31227/osf.io/j84c3>
- Rodriguez-segura, L., & Zamora-antuñano, M. A. (n.d.). Teaching Challenges in COVID-19 Scenery : Teams Platform-Based Student Satisfaction Approach. 1–29.
- Schiering, M. S., Bogner, D., & Buli-holmberg, J. (2012). Teaching and learning: a model for academic and social cognition. In *Choice Reviews Online* (Vol. 49, Issue 06). <https://doi.org/10.5860/choice.49-3394>
- Siang, J. L., Ibrahim, N., & Situmorang, R. (2019). Development of hypercontent module using jonnuro model learning desain for candidates master guide. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(2 Special Issue 9), 70–78. <https://doi.org/10.35940/ijrte.B1016.0982S919>
- Solihatin, E., Kinkin, Y. S. P., Siang, J. L., Tulung, J. M., Syarifain, R. I., Kuncoro, E. A., Lapian, A., Dapa, A. N., Wuwung, O. C., & Alwi. (2021). Development of Qr Code-Based Character Education Teaching Materials. *Review Of International Geographical Education*, 1(5), 4095–4104. <https://doi.org/10.48047/rigeo.11.05.290>
- Suherman, W. S., Dapan, Guntur, & Muktiani, N. R. (2019). Development of traditional children play based instructional model to optimize development of kindergarteners' fundamental motor skill. *Cakrawala Pendidikan*, 38(2), 356–365. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i2.25289>
- Susanto, R. (2021). Pengembangan aplikasi penilaian profil kompetensi pedagogik berdasarkan matriks peta diri berbasis web. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 7(2), 172–180.
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5), 395–402. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Tjandra, D. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Abad 21. *SIKIP Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 1–10. <http://sttikat.ac.id/e-journal/index.php/sikip>
- Tulung, J. M. (2014). Evaluasi Program Penyelenggaraan Sekolah Menengah Teologi Kristen (SMTK) Langowan. *Tumou Tou*, 1(1), 17–35.