
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN
BERBASIS HYPERCONTEN**

Beatrix J.M Salenus
(Dosen Universitas Kristen Indonesia Maluku)

Abstract

This writing aims to develop a Hypercontent-based PAK learning model in order to answer the various challenges and developments in the era of the industrial revolution 4.0. This writing uses the Research and Development (R & D) research method with the model used is the ADDIE model which consists of 5 stages, namely the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation, which are revised in each stage. The stages of the development of this model, then produce a product of the PAK learning model based on Hypercontent which the results of the model product can be included in PAK learning materials. The results of the development of the Hypercontent-based PAK learning model show that the learning materials used with the Hypercontent-based model can meet and answer various challenges and developments in the era of the industrial revolution 4.0. This concludes that in an effort to align learning, especially in PAK learning with the increasingly current demands of science and technology, educators are directed to be able to be creative in delivering learning that increasingly plays a central role in cyber technology, so that a good way to do is By integrating cyber technology, in this case the Hypercontent-based PAK learning model into the learning material.

Keyword: PAK, Model Development, PAK Learning, Hypercontent.

Abstrak

Penulisan ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran PAK berbasis *Hypercontent* dalam rangka menjawab berbagai tantangan dan perkembangan zaman di era revolusi industri 4.0. Penulisan ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yakni tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dalam setiap tahapan dilakukan revisi. Tahapan dari pengembangan model ini, kemudian menghasilkan produk model pembelajaran PAK berbasis *Hypercontent* yang hasil dari produk model tersebut dapat dimasukan dalam bahan pembelajaran PAK. Hasil dari pengembangan model pembelajaran PAK berbasis *Hypercontent* ini menunjukkan bahwa bahan pembelajaran yang digunakan dengan model berbasis *Hypercontent* dapat memenuhi dan menjawab berbagai tantangan dan perkembangan zaman di era revolusi industri 4.0. hal ini menyimpulkan bahwa dalam upaya menselaraskan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PAK dengan tuntutan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesaat saat ini, maka pendidik diarahkan untuk mampu berkreaitif dalam menyampaikan pembelajaran yang semakin memegang peran sentralnya pada teknologi *cyber*, sehingga cara yang baik yang perlu dilakukan adalah dengan mengintegrasikan *technology cyber* tersebut dalam hal ini model pembelajaran PAK berbasis *Hypercontent* ke dalam bahan pembelajarannya.

Kata Kunci: PAK, Pengembangan Model, Pembelajaran PAK, *Hypercontent*.

PENDAHULUAN

Memasuki era revolusi Industri 4.0 yang penerapannya lebih tertuju pada *cyber physical systems* dalam berbagai bidang, sehingga dunia pendidikan pun turut mengambil andil dalam perkembangan teknologi, yang kemudian memberikan alasan bahwa pengaruh teknologi dalam empat dekade terakhir ini telah mempengaruhi cara belajar dan mengajar dalam dunia pendidikan dan sangat menantang serta mengubah praktik dan model pada desain tradisional. Pengaruh tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran telah mengalami perubahan yang signifikan dibandingkan pengajaran sebelumnya, sehingga teknologi disruptif kemudian memegang peranan dalam perubahan paradigma di era revolusi industri 4.0 ini.

Keadaan inilah yang kemudian menuntut para ahli di dunia pendidikan khususnya para profesional dalam bidang teknologi pendidikan untuk mampu berperan secara langsung dalam membangun desain instruksional yang *smart learning* maupun komponen pendukung pembelajaran lainnya. Pesatnya perkembangan di dunia teknologi inilah yang kemudian mempengaruhi perkembangan dan perubahan dalam dunia pendidikan dan pengajaran dengan menampilkan berbagai istilah dalam pembelajaran seperti: pendidikan virtual. Pendidikan jarak jauh, bahkan sampai pendidikan berbasis web dan berbasis internet.

Perubahan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi pada pengajaran saat ini, sangat menuntut kreativitas para pendidik atau pengajar dalam menyampaikan materi pengajaran agar nantinya peserta didik mampu dan siap memasuki dunia kerja yang benar, sekaligus kreatif dan kritis dalam menghadapi perubahan zaman. Berbagai Pemanfaatan pembelajaran secara online ini pun telah menampilkan gambaran bahwa sekarang ini peserta didik lebih banyak memilih untuk belajar secara online dengan pemikiran bahwa belajar itu bisa kapan saja dan di mana saja (Chen et al., 2010), Sehingga para pendidik dituntut untuk bisa berkreasi dan inovatif dalam mendesain belajar dan pembelajaran.

Sejalan dengan itulah para pendidik atau pengajar perlu memiliki keilmuan baik secara pengetahuan maupun keterampilan dalam mendesain dan mempraktikkan model dan strategi pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang dalam zaman sekarang lebih berkeinginan untuk memiliki pengalaman belajar secara online, walaupun terkadang ada ahli-ahli pendidikan yang mempunyai pengalaman dalam merancang model dan teori desain yang baku, namun sangat diharapkan kualitas dari sistem pembelajaran yang dikembangkan saat ini dapat bervariasi (Cayeni, 2019).

Kualitas dari sistem pembelajaran yang bervariasi inilah yang kemudian menarik untuk dikembangkan sesuai dengan perubahan paradigma yang terjadi dalam dunia pendidikan, di mana pengaruh revolusi industri 4.0 memberikan dampak positif dengan semakin maju dan berkembangnya sistem pembelajaran kita, akan tetapi juga memberikan dampak negatif bagi dunia pendidikan kita apabila tidak mampu menjawab tantangan yang muncul di era sekarang. Dampak negatif yang ditimbulkan dan dapat kita lihat sekarang ini adalah kurangnya pemahaman mengenai pendidikan karakter bagi generasi muda kita dalam hal ini anak usia sekolah yang banyak diarahkan pada pembelajaran Agama.

Sejalan dengan pemikiran tersebut, Pendidikan Agama Kristen pun ikut mengambil bagian dalam perkembangan teknologi, dengan menampilkan model pembelajaran yang mampu bersaing dengan perkembangan zaman saat ini tetapi juga sebagai bagian dari pembelajaran yang dapat memberikan ketertarikan bagi peserta didik untuk kreatif dan trampil dalam proses belajar mengajar, oleh karena itulah di sini penulis mencoba mengembangkan model pembelajaran PAK berbasis *Hyperconten* untuk menselaraskan perkembangan teknologi di era revolusi ini dengan dunia pendidikan melalui bahan pembelajaran PAK yang dapat diberikan kepada peserta didik.

KAJIAN PUSTAKA

Konsep Pengembangan Model

Dalam konsep pengembangan, model dapat dipahami secara umum sebagai gambaran lengkap mengenai sesuatu yang sangat kompleks dan dibuat dalam bentuk yang disederhanakan, sehingga dapat dikatakan sebagai pola yang dibuat atau diproduksi. Bagi para pengembang di dunia pendidikan, model sangat penting, karena bisa menjadi referensi untuk proses pengembangan yang akan dilakukan. Beberapa pandangan dan pendapat yang disampaikan oleh para ahli di bidang pendidikan dan pembelajaran mengenai model, antara lain: (1) Pandangan Gustafson & Branch (2002:1), yang menyatakan bahwa: "*a model is a simple representation of more complex forms, processes and functions of physical phenomena or ideas*". Sebuah model adalah representasi sederhana dari bentuk, proses, dan fungsi yang lebih kompleks yang berkaitan dengan fisik atau gagasan. (2) Bruce & Weil, (1978:2), yang menyatakan bahwa: "*a model of teaching consists of guidelines for designing educational activities and environments*". Sebuah model pengajaran berisi pedoman untuk merancang kegiatan pendidikan dan lingkungan. Selain itu "*a model includes a rationality, a theory that justifies and describes what it is good for and why*". Sebuah model termasuk alasan, teori yang membenarkan dan menjelaskan mengapa itu baik dan untuk apa dilakukan. (3) Richey et al. (2011: 8-9), yang menyatakan bahwa: "*the model of implies a representation of reality is presented with a degree of structure and order, and models are typically idealized and simplified views of reality*". Model adalah representasi dari realitas yang disajikan dalam tingkat yang terstruktur dan teratur, model ideal biasanya disederhanakan oleh pandangan realitas, (4) Smaldino et al., (2011:283), yang menunjukkan bahwa model adalah representasi dari tiga objek nyata. Jelas bahwa model mungkin lebih besar, lebih kecil, atau ukuran yang sama dengan objek yang diwakilinya. Model ini mungkin sangat rinci atau disederhanakan untuk tujuan pengajaran. Model juga dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak dapat dilakukan oleh objek nyata, (5) Smith et.al., (2010:73), model adalah gambaran mental yang membantu seseorang memahami sesuatu yang tidak dapat dilihat dan dialami secara langsung. (*model is a mental picture that helps a person to understand something that can not be seen and experienced firsthand*).

Selanjutnya, model dapat dikategorikan dalam dua kategori yakni: *micromorphs* and *paramorphs*. *Micromorphs* adalah model dalam bentuk objek atau imitasi fisik dan visual seperti bentuk simulasi komputer atau bentuk objek skala kecil dari bentuk objek nyata besar. Sedangkan *paramorphs* adalah model simbolik yang biasanya digunakan pada deskripsi verbal (Richey et al., 2011). Menurut Raiser & Jhon V. Damsay, (2007) pengembangan adalah pendekatan sistematis dalam desain, produksi, evaluasi, dan pemanfaatan sistem pembelajaran yang lengkap, yang mencakup semua komponen sistem yang sesuai. Dengan demikian deskripsi pengembangan model merupakan gambaran yang lengkap dan kompleksitas nyata dalam bentuk pembelajaran sehingga dapat merujuk pada satu kategori jika didasarkan pada penelitian dan pengembangan di seluruh proses dari awal hingga akhir, sehingga pengembangan model pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan bentuk. Fungsi pengembangan model itu sendiri merupakan alat komunikasi dan panduan dalam kegiatan perencanaan yang akan dilakukan dalam manajemen dan pengambilan keputusan. Jelas bahwa dengan memahami dan mengikuti setiap langkah dan prosedur, secara rasional akan berisi model dan teori yang dapat membenarkan bahwa apa yang akan dilakukan adalah yang terbaik. Intinya adalah bahwa dalam pengembangan model kompleksitas suatu model selain mempertimbangkan rasionalitas dan teori, model tentu saja berisi langkah-langkah dan prosedur serta langkah-langkah yang harus dilalui.

Pembalajaran PAK Berbasis *Hyperconten*

Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan

pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pengertian pembelajaran pada Undang-undang sistem pendidikan nasional tersebut sejalan dengan pendapat Gagne, (1984) bahwa:

Learning consists of a set of events that affect students in such a way that the process of learning. Events are referred to as learning events. In this regard include: focusing students, inform students about learning goals, presenting the stimulus material, preparing for tutoring, showing skills learned, assessing learning outcomes, deepen understanding and transfer skills learned.

Pembelajaran itu terdiri dari satu set peristiwa-peristiwa pembelajaran yang dapat mempengaruhi siswa sedemikian rupa, sehingga terjadi proses pembelajaran. Misalnya; dengan memusatkan perhatian siswa, memberitahu siswa mengenai tujuan-tujuan pembelajaran, mempresentasikan stimulus materi, mempersiapkan bimbingan belajar, memperlihatkan kemampuan yang dipelajari, menilai hasil belajar, memperdalam pemahaman dan transfer kemampuan yang sudah dipelajari. Pendapat tersebut memusatkan pada teori pembelajaran sebagai serangkaian konsep teori yang memuat tata cara guru dalam mengaplikasikan berbagai kegiatan belajar mengajar yang nantinya dapat diterapkan untuk siswa baik di dalam ataupun di luar kelas.

Menurut Bruner (1996:410) bahwa *"Theory is learning that focus on how to be what you want to teach can be studied with the best way, with improved learning"*. Teori pembelajaran adalah teori yang menekankan pada bagaimana agar apa yang ingin diajarkan dapat dipelajari dengan cara yang paling baik, dengan peningkatan belajar. Artinya teori pembelajaran lebih berfokus pada pengertian untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditentukan ketimbang pada penentuan tujuan itu sendiri.

Selain itu Reigeluth (1999:15) menyatakan bahwa: *"theory that offers explicit guidance on how to better help people learn and develop. Instructional theory focus on how to structure material for promoting the education."* Teori pembelajaran adalah sebuah teori yang menawarkan panduan yang eksplisit tentang cara untuk membantu orang belajar dan berkembang. Selain itu, teori pembelajaran berfokus pada bagaimana struktur material dan pengidentifikasian pengajaran harus seperti apa. Artinya, secara tegas pendapat ini menjelaskan bahwa teori pembelajaran itu meliputi model pembelajaran yang berbeda, strategi pembelajaran, dan metode pembelajaran.

Menurut Hanafy (2018), teori pembelajaran merupakan suatu teori yang berproses melalui tahapan kegiatan yakni; perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hal ini menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan untuk memfasilitasi terjadinya proses belajar pada anak didik. Pembelajaran ini dimaknai sebagai interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, efektivitas sebuah proses pembelajaran ditentukan oleh interaksi ketiga komponen tersebut. Lain halnya dengan pendapat Yahaya & Chu Siew Pang (2017), yang mengartikan teori pembelajaran sebagai satu set pernyataan yang saling berkaitan mengenai sesuatu fenomena dan berupaya menerangkan dengan lebih jelas sesuatu fenomena. Sedangkan menurut Susanto (2015), teori pembelajaran lebih memberi fokus kepada aspek-aspek pembelajaran dan datang ide-ide dan prinsip-prinsip tertentu.

Teori ini menunjuk pada suatu set konsep yang saling terkait, yang digunakan untuk menjelaskan sebuah data dan untuk meramal keputusan kajian-kajian akan datang. Bertolak dari beberapa pendapat di atas, maka teori pembelajaran dalam kajian ini lebih ditentukan dengan menggunakan prinsip-prinsip yang dilakukan oleh pendidik dan pengembang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan begitu maka, teori pembelajaran dapat dikatakan sebagai serangkaian prinsip yang terintegrasi dari teori belajar, teori-teori lain yang relevan, dan hasil penelitian yang memungkinkan seseorang dapat memprediksi dampak kondisi pembelajaran, proses kognitif peserta didik dan kemampuan yang dihasilkan.

Serangkain prinsip pembelajaran yang diungkapkan di atas inilah yang kemudian memberikan ruang dalam proses pembelajaran PAK yang pada hakikatnya lebih mengarah pada

usaha yang dilakukan secara terencana dan kontinyu dalam upaya mengembangkan kemampuan para peserta didik untuk melalui pertolongan Roh Kudus, mampu memahami dan menghayati kasih Allah dalam diri Yesus Kristus yang dinyatakan dalam hidup sehari-hari, baik terhadap sesama maupun lingkungan hidupnya. Dengan begitu, maka proses pembelajaran pendidikan agama Kristen atau yang disingkat PAK ini, bermaksud untuk menunjuk pada keterpanggilan dalam mewujudkan tanda-tanda kerajaan Allah dalam kehidupan pribadi maupun sebagai bagian dari komunitas masyarakat (Telaumbanua, 2018).

Sejalan dengan itu, maka dalam perkembangan pendidikan di era revolusi 4.0, proses pembelajaran PAK diarahkan pada berbagai model dan metode, dan strategi pembelajaran yang mampu memberikan keberhasilan dari proses pembelajaran agar mencapai tujuan yang diharapkan. Sejalan dengan itulah maka, pembelajaran PAK menggunakan model berbasis *Hypercontent* sebagai salah satu dasar pembelajaran berbasis jaringan yakni salah satu pembelajaran yang desain secara terstruktur menggunakan pendekatan *Hypercontent*, yang secara sederhana *Hypercontent* dipahami sebagai konsep yang menjalinkan satu materi dan materi lain secara stimulant dalam satu program teknologi digital tertentu (Pannen, 2014). Yang artinya tidak jauh dari *hypertext*, namun dalam *Hypercontent* wujud riilnya menu-menunya dapat ditampilkan lewat laman *website* jika di klik akan membawa pengguna (*user*) pada materi satu dengan materi lainnya (Siang et al., 2019).

Berdasarkan pemikiran yang dijabarkan di atas, maka pengembangan model pembelajaran berbasis *Hypercontent* ini lebih diarahkan pada bahan belajar yang disesain dan disajikan menggunakan multimedia (teks, audio, grafis, gambar, video, dan audi), namun cara belajarnya tidak memaksa peserta didik untuk belajar secara bertahap sesuai urutannya, tetapi peserta didik bebas untuk memilih dan mempelajari bagian-bagian materi tertentu yang dianggap perlu secara acak dan dianggap untuk perlu dipelajari (Smaldino et al., 2011). Model pembelajaran PAK berbasis *Hypercontent* yang dalam bahan pembelajarannya menggunakan *QR Code* (*Quick Response Code*) ini pada dasarnya dikembangkan untuk memudahkan peserta didik untuk mempelajari lebih lanjut materi pembelajaran dengan mencari bahan pembelajaran secara online atau *website* menggunakan *QR Code* yakni kode yang memungkinkan isinya dapat diterjemahkan dengan kecepatan tinggi. Hal ini juga dapat menjadi bagian pembelajaran secara online berbasis web bagi peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar lewat media-media digital yang saat ini sedang berkembang.

METODE PENELITIAN

Dalam penulisan ini, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (Gumanti et al., 2016). Model yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang dalam setiap tahapan dilakukan revisi (Ngurah et al., 2016). Tahapan pengembangan tersebut kemudian menghasilkan produk model pembelajaran PAK berbasis *Hypercontent* yang hasil dari produk model tersebut dapat dimasukan dalam bahan pembelajaran PAK. Penelitian dan pengembangan sendiri digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, selanjutnya menerapkan melalui uji coba, evaluasi sehingga memperoleh produk dan prosedur yang memenuhi kriteria yang efektif dan berkualitas sesuai standarisasinya (Borg and Gall, 2007).

Adapun model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE yang dikombinasikan dengan model *web design* untuk desain *QR Code* untuk setiap bahan pembelajaran online yang digunakan dengan prosedur atau tahapan penelitiannya terdiri dari 5 tahapan yakni tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi terhadap produk model pembelajaran PAK berbasis *Hypercontent* yang hasil dari produk model tersebut berbentuk *QR Code* yang nantinya ke dalam bahan pembelajaran PAK sehingga memudahkan peserta didik belajar mandiri. Teknik analisa data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif untuk melihat kelayakan produk. Sedangkan

kuantitatif untuk melihat hasil implementasi dari produk yang digunakan oleh peserta didik melalui *pre test dan post test* (Chariri, 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Model Pembelajaran PAK Berbasis *Hypercontent*

Berdasarkan hasil pengembangan model berbasis *Hypercontent* yang berbentuk bahan ajar cetak yang dikombinasikan dengan bentuk digital atau elektronik yakni *QR Code*, yang digunakan pada peserta didik sesuai perubahan paradigma akibat perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 yang kemudian dikonstruksikan dalam proses pembelajaran PAK, ditemukan hasil bahwa:

1. Pengembangan Model pembelajaran PAK berbasis *Hypercontent* ini dapat dijadikan panduan pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik.
2. Proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik semakin lebih memiliki daya tarik sendiri karena dilengkapi dengan *QR Code* yang ketika di scan akan memperoleh beragam materi.
3. Peserta didik dapat menguji kemampuan dirinya.

Pengembangan model pembelajaran PAK berbasis *Hypercontent* ini pun merupakan produk pembelajaran yang sebelum diimplementasikan kepada peserta didik, divalidasi oleh para ahli untuk melihat kelemahan dan kekurangan sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Adapun para ahli yang menilai bahan belajar PAK berbasis *Hypercontent* ini terdiri dari: ahli materi yang menyatakan bahwa materi dari produk yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria dengan penilaian sesuai dan layak untuk digunakan, ahli bahasa yang dalam segi bahasa menilai bahwa sudah sangat baik dan layak digunakan, ahli desain yang dalam pengembangannya sudah memenuhi kebutuhan baik pendidik maupun peserta didik dan ahli media yang menyatakan bahwa hasil dari tampilan yang disajikan sangat menarik dan layak digunakan. Hasil uji coba kepada peserta didik setelah divalidasi, menunjukkan bahwa secara *one to one* sudah sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran PAK, berdasarkan uji keterbacaan berada pada kategori mudah, sedangkan pada hasil uji coba di kelompok besar yang dilakukan pada 32 peserta didik dengan memperhatikan aspek desain, media, materi, bahasa dan aspek kelayakan menunjukkan bahwa produk pengembangan model pembelajaran PAK ini layak digunakan dalam proses pembelajaran PAK.

2. Implementasi Pengembangan Model Pembelajaran PAK Berbasis *Hypercontent*

Bahan belajar berbasis *Hypercontent* pada pembelajaran PAK ini dilakukan melalui 5 tahapan dari model pembelajaran ADDIE, yang kemudian dari hasil produk yang dikembangkan tersebut, dilakukan proses pelaksanaan uji coba kepada peserta didik melalui *pre test dan post test* yang sebelumnya telah dijelaskan mengenai langkah-langkah menggunakan *QR Code* pada bahan pembelajaran PAK yang selanjutnya dapat menggunakan bahan belajar tersebut. Adapun hasil tersebut menunjukkan adanya kenaikan sebesar 75,4%, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PAK berbasis *Hypercontent* terbukti efektif dan dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi para peserta didik. Dengan begitu, maka hasil pengembangan model pembelajaran PAK tersebut mendukung penelitian yang pernah dilakukan Siang et al., (2019) dan Pannen, (2014) di mana konsep pembelajaran digital ini telah mendorong pengembangan kemampuan peserta didik untuk belajar secara mandiri, tetapi juga kemampuan untuk berkomunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis berdasarkan format dokumen yang semula berbentuk cetak dan kemudian menjadi bentuk digital atau elektronik. Hal ini kemudian menjadi sesuatu yang menarik ketika dalam implementasinya proses pembelajaran PAK ini kemudian menjadi bahan belajar yang menarik untuk digunakan oleh peserta didik.

KESIMPULAN

Pengembangan model pembelajaran PAK berbasis *Hypercontent* ini, telah menghasilkan bentuk bahan ajar cetak yang dikombinasikan dengan bentuk digital atau elektronik yakni *QR Code*, sehingga berbentuk model pembelajaran berbasis *Hypercontent*. Sejalan dengan pemikiran tersebut, Pendidikan Agama Kristen pun ikut mengambil bagian dalam perkembangan teknologi, dengan menampilkan model pembelajaran yang mampu bersaing dengan perkembangan zaman saat ini tetapi juga sebagai bagian dari pembelajaran yang dapat memberikan ketertarikan bagi peserta didik untuk kreatif dan trampil dalam proses belajar mengajar. Hal inilah yang kemudian menunjukkan bahwa:

1. Model pembelajaran PAK berbasis *Hypercontent* yang dikembangkan ini dapat dijadikan panduan pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik.
2. Proses pembelajaran semakin lebih memiliki daya tarik sendiri karena dilengkapi dengan *QR Code* yang ketika di scan akan memperoleh beragam materi.
3. Peserta didik dapat menguji kemampuan dirinya.

Dengan demikian maka, model pembelajaran PAK berbasis *Hypercontent* dikembangkan untuk menselaraskan perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 dengan dunia pendidikan melalui bahan pembelajaran PAK yang dapat diberikan kepada peserta didik dengan cara yang beragam dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013). (2015). *Teori Pembelajaran. Biomass Chem Eng.*
- Azizi Yahaya, & Chu Siew Pang. (2017). *Teori-Teori Pembelajaran. Oxford Fajar.*
- Bruce, J., & Weil, M. (1978). *Social Model Of Teaching: Expanding Your Teaching Repertoire.* New Jersey: Prentice-Hall, Inc Englewood Cliffs.
- Bruner. (1996). *Constructivist Theory (J. Bruner). Education.*
- Cayeni, W. (2019). *Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan: Tantangan Guru Pada Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana.*
- Chariri, A. (2009). *Landasan Filsafat dan Metode Penelitian Kualitatif. Workshop Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif.*
- Chen, P. S. D., Lambert, A. D., & Guidry, K. R. (2010). *Engaging online learners: The impact of Web-based learning technology on college student engagement. Computers and Education.* <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.11.008>
- Gagne, R. M., & M, G. R. (1984). *The condition of learning. Gagne R M. Domains of learning. Interchange.*
- Gumanti, A., Yudiari, ., & Syahrudin, . (2016). *Metode penelitian pendidikan. Jakarta : mitra wacana merdeka.*
- Gustafson, K. L., & Branch, R. M. (2002). *Survey of Instructional Development Models.* New York: Eric Clearinghouse on Information & Technology.
- Hanafy, M. S. (2018). *Konsep Belajar Dan Pembelajaran. Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan.* <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Meredith D. Borg, Joyce P. Gall, W. R. (2007). *Educational Research an Introduction eighth edition.* Boston: pearson.
- Ngurah, D., Laksana, L., Agus, P., Kurniawan, W., Niftalia, I., Guru, P., ... Ngada, M. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik SD Kelas IV Berbasis Kearifan. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti.*
- Pannen, P. (2014). *Integrating Technology in Teaching and Learning Mathematics. 19th Asian Technology Conference in Mathematics.*
- Raiser, R. A., & Jhon V. Damsay. (2007). *Trend and Issues in Instructions Design and Technology.*

- Boston: Person Education, Inc.
- Reigeluth, C. M. (1999). Instructional-Design Theories and Models; A New Paradigm of Instructional Theory. In II (p. 839). New York: Routledge.
- Richey, R. C., Klein, J. D., & Tracey, M. W. (n.d.). The Instructional Design Knowledge Base: Theory, Research, and Practice. Taylor and Francis.
- 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*. <https://doi.org/10.35940/ijrte.B1016.0982S919>
- Smaldino, E. Sharon, Lowthe, L. R. D., & Russel, D. J. (2011). Instructional Technology And Media For Learning 9th Edition:Terjemahan Arif Rahman. In *Instructional Technology And Media For Learning 9th Edition:Terjemahan Arif Rahman* (9th ed.). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Smith, T. O., Hedges, C., & Schankat, K. (2010). A systematic review of the rehabilitation of LISS plate fixation of proximal tibial fractures. *Advances in Physiotherapy*, 12(2), 100-110. <https://doi.org/10.3109/14038190902906326>
- Telaumbanua, A. (2018). Peranan Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Membentuk Karakter Siswa. *FIDEI: Jurnal Teologi Sistematika Dan Praktika*. <https://doi.org/10.34081/fidei.v1i2.9>