

## ***Development of Blended Learning-Based E-Module for Islamic Religious Education Learning***

### **Pengembangan E-Module Berbasis Blended Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

**Muhammad Sulaiman<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka  
[muhammad.sulaiman@ecampus.ut.ac.id](mailto:muhammad.sulaiman@ecampus.ut.ac.id)

**Abstract.** *This research is a development study utilizing a mixed-methods design to create an e-module based on blended learning for tenth-grade students at SMA Muhammadiyah 1 Palembang for the 2022-2023 academic year. The ADDIE model was employed for the development process, which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation phases. The Analysis phase identified the need for a new learning module due to student disengagement with traditional Qur'an Hadith instruction and curriculum requirements. In the Design phase, a comprehensive e-module structure was developed, incorporating essential learning elements and aligned with curriculum standards. During the Development phase, the e-module was created using Flipbook Maker, allowing for an interactive digital format. The Implementation phase involved testing the module with a small group of students and subsequently with a larger class, receiving positive feedback. The Evaluation phase assessed the module's effectiveness through pre- and post-tests, alongside expert and user feedback. Results indicated that the e-module significantly improved student engagement and understanding, with expert reviews and student surveys confirming its effectiveness and applicability. The e-module, available at <https://online.flipbuilder.com/stafd/keag/>, is deemed a valuable tool for both face-to-face and distance learning. Future research could expand testing to a broader audience and explore further design improvements.*

**Keywords :** *Blended learning, e-module, ADDIE model, Qur'an Hadith, educational technology*

**Abstrak** Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan desain metode campuran untuk membuat e-modul berbasis blended learning untuk siswa kelas sepuluh di SMA Muhammadiyah 1 Palembang tahun ajaran 2022-2023. Model ADDIE digunakan untuk proses pengembangan, yang meliputi fase Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Fase Analisis mengidentifikasi kebutuhan akan modul pembelajaran baru karena ketidakterlibatan siswa dengan pengajaran Qur'an Hadits tradisional dan persyaratan kurikulum. Pada tahap Desain, struktur e-modul yang komprehensif dikembangkan, dengan memasukkan elemen-elemen pembelajaran yang penting dan selaras dengan standar kurikulum. Selama tahap Pengembangan, e-modul dibuat menggunakan Flipbook Maker, yang memungkinkan format digital interaktif. Fase Implementasi melibatkan pengujian modul dengan sekelompok kecil siswa dan kemudian dengan kelas yang lebih besar, untuk mendapatkan umpan balik yang positif. Tahap Evaluasi menilai efektivitas modul melalui tes awal dan tes akhir, serta umpan balik dari para ahli dan pengguna. Hasilnya menunjukkan bahwa e-modul secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, dengan tinjauan ahli dan survei siswa yang mengkonfirmasi keefektifan dan penerapannya. E-modul yang tersedia di <https://online.flipbuilder.com/stafd/keag/> ini dianggap sebagai alat yang berharga baik untuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh. Penelitian di masa depan dapat memperluas pengujian ke audiens yang lebih luas dan mengeksplorasi peningkatan desain lebih lanjut.

**Kata kunci:** Blended learning, e-modul, model ADDIE, Qur'an Hadits, teknologi pendidikan

#### **I.PENDAHULUAN**

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan. Menurut Peraturan Pemerintah No. 55 Tahun 2007, Bab I Pasal 2 menyebutkan pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan, membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran

agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/kuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan (Kementerian Agama, 2010).

Pendidikan Agama Islam pada pada sekolah umum bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan siswa terhadap ajaran agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang bertaqwa kepada Allah serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Al-Qur'an Hadits adalah rumpun dari mata pelajaran Pendidikan agama Islam yang diberikan kepada peserta didik untuk memahami Al-Qur'an dan Hadits sebagai sumber ajaran agama Islam dan mengamalkan pandangannya sebagai petunjuk dan landasan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian pendidikan agama islam memiliki peranan penting dalam membentuk generasi penerus bangsa yang berakhlak mulia, berkarakter, serta memiliki kemauan untuk mengaplikasikan ilmunya demi kebaikan dan kemajuan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara (Adzim & Khoirul Anam Faris, 2020).

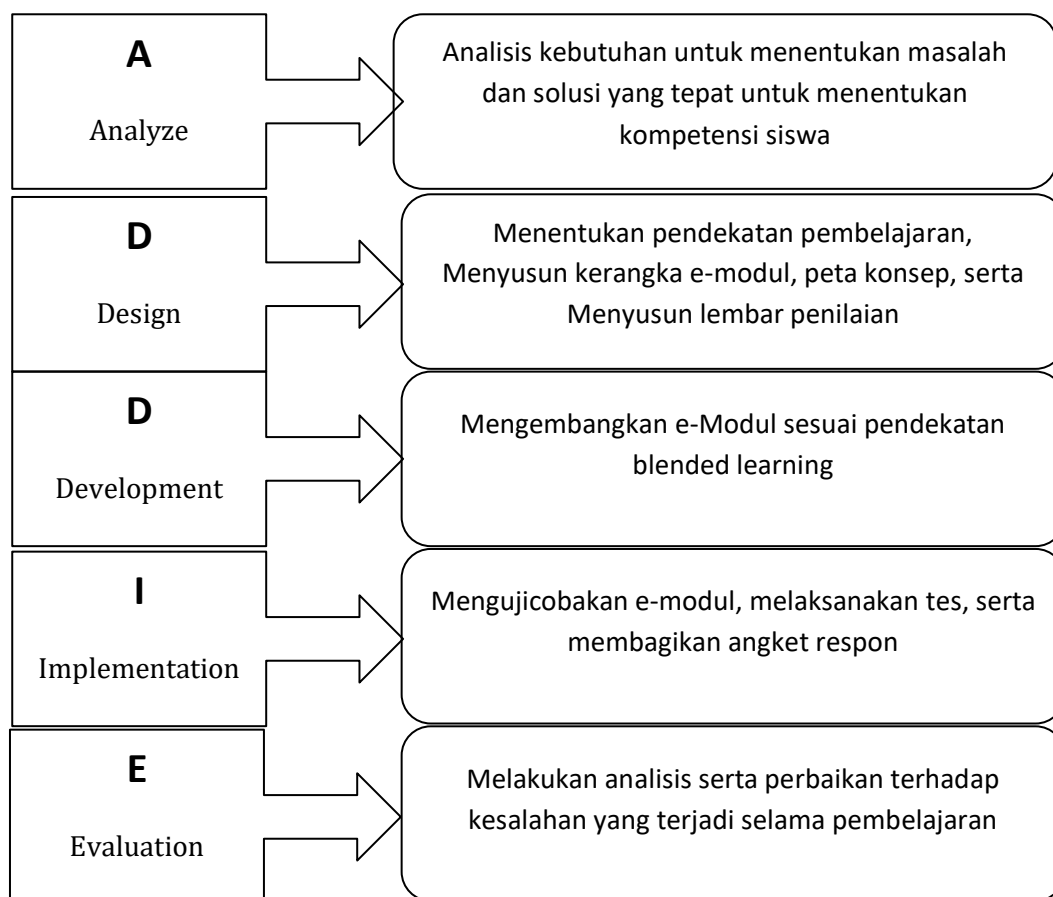
Agar tujuan dari Pendidikan Agama Islam dapat tercapai, maka perlu adanya pembelajaran yang efektif dimana didalam pembelajaran tersebut digunakan strategi pembelajaran yang tepat, menetapkan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan, menentukan sarana – prasarana, serta media yang akan digunakan, materi yang akan disampaikan, serta metodologi yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Jalaluddin, 2016). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat berpengaruh pada pembelajaran. Ditambah saat pandemi Covid-19 melanda dunia, pembelajaran beralih menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ). Kegiatan pembelajaran jarak jauh sangat bergantung dengan teknologi informasi dan komunikasi yang menjembatani interaksi, komunikasi dan kolaborasi antara guru dan peserta didik yang tersekat jarak. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi selama pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi Covid-19 akan mendorong pada peningkatan literasi teknologi yang menghasilkan kebiasaan-kebiasaan baru dalam proses pembelajaran di masa yang akan datang (Dziuban et al., 2018). Peningkatan literasi teknologi informasi dan komunikasi berdampak pada berkembangnya media pembelajaran yang bervariasi serta memberi kemudahan akses bagi peserta didik sebagai sumber bahan belajar mandiri. Salah satu bahan ajar mandiri adalah modul. Keberadaan teknologi dalam sebuah pembelajaran tidak hanya berpengaruh bagi guru dan peserta didik, akan tetapi juga berpengaruh terhadap nilai dari mata pelajaran tersebut. Pengetahuan dan keterampilan peserta didik yang berhubungan dengan teknologi, akan memberikan manfaat kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas, juga dapat memberikan sumbangsih penting untuk menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari di masa yang akan datang (Cronje, 2020).

Penggunaan *blended learning* menjadi salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran. Blended learning mengejawantahkan metode pembelajaran yang meniadakan hambatan tempat, situasi, waktu, dan memungkinkan adanya interaksi berkualitas tinggi antara guru dan peserta didik,

sekaligus mengimplementasikan praktik pendidikan jarak jauh yang menekankan fleksibilitas waktu, tempat, dan kecepatan belajar peserta didik (Fatmianeri et al., 2021). Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yang dianggap sebagai pelajaran yang membosankan, tidak menarik serta monoton, membuat tidak efektifnya pembelajaran dan menurunnya hasil belajar peserta didik sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Untuk itu perlu adanya usaha dalam menggali, menstimulus, dan menarik perhatian serta minat peserta didik dalam belajar, agar tercipta motivasi dan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Abroto et al., 2021). (Riswan, 2022) dalam temuannya juga pernah menyatakan bahwa e-learning memang diciptakan untuk memenuhi harapan siswa yang menginginkan pembelajaran yang adaptif dan fleksibel dan salah satu jalannya adalah dengan menggunakan *blended learning*

## II.METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development). Desain penelitian yang dipakai adalah desain penelitian campuran (mix method). Produk dari penelitian pengembangan ini adalah berupa bahan ajar E-Modul berbasis *blended learning* bagi siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palembang Tahun Pelajaran 2022-2023. Desain pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, Endang Mulyatiningsih (2012: 183) menggambarkan tahapan desain ADDIE sebagai berikut:



Berikut penjelasan dari tahap penelitian ADDIE yang akan peneliti lakukan:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahap dimana peneliti menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Tahapan analisis yang dilakukan penulis, mencakup 3 hal, yakni analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis peserta didik. Secara garis besar, tahapan analisis yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam memahami dan mempelajari pelajaran Qur'an Hadits sering kali menjadi sebuah kendala. Pendidikan Qur'an Hadits yang terdapat dalam rumpun pelajaran Pendidikan Agama Islam, identik dengan pelajaran yang membosankan dengan guru-guru yang cenderung sepuh, sehingga hanya menggunakan metode pembelajaran klasik atau ceramah.

Berdasarkan survey yang dilakukan penulis dengan peserta didik terdapat 74% peserta didik yang menganggap pelajaran Qur'an Hadits sulit dan membosankan dalam mempelajari Qur'an Hadits terkhusus materi tentang Taat Beribadah dan Khalifatullah yang Amanah dari buku paket yang cenderung tebal. Untuk itu perlu adanya modul pendamping sebagai sarana belajar mandiri agar bisa mengkolaborasikan pembelajaran tatap muka dan jarak jauh terutama dalam kondisi pandemic covid-19 ataupun saat normal baru seperti saat ini.

b. Analisis Kurikulum

Analisi kurikulum dilakukan dengan tujuan untuk menentukan materi yang akan dibahas dalam e-modul. Terdapat lima kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palembang, yaitu: *Pertama* Menghayati ajaran Islam tentang peran manusia sebagai Abdullah dan Khalifah fil 'ard, *Kedua* Berperilaku taat dan tanggung jawab sebagai cerminan makna Abdullah dan khalifatullah fil ardh, *Ketiga* Membaca QS. Al Baqarah: 30, QS. Adz Dzariyat: 56, dan An Nahl: 78 tentang kedudukan manusia sebagai Abdullah dan Khalifah fil 'ardh serta hadits terkait, *Keempat* Mendemonstrasikan hafalan QS. Al Baqarah: 30, dan atau QS. Adz Dzariyat: 56, dan atau An Nahl: 78 tentang kedudukan manusia sebagai Abdullah dan Khalifah fil 'ardh serta hadits terkait, *Kelima* Menyajikan hubungan QS. Al Baqarah: 30, QS. Adz Dzariyat: 56, dan An Nahl: 78 tentang kedudukan manusia sebagai Abdullah dan Khalifah fil 'ardh serta hadits terkait

c. Karakteristik peserta didik

Analisis ini dilakukan untuk melihat minat siswa terhadap pelajaran Pendidikan Qur'an Hadits, hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakter peserta didik di SMA Muhammadiyah 1 Palembang

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap kedua dari model ADDIE ini adalah Design (Perancangan). Tahap ini dimulai dari merancang e-modul yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya tahapan perancangan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam e-modul. Adapun desain e-modul yang akan dibuat meliputi:

- a. Bagian pembuka berisi cover dengan redaksi kalimat e-Modul.

Pendidikan Qur'an Hadist "Ta'at Beribadah dan Khalifah yang Amanah" Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palembang

- b. Bagian isi E-modul meliputi Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran, peta konsep, materi pembelajaran, tugas, evaluasi serta pembiasaan
- c. Bagian Penutup meliputi refleksi dan referensi

Pada tahap ini, peneliti juga menyusun instrument yang akan digunakan untuk menilai E-modul yang dikembangkan. Instrument disusun dengan memperhatikan aspek penilaian E-modul yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian, dan kesesuaian dengan pendekatan *blended learning*.

## 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

E-modul dibuat dengan menggunakan aplikasi flipbook maker, yang dibuat pertama kali adalah modul dengan menggunakan Microsoft Word 2010 dengan desain yang sederhana, dan interaktif, kemudian diubah menjadi E-modul dengan aplikasi flipbook maker, untuk memudahkan peserta didik dalam mengakses e-modul.

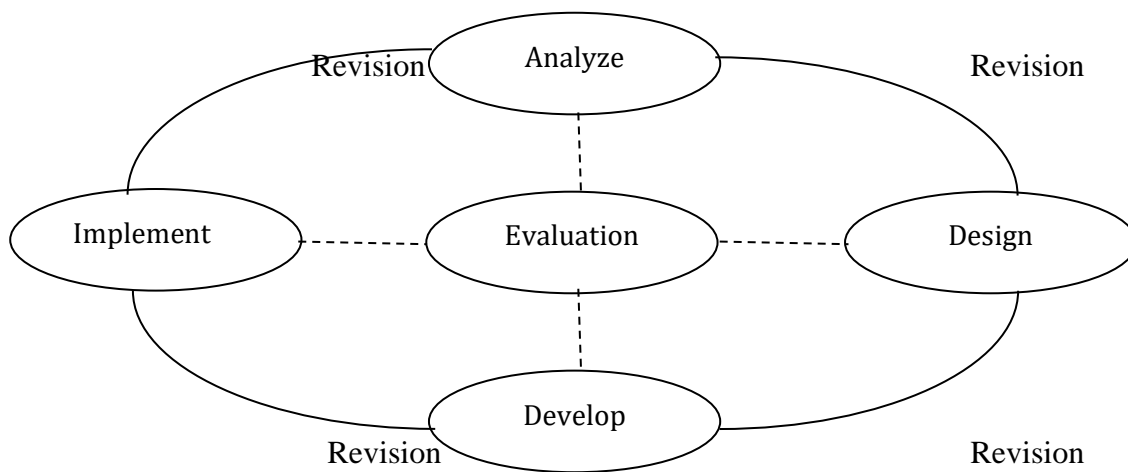
## 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

E-modul sudah diujicobakan pada skala kecil yang berisi 10 peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palembang, kemudian diujicoba di skala besar, yakni satu kelas di SMA Muhammadiyah 1 Palembang, dengan kriteria sangat menarik.

## 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah dilakukan ujicoba ketertarikan maka selanjutnya adalah efektifitas yang ditunjukkan dengan pretest dan post tes pada 20 peserta didik SMA Muhammadiyah 1 Palembang, sebagai tolak ukur evektifitas E-modul yang dikembangkan. Terdapat 15 butir soal dan nilai yang masuk yang akan dihitung dengan rumus

$$\sum_{i=1}^{n=1} x_i$$



**Gambar 2.** Model Pengembangan ADDIE  
(RM. Branch 2009:2)

### III.HASIL DAN PEMBAHASAN

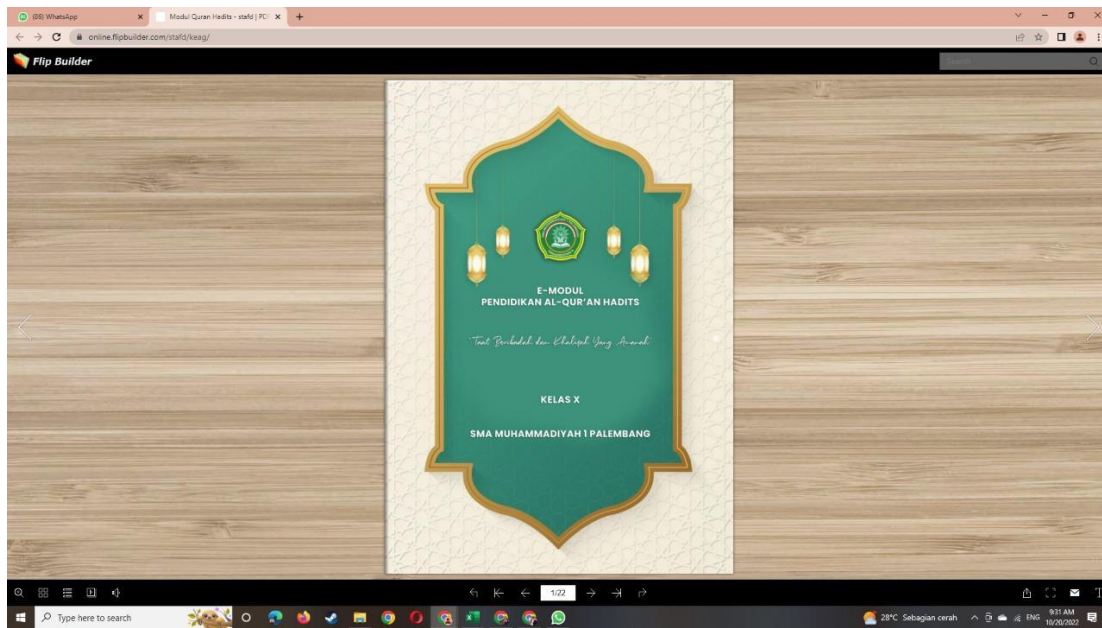
Modul merupakan satu dari beberapa media yang efektif, efisien dan mengutamakan kemandirian peserta didik dalam mempelajari sebuah materi. Vembriato berkata bahwa modul adalah paket yang memuat suatu konsep dari bahan pengajaran. Menurut Vembriato, modul adalah paket pembelajaran yang memuat suatu konsep dari bahan pengajaran. Di era teknologi digital, banyak teknologi yang dapat memberikan informasi yang beragam. Teknologi tumbuh seiring berkembangnya zaman. Pesatnya perkembangan teknologi yang semakin canggih dan fleksibel serta dapat diakses dengan harga yang terjangkau, modul yang selama ini berbentuk cetak pun mengalami perubahan. Modul saat ini disajikan dalam bentuk digital yang disebut juga e-Modul.

Secara definisi modul adalah paket belajar mandiri yang mencakup serangkaian pengalaman belajar yang direncanakan. Modul dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Modul merupakan materi pembelajaran tertentu yang disusun secara operasional, sistematis, dan terarah disertai dengan pedoman penggunaan, sehingga dapat dimanfaatkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Modul memiliki daya adaptif yang tinggi pada pengembangan ilmu pengetahuan, kemudian dikolaborasikan dengan teknologi. Adaptif disini dapat diartikan, modul dapat dengan cepat dan fleksibel menyesuaikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Melalui modul, peserta didik dapat belajar secara mandiri, tidak bergantung pada orang lain, serta materi dapat dipelajari secara penuh.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu e-modul berbasis blended learning pada materi Pendidikan Al-Qur'an Hadits "taat beribadah dan khalifah yang Amanah" kelas X SMA Muhammadiyah, setelah melakukan beberapa tahap pengembangan model ADDIE. E-modul

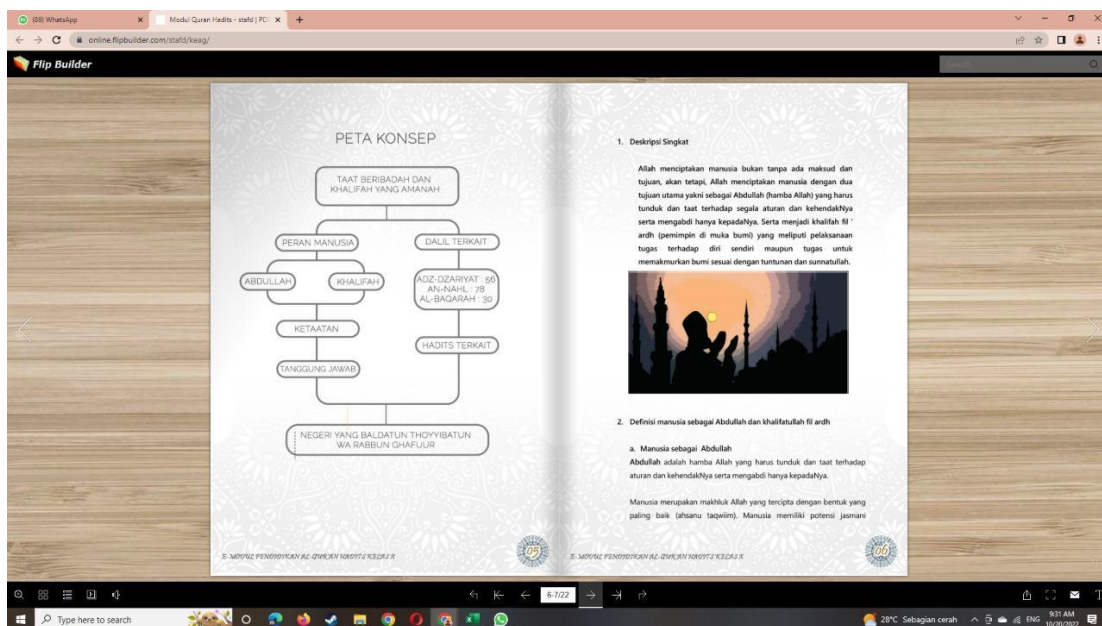
dikembangkan melalui aplikasi flip builder, dan dipublish pada laman html dengan link :

<https://online.flipbuilder.com/stafd/keag/>



**Gambar 3** Laman cover e-Modul dengan Flip Builder

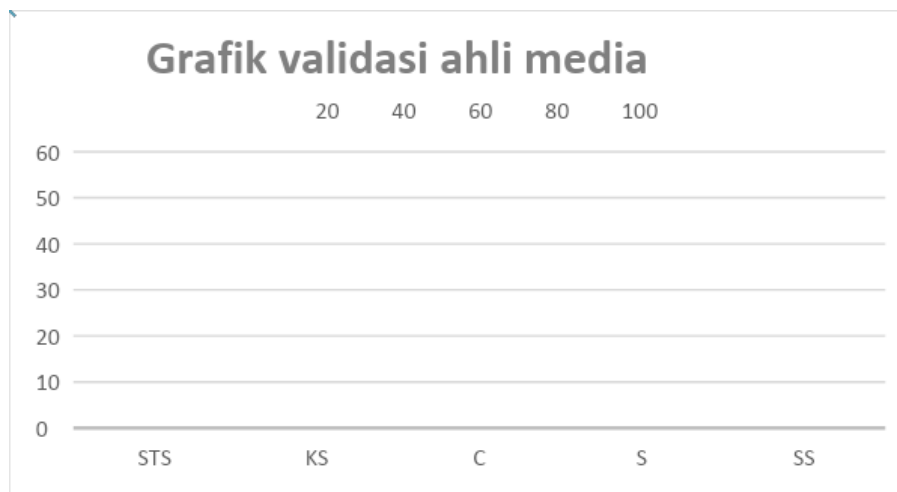
E-Modul ini berisi materi tentang Taat beribadah dan Khalifah yang Amanah yang diperuntukkan bagi peserta didik sebagai pendamping bahan ajar mandiri yang dapat dipergunakan saat pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh.



**Gambar 4** Peta Konsep e-Modul Taat Beribadah dan Khalifah yang Amanah

Berdasarkan hasil Analisa data respon dari pengguna e-Modul ini, diperoleh rata-rata respon sebesar 80% masuk dalam jawaban positif. Data ini diperoleh dengan menyebar angket kepada 10 peserta didik kelas X sebagai sampel penelitian dalam pengembangan e-Modul. Angket respon diberikan pada peserta didik Ketika e-Modul sudah melalui uji ahli (ahli materi dan ahli media).

Hasil validasi ahli media menunjukkan hasil memuaskan, e-Modul ini layak digunakan dengan sedikit revisi, revisi disini adalah dalam segi tampilan, karena tampilan e-Modul ini dianggap masih agak kurang menarik bagi ahli media. Adapun grafik uji validitas e-Modul ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

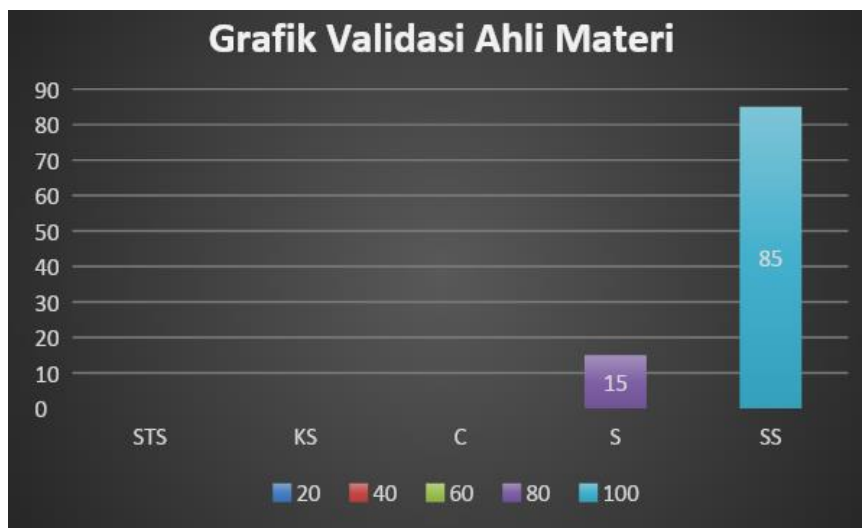


**Gambar 5** Grafik Tanggapan Ahli Media

Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui 55% sangat setuju jika e-Modul ini sangat menarik, sedangkan 45% lainnya menyatakan setuju jika e-modul ini menarik serta mudah dalam membantu peserta didik dalam memahami materi taat beribadah dan khalifah yang Amanah

Sedangkan hasil validasi ahli materi menunjukkan hasil sangat memuaskan, e-Modul ini layak digunakan sebagai bahan ajar pada materi Taat Beribadah dan Khalifah yang Amanah, karena sudah sesuai dengan kurikulum Pendidikan Agama Islam pada sekolah Muhammadiyah. Adapun grafik uji validitas e-Modul ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

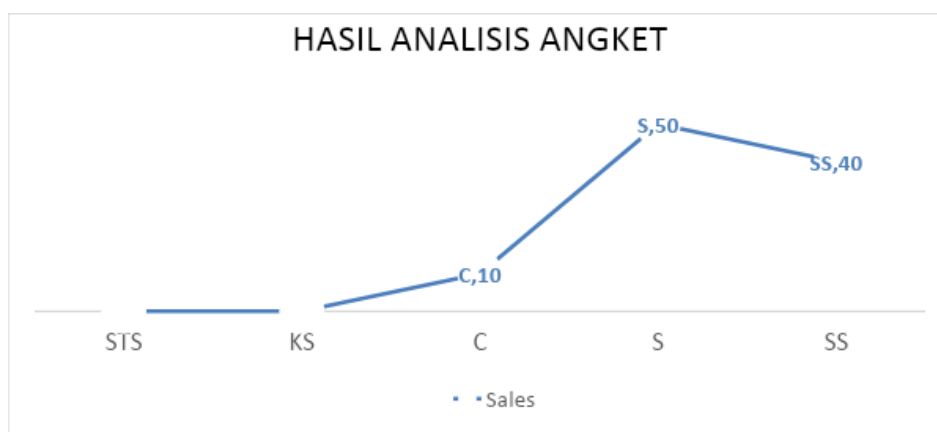




**Gambar 6** Grafik Tanggapan Ahli Materi

Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui 85% sangat setuju jika e-Modul ini mudah digunakan, sedangkan 15% lainnya menyatakan setuju jika e-modul ini mudah dalam membantu peserta didik dalam memahami materi taat beribadah dan khalifah yang Amanah, akan tetapi secara teknis, e-Modul ini menggunakan data internet, sehingga penggunaannya harus ditunjang dengan paket data yang memadai. Hal ini dapat disiasati dengan saat pembelajaran dilakukan jarak jauh, peserta didik yang belum bisa mengakses bisa bergabung dengan teman yang rumahnya dekat serta memiliki akses internet.

Berdasarkan angket yang dibagikan pada peserta didik, didapatkan hasil sebagai berikut:



**Gambar 7** Hasil Analisi Angket

Berdasarkan data yang telah dianalisis, maka data menunjukkan 10% responden menganggap cukup baik, 50% responden setuju materi e-Modul mudah digunakan, dan sisanya 40% responden sangat setuju materi modul mudah digunakan. Serta evaluasi yang disajikan dalam e-Modul sudah sesuai dengan pembahasan yang disajikan pada muatan materi e-Modul.

#### **IV.KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan e-Modul berbasis blended learning, pada materi hadist tentang taat beribadah dan khalifah yang amanah pada mata pelajaran Pendidikan Al-Qur'an Hadist kelas X SMA Muhammadiyah, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, penelitian pengembangan ini menghasilkan produk e-Modul berbasis blended learning dengan tahapan pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Kedua, e-Modul ini memperhatikan kemanfaatan serta kebutuhan peserta didik dalam memahami konsep taat beribadah dan khalifah yang Amanah pada jenjang Sekolah Menengah Atas kelas X. Ketiga, e-Modul ini dibuat dengan tetap memperhatikan kompetensi isi, kompetensi dasar, serta tujuan pelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Keempat, e-Modul ini dibuat dengan menggunakan aplikasi flip building, dengan desain yang amanatif, sederhana dan mudah diaplikasikan serta disertai dengan Latihan dan evaluasi yang sesuai dengan materi. Kelima, hasil validasi dari ahli materi dan ahli media serta angket pada peserta didik menunjukkan bahwa e-modul ini layak digunakan dalam proses pembelajaran, yang menuntut proses pembelajaran tatap muka dan jarak jauh.

Penelitian ini juga memiliki keterbatasan belum bisa menguji coba kepada responden yang lebih luas lagi. Saran selanjutnya untuk penelitian ini bisa melakukan sinergi lebih baik yang menguasai desain komunikasi visual dengan lebih baik sehingga bisa melakukan optimalisasi dalam pembuatan desain visual e-modul.

#### **REFERENSI**

- Abroto, A., Maemonah, M., & Ayu, N. P. (2021). Pengaruh metode *Blended Learning* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar (The influence of the Blended Learning method in improving the motivation and learning outcomes of elementary school students). *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1993–2000.
- Adzim, A., & Anam, F. K. (2020). Persepsi dan respon guru pendidikan Agama Islam terhadap kebijakan pendidikan keagamaan di masa pandemi Covid-19 (Perception and response of Islamic Religious education teachers to religious education policy during the covid-19 pandemic). *Al Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 1–10.
- Ambusaidi, A., & al Abri, M. H. (2023). Exploring teaching experience in distance learning during Covid-19: A qualitative case study. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(2), 335–343.

- Basori, B., Sajidan, S., Akhyar, M., & Wiranto, W. (2023). Blended learning model towards vocational students' learning outcomes: A scoping review. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(1), 205–215.
- Batista-Toledo, S., & Gavilan, D. (2023). Student experience, satisfaction and commitment in blended learning: A structural equation modelling approach. *Mathematics*, 11(3), 749.
- Bonk, C. J., & Graham, C. R. (2006). *The handbook of blended learning, global perspective, local designs*. Pfeiffer, A Wiley Imprint.
- Branch, R. M. (2010). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Carman, J. M. (2002). *Blended learning design:: Five keys ingredients..* KnowledgeNet.
- Cronje, J. C. (2020). Towards a new definition of blended learning. *Electronic Journal of E-Learning*, 18(2), 114–135.
- Dziuban, C., Graham, C. R., Moskal, P. D., Norberg, A., & Sicilia, N. (2018). Blended learning: The new normal and emerging technologies. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1), 1-16.
- Fatmianeri, Y., Hidayanto, E., & Susanto, H. (2021). Pengembangan modul elektronik berbasis differentiated instruction untuk pembelajaran *Blended Learning (Development of differentiated instruction-based electronic modules for blended learning)*. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(1), 50-62.
- Istuningsih, W., Baedhowi, B., & Sangka, K. B. (2018). The effectiveness of scientific approach using e-module based on learning cycle 7E to improve students' learning outcome. *International Journal of Educational Research Review*, 3(3), 75-85.
- Jalaluddin. (2016). *Pendidikan Islam, pendekatan sistem dan proses (Islamic education, system and process approach)*. Raja Grafindo Persada.
- Ministry of Religious Affairs, MoRA. (2010). *Peraturan menteri agama republik Indonesia nomor 16 tahun 2010 tentang pengelolaan pendidikan agama pada sekolah (Regulation of the minister of religion of the Republic of Indonesia number 16 of 2010 concerning the management of religious education in schools)*. Jakarta: Kementerian Agama.
- Photopoulos, P., & Triantis, D. (2022). "Think Twice: First for Tech, Then for Ed". *SN Computer Science*, 4(2), 123.
- Riswan. (2022). The design of adaptive learning model to support the application of blended learning how to cite. *IRJE /Indonesian Research Journal in Education*, 6(1), 58-70.

Stacey, E., & Gerbic, P. (2009). *Effective blended learning practices: Evidence-based perspectives in ICT-facilitated education*. IGI Global.

Yajie, C., & Jumaat, N. F. B. (2023). Blended learning design of English language course in higher education: A systematic review. In *International Journal of Information and Education Technology*, 13(2), 364-372.