

DOI: doi.org/10.58797/pilar.0501.01

Desain Pembelajaran *Active Deep Learner eXperience* (ADLX) pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Dinda Ayu Riskiana*, Nurfuadi, Helmi Salma Labibah, Siti Muzayinah

Pascasarjana UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, Indonesia

*Corresponding Email: dinda22022014@gmail.com

Received: 18 Maret 2026
Revised: 30 April 2026
Accepted: 16 Mei 2026
Online: 18 Mei 2026
Published: 31 Mei 2026

Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, dan Terapan Teknologi
p-ISSN: 2964-7622
e-ISSN: 2964-6014



Abstract

SDIT Harapan Bunda Purwokerto have successfully implemented the learning design for the implementation of the Integrated curriculum compiled by JSIT Indonesia, in this regard, it is certainly necessary to conduct research so that the results are expected to be a model for other institutions. This study aims to analyze the learning design based on Active Deep Learner Experience (ADLX) Integrated curriculum for PAI subjects at SDIT Harapan Bunda Purwokerto. The research method used is qualitative, with data collection techniques of observation, interviews and documentation studies. Data analysis by reducing, displaying, verifying and drawing conclusions and data validity using triangulation and member-check. The results of the study explained that the learning design based on ADLX integrated curriculum in PAI subjects was oriented towards the formation of seven characters, namely: straight aqidah, correct worship, mature personality and noble character, being a serious person, discipline, ability to read, memorize, and understand the Qur'an well, having broad insight into religious and academic fields, having life skills.

Keywords active deep learner experience, learning design, integrated curriculum

Abstrak

SDIT Harapan Bunda Purwokerto telah sukses dalam mengimplementasikan desain pembelajaran berdasarkan Kurikulum Terpadu yang dirancang oleh JSIT Indonesia. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah penelitian agar penerapan tersebut dapat dijadikan sebagai rujukan atau model bagi lembaga pendidikan lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji desain pembelajaran berbasis *Active Deep Learner Experience* (ADLX) dalam Kurikulum Terpadu

untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Harapan Bunda Purwokerto. Pendekatan penelitian yang digunakan bersifat kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, serta studi dokumentasi. Analisis data dengan mereduksi, mendisplay, memverifikasi serta pengambilan kesimpulan dan keabsahan data menggunakan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain pembelajaran berbasis ADLX dalam Kurikulum Terpadu untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diarahkan pada pembentukan tujuh karakter utama, yaitu: akidah yang lurus, pelaksanaan ibadah yang benar, kepribadian yang matang serta akhlak yang mulia, pribadi yang bersungguh-sungguh, disiplin, kemampuan dalam membaca, menghafal, dan memahami Al-Qur'an dengan baik, memiliki cakrawala keilmuan yang luas di bidang agama dan akademik, serta memiliki keterampilan hidup (*life skills*) yang baik.

Kata-kata kunci: ADLX, desain pembelajaran, kurikulum terpadu

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, akhlak, serta pemahaman keagamaan peserta didik secara holistik. Namun demikian, dalam praktik pembelajaran di sekolah, Pendidikan Agama Islam masih sering menghadapi berbagai tantangan, seperti dominasi pendekatan kognitif, rendahnya keterlibatan aktif peserta didik, serta kurang optimalnya internalisasi nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran cenderung berorientasi pada penyampaian materi, sehingga belum sepenuhnya mampu membentuk pengalaman belajar yang bermakna dan transformatif.

Seiring dengan perkembangan pembelajaran abad ke-21 dan arah kebijakan Kurikulum Merdeka, diperlukan desain pembelajaran yang mampu mengintegrasikan keterlibatan aktif siswa, pengalaman belajar yang autentik, serta pemahaman yang mendalam (Harisnur, 2021). Dalam konteks ini, pembelajaran tidak hanya dituntut untuk menghasilkan capaian kognitif, tetapi juga mendorong kemampuan berpikir kritis, reflektif, serta internalisasi nilai dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menjembatani antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu (Wibawa & Hardiansyah, 2022).

Salah satu pendekatan yang relevan adalah *Active Deep Learner eXperience* (ADLX), yang menekankan integrasi antara *learner experience*, *active learning*, dan *deep learning*. Model ini memandang pembelajaran sebagai pengalaman menyeluruh yang melibatkan interaksi kognitif, emosional, dan sosial peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Dengan demikian, kualitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi atau metode, tetapi juga oleh pengalaman belajar yang dialami siswa secara langsung dan bermakna (Bahgat et al., 2018).

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, pendekatan ADLX memiliki relevansi yang kuat karena pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, dan praktik keagamaan. Pendidikan Agama Islam menuntut adanya proses internalisasi nilai yang tidak cukup dicapai melalui ceramah atau hafalan, melainkan melalui pengalaman belajar yang aktif, reflektif, dan kontekstual. Oleh karena itu, integrasi antara pengalaman belajar, keterlibatan aktif, dan pemahaman

mendalam menjadi kebutuhan mendasar dalam desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Kurniawan & Mahmuda, 2023).

Meskipun demikian, berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, diketahui bahwa sebagian besar penelitian tentang ADLX masih berfokus pada aspek efektivitas pembelajaran, pengembangan bahan ajar, atau implementasi model secara umum. Penelitian yang secara khusus mengkaji desain pembelajaran berbasis ADLX dalam konteks Pendidikan Agama Islam, terutama dalam kerangka kurikulum terpadu, masih terbatas. Selain itu, integrasi konseptual antara komponen *learner experience*, *active learning*, dan *deep learning* dalam praktik pembelajaran Pendidikan Agama Islam belum banyak dianalisis secara mendalam (Aziz, 2022; Lailie & Dewi, 2022; Famsah et al., 2023).

Sekolah Islam Terpadu (SIT) sebagai lembaga pendidikan yang mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dalam seluruh aspek pembelajaran memiliki potensi besar dalam mengembangkan desain pembelajaran yang holistik (Suyanto, 2013). Kurikulum terpadu yang diterapkan menggabungkan kurikulum nasional dengan nilai-nilai keislaman, serta menekankan pembentukan karakter melalui berbagai aktivitas pembelajaran dan pembiasaan. Namun demikian, diperlukan kajian lebih lanjut untuk memahami bagaimana desain pembelajaran tersebut dikonstruksi secara sistematis dalam kerangka ADLX.

Berdasarkan hasil observasi awal, SDIT Harapan Bunda Purwokerto menunjukkan praktik pembelajaran yang mengintegrasikan nilai keislaman dengan berbagai aktivitas belajar yang beragam, baik di dalam maupun di luar kelas. Kondisi ini menjadikan sekolah tersebut relevan sebagai lokasi penelitian untuk mengkaji bagaimana desain pembelajaran berbasis ADLX diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan uraian tersebut, fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Active Deep Learner eXperience* (ADLX) dalam konteks kurikulum terpadu, serta bagaimana integrasi komponen *learner experience*, *active learning*, dan *deep learning* dalam pembelajaran tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Active Deep Learner eXperience* (ADLX) dalam konteks kurikulum terpadu di SDIT Harapan Bunda Purwokerto, dengan menekankan pada integrasi komponen *learner experience*, *active learning*, dan *deep learning* sebagai satu kesatuan model pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi secara teoretis dalam memperkuat pengembangan konsep pembelajaran berbasis ADLX dalam konteks Pendidikan Agama Islam, serta secara praktis sebagai rujukan dalam merancang desain pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan kontekstual.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami secara mendalam desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Active Deep Learner eXperience* (ADLX) dalam konteks nyata di satuan pendidikan tertentu (Alqarny & Mujiburrohman, 2023). Studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena secara holistik dan kontekstual, khususnya dalam mengkaji integrasi komponen *learner experience*, *active learning*, dan *deep learning* dalam praktik pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Harapan Bunda Purwokerto. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada relevansinya dengan fokus kajian, yaitu adanya praktik pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dengan berbagai aktivitas belajar yang beragam.

Kondisi ini memungkinkan untuk mengkaji secara lebih mendalam bagaimana desain pembelajaran berbasis ADLX dikonstruksi dan diimplementasikan dalam pembelajaran PAI. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari guru Pendidikan Agama Islam dan pihak terkait yang terlibat dalam proses pembelajaran, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen seperti modul ajar, perangkat pembelajaran, serta dokumen pendukung lainnya. Penggunaan data primer dan sekunder dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk memperoleh informasi yang komprehensif dan mendalam mengenai fenomena yang diteliti (Sugiyono, 2023).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran PAI berbasis ADLX, wawancara dilakukan untuk menggali informasi mendalam dari informan terkait desain dan implementasi pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa perangkat ajar dan kegiatan pembelajaran. Ketiga teknik tersebut umum digunakan dalam penelitian kualitatif untuk memperoleh data yang valid dan kontekstual (Moleong, 2017).

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, meliputi tahap pra-lapangan (studi pendahuluan, penyusunan instrumen, dan perizinan penelitian), tahap pelaksanaan (observasi pembelajaran, wawancara informan, dan pengumpulan dokumen), serta tahap analisis data (reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan). Tahapan penelitian ini penting dilakukan agar proses penelitian berlangsung secara sistematis dan terarah (Creswell & Creswell, 2017).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif. Analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing/verification*) (Miles et al., 2014). Analisis dilakukan dengan mengaitkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan kerangka konsep ADLX. Keabsahan data dalam penelitian ini diuji melalui teknik triangulasi, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik, untuk meningkatkan kredibilitas dan validitas hasil penelitian (Sugiyono, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Pembelajaran Berbasis *Learner eXperience* pada Kurikulum Terpadu Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

SDIT Harapan Bunda Purwokerto menerapkan desain pembelajaran berbasis *learner experience* sebagai bagian dari implementasi kurikulum terpadu dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendekatan ini tidak hanya menekankan pada transfer pengetahuan secara kognitif, tetapi juga pada pengalaman belajar yang melibatkan aspek kognitif, emosional, dan sosial peserta didik. Dalam perspektif *Active Deep Learner eXperience* (ADLX), *learner experience* mengacu pada pengalaman belajar yang bersifat holistik dan bermakna, di mana peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi mengalami langsung proses pembelajaran melalui interaksi dengan lingkungan belajar.

Berdasarkan wawancara dengan Gito Sugeng Ridhono di Purwokerto pada 10 Juni 2025, penerapan *learner experience* di SDIT Harapan Bunda diwujudkan melalui beragam kegiatan, seperti pramuka, olahraga, dan seni. Kegiatan tersebut tidak hanya berperan dalam mengembangkan keterampilan siswa, tetapi juga mendukung pembentukan karakter peserta didik. Kegiatan tersebut tidak secara otomatis merepresentasikan *learner experience*, namun

dapat dikategorikan demikian apabila memenuhi indikator pengalaman belajar yang autentik, melibatkan interaksi sosial, serta memberikan makna bagi peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan pramuka misalnya, menunjukkan karakteristik tersebut karena siswa terlibat dalam aktivitas kolaboratif, belajar melalui pengalaman langsung, serta menginternalisasi nilai disiplin dan tanggung jawab. Hal ini sejalan dengan konsep *learner experience* dalam ADLX yang menekankan keterlibatan menyeluruh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selain melalui kegiatan ekstrakurikuler, pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga diperkuat melalui pembiasaan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari, seperti shalat berjamaah, infaq, dan penerapan adab Islami. Pembiasaan tersebut dapat dikategorikan sebagai bagian dari *learner experience* apabila tidak hanya bersifat rutinitas, tetapi juga melibatkan kesadaran dan pemaknaan dari peserta didik. Dalam konteks ini, keterlibatan siswa dalam praktik ibadah yang dibimbing oleh guru memungkinkan terjadinya pengalaman religius yang bermakna, sehingga pembelajaran tidak berhenti pada aspek kognitif, tetapi juga menyentuh aspek afektif dan spiritual.

Meskipun berbagai praktik tersebut menunjukkan karakteristik *learner experience*, tidak seluruhnya secara otomatis mencerminkan konsep ADLX secara utuh. Hal ini karena beberapa kegiatan masih bersifat rutinitas dan belum sepenuhnya disertai dengan proses refleksi yang mendalam dari peserta didik.

Desain Pembelajaran Berbasis *Active Learning* pada Kurikulum Terpadu Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Penerapan *active learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Harapan Bunda menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, baik melalui kegiatan di dalam kelas maupun di luar kelas. Dalam konsep ADLX, *active learning* tidak hanya dimaknai sebagai keaktifan fisik, tetapi juga keterlibatan kognitif dan emosional peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Kegiatan literasi seperti membaca dan menulis jurnal menjadi salah satu bentuk implementasi *active learning* di sekolah tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan Gito Sugeng Ridhono pada 10 Juni 2025. Aktivitas ini menunjukkan penerapan pembelajaran aktif karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengolah, merefleksikan, serta mengekspresikan kembali pemahaman mereka melalui tulisan. Keterlibatan siswa dalam proses berpikir dan refleksi tersebut menjadi indikator adanya aktivitas kognitif dalam pembelajaran aktif.

Pembiasaan ibadah dan program Bina Pribadi Islami (BPI) menjadi bagian dari strategi pembelajaran aktif dalam membentuk karakter siswa. Namun demikian, kegiatan tersebut perlu dianalisis lebih lanjut apakah benar mencerminkan *active learning*. Jika kegiatan hanya bersifat mengikuti tanpa pemahaman, maka belum sepenuhnya memenuhi karakteristik pembelajaran aktif. Sebaliknya, apabila siswa memahami, merefleksikan, dan menginternalisasi nilai yang diajarkan, maka kegiatan tersebut dapat dikategorikan sebagai *active learning* dalam kerangka ADLX.

Desain Pembelajaran Berbasis *Deep Learning* pada Kurikulum Terpadu Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Desain pembelajaran berbasis *deep learning* di SDIT Harapan Bunda menekankan pada pemahaman konseptual yang mendalam serta kemampuan peserta didik dalam mengaitkan

materi dengan kehidupan sehari-hari. Dalam kerangka ADLX, *deep learning* ditandai dengan kemampuan siswa untuk memahami makna, mengaitkan konsep, serta merefleksikan dan mengaplikasikan nilai dalam konteks nyata.

Proses pembelajaran dilakukan melalui tahapan apersepsi, eksplorasi, diskusi, dan refleksi. Tahapan ini menunjukkan karakteristik *deep learning* karena siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga diajak untuk mengaitkan pengetahuan awal dengan konsep baru, serta merefleksikan makna dari pembelajaran yang diperoleh (Wawancara, Yudi Eka Surahman, 10 Juni 2025).

Pembelajaran juga diperkuat dengan kegiatan ibadah dan pembiasaan nilai keislaman. Namun demikian, *deep learning* tidak hanya diukur dari adanya kegiatan, tetapi dari sejauh mana siswa mampu memahami dan menginternalisasi nilai tersebut. Oleh karena itu, penting adanya proses refleksi agar pembelajaran benar-benar mencapai tingkat pemahaman yang mendalam. Meskipun demikian, implementasi *deep learning* masih menghadapi keterbatasan, terutama dalam hal alokasi waktu dan kemampuan guru dalam memfasilitasi proses refleksi mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan ADLX masih memerlukan penguatan pada aspek pedagogis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Harapan Bunda Purwokerto menunjukkan adanya integrasi antara *learner experience*, *active learning*, dan *deep learning* dalam kerangka *Active Deep Learner eXperience* (ADLX). Integrasi ini tercermin dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang menggabungkan pengalaman belajar, keterlibatan aktif peserta didik, serta upaya membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap nilai-nilai keislaman. Secara konseptual, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa ketiga komponen ADLX tidak berdiri secara terpisah, melainkan saling beririsan dan membentuk satu kesatuan dalam desain pembelajaran. *Learner experience* berperan dalam menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual, *active learning* mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sedangkan *deep learning* memperkuat pemahaman dan internalisasi nilai. Sinergi ketiga komponen tersebut menjadi dasar dalam membangun pembelajaran PAI yang lebih holistik dan bermakna.

Implementasi desain pembelajaran tersebut diwujudkan melalui berbagai kegiatan pembelajaran dan pembiasaan nilai keislaman, baik di dalam maupun di luar kelas, yang secara umum mendukung pembentukan karakter dan pemahaman keagamaan peserta didik. Namun demikian, tidak seluruh praktik pembelajaran sepenuhnya mencerminkan karakteristik ADLX secara utuh. Beberapa kegiatan masih bersifat rutinitas dan belum sepenuhnya disertai dengan proses refleksi yang mendalam, sehingga implementasi *deep learning* belum optimal. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan ADLX masih memerlukan penguatan, khususnya pada aspek reflektif dan pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penelitian ini memberikan kontribusi secara teoretis dalam memperkuat konsep *Active Deep Learner eXperience* (ADLX) dalam konteks Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam mengintegrasikan aspek pengalaman belajar religius, keterlibatan aktif, dan pemahaman mendalam sebagai satu kesatuan desain pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi praktis sebagai rujukan dalam merancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih kontekstual, aktif, dan bermakna.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini terbatas pada konteks satuan pendidikan tertentu, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan secara hati-hati. Penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji penerapan desain pembelajaran berbasis ADLX pada konteks yang lebih luas.

Disarankan kepada guru untuk mengembangkan desain pembelajaran yang tidak hanya menekankan aktivitas, tetapi juga memberikan ruang refleksi agar pembelajaran benar-benar mencapai tingkat pemahaman yang mendalam.

REFERENSI

- Alqarny, F. U., & Mujiburrohman. (2023). Desain kurikulum terpadu dengan pendekatan ADLX (Active Deep Learner eXperience). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(4), 719–730. <https://doi.org/10.58230/27454312.290>
- Aziz, R. A. (2022). *Manajemen kurikulum berorientasi ADLX dengan pendekatan TERPADU (Studi kasus: Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Uswah Surabaya)* [Tesis Magister, UIN Sunan Gunung Djati Bandung]. Repository UIN Bandung.
- Bahgat, M., Elsafty, A., Shaarawy, A., & Said, T. (2018). FIRST framework design and facilitate Active Deep Learner eXperience. *Journal of Education and Training Studies*, 6(8), 123. <https://doi.org/10.11114/jets.v6i8.3337>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Famsah, S., Imrotin, I., Wahyuni, S., Rani, A., & Werdiningsih, D. (2023). Pengembangan bahan ajar teks prosedur desain Active Deep Learner Experience (ADLX) pendekatan terpadu di kelas VII SMPIT Al Uswah Bangil. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(2), 146–164. <https://doi.org/10.15408/dialektika.v10i2.28034>
- Harisnur, F. (2021). Pengembangan kurikulum Jaringan Sekolah Islam Terpadu (JSIT) untuk sekolah/madrasah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 52–65. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1928>
- Kurniawan, M. R., & Mahmuda, K. (2023). Active Deep Learner Experience learning design on Islamic education learning. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 17(2), 177–189. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v17i2.191>
- Lailie, N., & Dewi, G. K. (2022). Pengaruh pembelajaran Active Deep Learner Experience (ADLX) terhadap hasil belajar siswa SDIT Permata Mulia Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 22–25. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v7i1.3064>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi Revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, S. (2023). *Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan* (Cetakan ketiga). Alfabeta.
- Suyanto. (2013). Sekolah Islam Terpadu filsafat, ideologi, dan tren baru pendidikan Islam di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 356–377. <https://doi.org/10.14421/jpi.2013.22.355-377>
- Wibawa, R., & Hardiansyah, H. (2022). Desain program Sekolah Islam Terpadu terhadap pelaksanaan kurikulum. *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan di Bidang Administrasi Pendidikan*, 9(2), 27–35. <https://doi.org/10.33394/vis.v9i2.4814>

