

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *PEACE EDUCATION* DENGAN
STRATEGI *BLENDED LEARNING*
(Sebuah Upaya Mereduksi Radikalisme Agama Melalui Pembelajaran)**

Oleh:

Saifuddin

Universitas Islam Raden Rahmat (UNIRA) Malang, Indonesia
saifuddin3176@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang hanya berhenti pada pemahaman ajaran diasumsikan memicu radikalisme atas nama agama. Pendidikan agama Islam seharusnya bukan sekedar proses transfer pengetahuan dari pendidik kepada pebelajar, namun pebelajar harus dibekali pula dengan kemampuan-kemampuan yang dapat diandalkan dalam menganalisis dan menyelesaikan permasalahan keagamaan riil yang dihadapi. Strategi *blended learning* mendorong pebelajar untuk dapat memecahkan masalah dengan beragam alternatif solusi, serta dapat mengidentifikasi penyebab permasalahan yang ada. Pembelajaran PAI dengan strategi *blended learning* dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* akan mendorong sikap toleransi beragama. Dengan strategi BL dapat dilakukan pembelajaran yang mampu mendialogiskan pendidikan agama Islam dan menghindarkan kegiatan edukasi dari proses domestifikasi, stupidifikasi, dan indoktrinasi. Sehingga akan tercermin kembali Islam yang ramah dan meneguhkan prinsip *tasamuh, tawazun, tawasuth, ta'addul* serta mengembalikan Islam dalam spirit *rahmatan lil alamin*.

Kata kunci: redesain, blended learning, problem solving, radikalisme agama

A. PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam memiliki fungsi pembentukan akhlaq, etika, ataupun karakter pebelajar. Bahkan pendidikan agama Islam dapat dijadikan sebagai alternatif solusi untuk mencegah, dan lebih jauh lagi menghilangkan aksi-aksi terorisme yang muncul sebagai akibat dari gerakan radikalisme agama. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan mengimplementasikan pembelajaran PAI berbasis pendidikan deradikalisasi agama.

Bertolak dari tugas utama di atas, sudah saatnya pendidikan agama Islam lebih menekankan transformasi nilai-nilai keagamaan dan moral daripada sekedar transfer ilmu agama (kognitif). Sebab, pendidikan agama Islam tidak hanya terbatas pada pengajaran agama. Kegagalan pendidikan agama dalam membina akhlak pebelajar sebagaimana telah dikeluhkan oleh banyak pihak merupakan wujud transformasi nilai keagamaan dan moral belum berlangsung dengan baik. Sewajarnya, jika penguasaan pebelajar tentang materi keagamaan dinilai bagus, ternyata hal ini belum tentu berkorelasi kuat dengan keluhuran akhlaknya.

Kejujuran, ketulusan, kesabaran, tanggungjawab, dan keuletan misalnya tidak terlihat dari sikap dan perilaku keseharian yang bersangkutan.

Apabila ajaran Islam dikaji secara mendalam, maka akan ditemukan bahwa Islam itu sangat ramah dan menghargai keanekaragaman sebagai realitas (hukum alam). Dalam hal ini, konsep Islam *rahmatan lil 'alamin*, Islam yang ramah dan meneguhkan prinsip *tasamuh*, *tawazun*, *tawasuth*, *ta'addul* merupakan landasan kultural ajaran Islam. Untuk menjalankan misi kemanusiaannya tersebut, Islam memiliki instrumen yaitu meletakkan pendidikan pada barisan terdepan, karena pendidikanlah yang secara langsung berhadapan dengan umat manusia.¹

B. PEMBAHASAN

a. Blended Learning sebagai Strategi Pembelajaran

Para peneliti telah mendefinisikan *blended learning* sebagai setiap pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran kelas dengan pembelajaran *online*.² The Friday Institute mengembangkan dan menggunakan definisi *blended learning* berikut ini: “*Blended learning* adalah lingkungan belajar yang menggabungkan alat-alat digital dan termasuk (1) beberapa pembelajaran *online* atau melalui media digital; (2) beberapa elemen kontrol pembelajar dari waktu ke waktu, kecepatan, jalur dan/atau tempat; dan (3) pengalaman belajar terintegrasi yang menghubungkan berbagai modalitas”.³ *Blended learning* merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa menggunakan pendekatan sistematis yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online dibantu oleh TIK.

Beberapa hasil penelitian lain terkait *blended learning* menunjukkan bahwa pembelajar memiliki motivasi intrinsik yang secara signifikan lebih tinggi untuk belajar, serta kepuasan belajar yang lebih tinggi setelah mereka diajar dengan *blended learning*.⁴ Feras dalam penelitiannya menunjukkan *blended learning* lebih efektif daripada metode tradisional dalam hal pencapaian dan pengembangan keterampilan berpikir kreatif verbal.⁵ Hasil penelitian Devrim membuktikan bahwa pembelajaran dengan *blended learning* dapat

¹ Nata, Abudin, *Ilmu Pendidikan Islam Dengan Pendekatan Multidisipliner*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2009

² Tucker, C. 2013. The Basics of Blended Instruction. *Education Leadership*, 70 (6), 57-60.

³ Acree, L., Gibson, T., Mangum, M., Wolf, M.A., Kellog, S., & Branon, S. 2017. Supporting School Leaders in Blended Learning with Blended Learning. *Journal of Online Learning Research*, 3(2), 105-143

⁴ Sucaromana, U. 2013. The Effects of Blended Learning on the Intrinsic Motivation of Thai EFL Students. *English Language Teaching*. Vol.6, No.5

⁵ Feras, M.M. 2015. The Effect Of Blended Learning Approach On Fifth Grade Students' Academic Achievement In My Beautiful Language Textbook And The Development Of Their Verbal Creative Thinking In Saudi Arabia. *Journal of International Education Research*, vol. 11, No. 4.

meningkatkan kemampuan belajar mandiri siswa.⁶ Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar pemecahan masalah matakuliah pendidikan agama Islam antara kelompok mahasiswa yang belajar menggunakan strategi pembelajaran *blended learning* model *station rotation* dengan kelompok mahasiswa yang belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *blended learning* model *individual rotation*.⁷

Mengapa *blended learning* menjadi pembelajaran yang lebih unggul. Setidaknya ada tiga jenis interaksi dalam *blended learning* yaitu, interaksi pebelajar dengan pembelajar yang memungkinkan interaksi tatap muka dan pembelajaran aktif untuk lingkungan sosial. Selain itu, pembelajar dapat merencanakan dan mengelola bagian pembelajaran dan memilih alat komunikasi yang sesuai sebelum membangun komunikasi dengan pebelajar. Kedua, interaksi dengan konten. Konten terkait dengan interaksi kognitif mengenai keterampilan dan konsep yang disajikan dalam modul pembelajaran. Ketiga, interaksi sosial mengacu pada kemampuan pebelajar untuk memahami diri mereka sebagai komunitas dan saling ketergantungan positif. Seperti interaksi dalam proses belajar terjadi ketika pebelajar mencapai tugas kerjasama dan berbagi sumber.

Merujuk pada model pembelajaran *blended learning* sebagai upaya meningkatkan kemandirian belajar, maka peran pembelajar berdasarkan kajian teoretik maupun kajian empirik dalam kegiatan pembelajaran berfungsi: (1) menumbuhkan kesadaran pebelajar sebagai pelaku pembelajaran dan pentingnya mereka untuk meningkatkan kemandirian dalam belajar; (2) membantu pebelajar untuk bisa mengembangkan potensinya sesuai bakat dan minatnya; (3) meningkatkan kesadaran pebelajar akan pentingnya kualitas diri secara efisien agar mencapai prestasi.

Meskipun *blended learning* bukanlah obat untuk semua dalam memperbaiki kesenjangan literasi digital, namun dalam kerangka memberikan kesempatan bagi para pendidik untuk menciptakan ruang kelas yang lebih adil. Sebagai pedagogi instruksional yang baru, *blended learning* membutuhkan penyesuaian dan pergeseran pola pikir dari pebelajar dan pembelajar. Aktivitas pebelajar, keterlibatan, dan literasi digital pebelajar dalam *blended learning* mengalami peningkatan. Jika pendidik berharap untuk menciptakan

⁶ Devrim, A. & Akinoglu, O. 2016. The Effect of Blended Learning and Social Media-Supported Learning on the Students' Attitude and Self-Directed Learning Skills in Science Education. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology* – April 2016, volume 15 issue 2.

⁷ Saifuddin. 2018. *The Effect of Blended Learning and Self-Efficacy on Learning Outcome of Problem Solving (Learning Strategy Improvement for Health Students)*

lebih banyak ruang kelas, menempatkan pebelajar di pusat pembelajaran, maka *blended learning* adalah cara yang efektif untuk memulai proses transformatif itu.⁸

Adapun komposisi tatap muka dan *online* dalam *blended learning* banyak variasinya. Beberapa komposisi yang banyak digunakan antara lain komposisi 50/50, maksudnya 50% berupa kegiatan pembelajaran di kelas dengan tatap muka dan 50% pembelajaran dilakukan secara *online*. Bisa juga dengan komposisi 75/25, yaitu 75% pembelajaran dilakukan dengan tatap muka di kelas sedang 25% pembelajaran dilakukan secara *online*. Demikian pula, ada komposisi 25/75, yaitu 25% pembelajaran tatap muka dan 75% pembelajaran berbasis *online*.

Pertimbangan dalam memilih komposisi mana yang akan digunakan apakah 50/50, 75/25 ataupun 25/75 itu tergantung pada analisis kompetensi yang akan dicapai, karakteristik pebelajar, interaksi tatap muka, strategi penyampaian pembelajaran baik *online* atau kombinasi, karakteristik dan kemampuan pembelajar, dan sumber daya yang ada. Skenario pembelajaran selanjutnya adalah penentuan untuk tujuan mana saja yang dilakukan dengan pembelajaran tatap muka, dan bagian mana yang dilakukan secara *offline* dan *online*.⁹

Beberapa pilihan platform yang bisa digunakan untuk implementasi *blended learning* dalam proses pembelajaran, antara lain Edmodo, schoology, *quipper school*, moodle, kelase, dan lain-lain. Platform-platform ini, jelas memiliki kekuatan dan kelemahan masing-masing.

b. Kemampuan *Problem Solving*

Popper menyatakan bahwa “Semua kehidupan adalah pemecahan masalah”.¹⁰ Hal ini memerlukan pendidik yang menjadikan pemecahan masalah sebagai tujuan pendidikan kritis, dan fokus pada pengembangan kemampuan pemecahan masalah pebelajar. Banyak peneliti telah menunjukkan bahwa salah satu cara dalam meningkatkan kinerja pemecahan masalah yaitu memberi pebelajar strategi dan alat kognitif untuk memfasilitasi pemrosesan kognitif.¹¹ Sebagai strategi kognitif penting untuk menyediakan *scaffolding*/perancah untuk pemecahan masalah, pertanyaan yang diajukan menarik lebih banyak perhatian dari

⁸ Kaspar, M.C. 2018. Blended Learning as a Transformative Pedagogy for Equity. *English Journal*, 107. (6) 54-60.

⁹ Dwiyoogo, W.D. 2016. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning: Model Rancangan Pembelajaran dan Hasil Belajar Pemecahan Masalah*. Malang: Wineka Media

¹⁰ Popper, K. 1999. *All Life Is Problem Solving*. London: Routledge. hal. 99

¹¹ Jonassen, D.H. 2004. *Learning to Solve Problems An Instructional Design Guide*. San Francisco: Pfeiffer

peneliti.¹² Pertanyaan yang diajukan dapat mendorong pemikiran kritis yang penting untuk pemecahan masalah.¹³

Gagne menyatakan bahwa salah satu keterampilan yang paling tinggi dan disebut sebagai *higher order thinking* adalah kapabilitas pemecahan masalah (*problem solving*), karena dalam kapabilitas pemecahan masalah mengandung keterampilan berpikir, keterampilan berkolaborasi, dan keterampilan komunikasi. Keterampilan intelektual sebagai kapabilitas belajar, meliputi: diskriminasi, konsep konkrit, konsep abstrak, kaidah (*rule*), dan kaidah tingkat lebih tinggi (*higher order rule*).¹⁴ Keterampilan-keterampilan intelektual ini bersifat kontinum dari yang sederhana ke yang kompleks, dan memiliki hubungan hirarkis. Yakni, bahwa keterampilan intelektual yang lebih rendah akan menjadi prasyarat belajar untuk keterampilan yang lebih tinggi. Tranfer hasil belajar kaidah merupakan hasil belajar kognitif tingkat tinggi dan ini merupakan hasil belajar pemecahan masalah. Hasil belajar pemecahan masalah ini diperoleh pebelajar dengan cara menerapkan konsep dan kaidah pada suatu masalah tertentu.¹⁵

Salah satu pemecahan masalah adalah model Gick. Dalam model ini ada tiga urutan kegiatan kognitif dalam pemecahan masalah: (a) menyajikan masalah, mencakup memanggil kembali pengetahuan yang selaras, mengidentifikasi tujuan dan kondisi awal yang sesuai dengan masalah tersebut, (b) mengeksplorasi penyelesaian, dengan cara mengembangkan rencana untuk mencapai tujuan, dan (c) menerapkan langkah penyelesaian, dengan cara melaksanakan rencana sekaligus menilai hasilnya.¹⁶

Tabel 1 Unjuk kerja setiap kapabilitas belajar (adaptasi dari Degeng, 2013)

Kapabilitas belajar	Unjuk-kerja	Implementasi
Kaidah tingkat lebih tinggi	Mengembangkan kaidah baru untuk memecahkan masalah	Menerapkan dalil dan kaidah ushul fiqh tersebut untuk menentukan hukumnya dalam Islam

¹² Zhang, Y., & Chu, S.K.W. 2016. New Ideas on the Design of the Web-Based Learning System Oriented to Problem Solving From the Perspective of Question Chain and Learning Community. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, vol. 17, No. 3.

¹³ Jonassen, D.H. 2011. *Learning to Solve Problems: A Handbook for Designing Problem-Solving Learning Environments*. New York: Madison Avenue.

¹⁴ Degeng, I.N.S. 2013. *Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Aras Media. hal. 75

¹⁵ Dwiyoogo, W.D. 2016. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning: Model Rancangan Pembelajaran dan Hasil Belajar Pemecahan Masalah*. Malang: Wineka Media. hal. 33

¹⁶ Kirkley, J. 2003. *Principles for Teaching Problem Solving*. Plato Learning, Inc

Kapabilitas belajar	Unjuk-kerja	Implementasi
Kaidah (<i>rule</i>)	Menunjukkan aplikasi suatu kaidah	Mencari dalil dan kaidah ushul fiqh untuk setiap permasalahan hukum fiqihyah dari setiap pokok bahasan
Konsep abstrak	Mengklasifikasi contoh-contoh dengan menggunakan ungkapan verbal atau definisi	Memilah dan menentukan permasalahan hukum fiqihyah dari setiap pokok bahasan
Konsep konkrit	Mengidentifikasi contoh-contoh kosep	Mencari permasalahan-permasalahan hukum fiqihyah dari setiap pokok bahasan
Diskriminasi	Membedakan perangsang yang memiliki dimensi fisik yang berlainan	Mengenali alat maupun bahan, terkait dengan pokok bahasan

Beberapa contoh bentuk pemecahan masalah bidang agama sebagaimana diuraikan berikut. Dalam penyelesaian persoalan hukum agama, khususnya masalah fiqh tidak selalu tunggal. Terkadang untuk menyelesaikan satu kasus yang hampir sama bisa menghasilkan solusi yang berbeda untuk tempat dan situasi ataupun kondisi yang berbeda. Sebagai contoh, Khalifah Umar bin Khattab pernah tidak menghukum potong tangan pada kasus pencurian, meskipun bukti dan saksi sudah lengkap. Hal ini beliau lakukan dengan pertimbangan bahwa kondisi saat itu adalah tahun paceklik yang menyebabkan banyak fakir miskin terpaksa melakukan pencurian hanya sekedar untuk bertahan hidup bukan untuk disimpan sebagai kekayaan. Apalagi nilai barang curian itu belum mencapai batas nishab yang mengharuskan hukum potong tangan. Sebaliknya, Kholifah Umar menegur korban pencurian tersebut sebab dia adalah orang kaya yang seharusnya menafkahkan dari sebagian harta yang dimilikinya kepada fakir miskin.¹⁷

Demikian pula Imam Syafi'i sebagai seorang mujtahid dalam melakukan *istinbath* hukum banyak dipengaruhi oleh pemahamannya tentang persoalan sosial kemasyarakatan. Beliau mengetahui langsung kehidupan masyarakat desa (*badwy*) dan menyaksikan kehidupan masyarakat yang memiliki peradaban maju di Irak dan di Yaman. Begitu juga

¹⁷ Al Thabari, M.I.J. t.t. *Tarikh al-Umam wa al-Muluk*. Mesir: Dar al Ma'arif. Juz III. hal 249

beliau menyaksikan kehidupan masyarakat dengan tingkat peradaban yang sangat kompleks di Irak dan di Mesir. Oleh karena itu, beliau memiliki dua pandangan dalam fiqih yang dikenal dengan *qaul qadim* (hasil ijtihad beliau di Irak dan dituangkan dalam kitab al-Hujjah), dan *qaul jadid* (produk ijtihad yang dipublikasikan di Mesir dan tertuang dalam kitab al-Umm).¹⁸

c. Nilai-nilai Peace Education

Nilai-nilai *Peace Education* yang dapat dimasukkan dalam pendidikan deradikalisasi agama dan diintegrasikan dalam pendidikan agama Islam dapat diadopsi dari kurikulum karakter di negara bagian Georgia berikut ini: (1) *Citizenship*, yaitu kualitas pribadi seseorang terkait hak-hak dan kewajibannya sebagai warga negara dan warga bangsa. Misalnya hak dan kewajiban dalam memanfaatkan dan mengembangkan kemajuan IPTEK dengan prinsip kemaslahatan bangsa dan negara. (2) *Compassion*, yaitu peduli terhadap penderitaan atau kesedihan orang lain serta mampu menanggapi perasaan dan kebutuhan mereka. (3) *Courtesy*, yaitu berperilaku santun dan berbudi bahasa halus sebagai perwujudan rasa hormatnya terhadap orang lain. (4) *Fairness*, yaitu perilaku adil, bebas dari favoritisme maupun fanatisme golongan. (5) *Moderation*, yaitu menjauhi pandangan dan tindakan yang radikal dan eksterm yang tidak rasional. (6) *Respect for other*, yaitu menghargai hak-hak dan kewajiban orang lain. (7) *Respect for the creator*, menghargai segala karunia yang diberikan oleh Tuhan Sang Maha Pencipta dan merasa berkewajiban untuk selalu menjalankan perintah-Nya dan menjauhi segala larangan-Nya serta senantiasa bersyukur kepada-Nya. (8) *Self controll*, yaitu mampu mengendalikan diri melalui keterlibatan emosi dan tindakan seseorang. (9) *Tolerance*, yaitu dapat menerima penyimpangan dari hal yang dipercayai atau praktik-praktik yang berbeda dengan yang dilakukan atau dapat menerima hal-hal yang berseberangan dengan apa-apa yang telah menjadi kepercayaan diri.¹⁹

d. Mendesain pembelajaran PAI dengan *Blended Learning*

Langkah pembelajaran PAI dengan strategi *Blended Learning* dapat dilaksanakan beberapa langkah berikut: (1) dosen memberikan materi perkuliahan mengenai aqidah, syari'at, tasawuf, akhlak, sejarah peradaban Islam; (2) memberikan kesempatan pebelajar secara berkelompok untuk observasi ke lapangan, menggali masalah faktual terkait dengan persoalan keagamaan, radikalisme, terorisme, *peace building*, *peace keeping*, *peace making*; (3) menyusun hasil observasi dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam LKM; (4) dari hasil observasi diperoleh permasalahan-permasalahan yang nyata tentang persoalan keagamaan, radikalisme, terorisme, *peace building*, *peace keeping*, *peace*

¹⁸ Huzaemah, T.Y. 2011. *Pengantar Perbandingan Mazhab*. Ciptat: Gang Persada Press. hal. 138

¹⁹ Samani, M. dan Hariyanto. 2011. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Rosda. hal. 54

making; (5) memecahkan masalah yang ditemui secara berkelompok; (6) berdiskusi, bertukar pengetahuan, bertukar sumber belajar untuk menentukan solusi yang tepat dari permasalahan yang ada; (7) menarik kesimpulan; (8) evaluasi.

Pemberian materi perkuliahan oleh dosen menjadi bekal pebelajar ketika melaksanakan observasi di lapangan maupun menggali problem keagamaan yang faktual. Observasi dilaksanakan secara berkelompok ke berbagai lembaga yang dituju berbeda-beda. Dari hasil observasi yang ditemui selanjutnya dianalisis permasalahan-permasalahan apa saja yang ada di lapangan selanjutnya dikaji dan dilaporkan dalam bentuk laporan kegiatan. Dalam laporan itu memuat hasil observasi, identifikasi masalah, merujuk sumber belajar, langkah menentukan solusi pemecahan masalah dan menarik kesimpulan.

Selanjutnya laporan yang sudah dikerjakan pebelajar dipresentasikan secara kelompok, pada kegiatan ini terlihat pengembangan kemampuan berpikir kritis setiap individu. Sintaks pembelajaran untuk *blended learning* yang digunakan oleh pembelajar dapat dipaparkan dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2 Sintaks Pembelajaran *Blended Learning*

Tahapan Pembelajaran	Peristiwa Belajar		
	F2F	Offline	Online
1. Mendapatkan perhatian (<i>gaining attention</i>)	Dosen mempresentasikan petunjuk pengoperasian awal pada layar	Mahasiswa diminta membuka bahan ajar dengan menggunakan CD pembelajaran interaktif Sothink SWF yang terhubung dengan laptop masing-masing mahasiswa	
2. Menginformasikan tujuan pembelajaran kepada mahasiswa	Dosen menyatakan tujuan pembelajaran yang harus dipenuhi oleh mahasiswa setelah menjalani proses pembelajaran	Mahasiswa diminta mendengarkan penjelasan dosen mengenai tujuan pembelajaran sambil memperhatikan tujuan pembelajaran yang ada pada CD pembelajaran interaktif Sothink SWF yang terhubung dengan laptop masing-masing mahasiswa	
3. Menstimulasi dengan mengingatkan	Dosen mengingatkan kembali konsep dan	Mahasiswa menjawab pertanyaan dosen	

Tahapan Pembelajaran	Peristiwa Belajar		
	F2F	Offline	Online
kembali pelajaran sebelumnya	pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya dengan mengajukan pertanyaan kepada mahasiswa	sambil memperhatikan tampilan yang ada pada CD pembelajaran interaktif Sothink SWF yang terhubung dengan laptop masing-masing mahasiswa	
4. Mempresentasikan stimulus dengan tampilan yang berbeda	Dosen meminta mahasiswa untuk mempelajari materi yang ada di CD pembelajaran	Mahasiswa mempelajari materi pembelajaran dengan menggunakan CD pembelajaran interaktif Sothink SWF yang terhubung dengan laptop masing-masing mahasiswa	Mahasiswa juga bisa mengakses materi pembelajaran melalui laman. Misalnya https://www.edmodo.com <ul style="list-style-type: none"> - Enter a group code - Klik login to your account - Masukkan user name dan password sesuai yang ada di daftar. - Mahasiswa sudah masuk di kelas <i>online</i>
5. Membimbing pembelajaran			Dosen memberikan bimbingan pada proses pembelajaran yang dilakukan mahasiswa melalui forum diskusi atau group <i>online</i> melalui https://www.edmodo.com
6. Memberi petunjuk kinerja			Mahasiswa diminta untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari dengan mengunggah hasil kinerjanya melalui https://www.edmodo.com

Tahapan Pembelajaran	Peristiwa Belajar		
	F2F	Offline	Online
7. Memberikan umpan balik yang informatif	Dosen memberikan umpan balik dengan memberikan informasi mengenai respon benar serta respon yang salah		Dosen juga memberikan umpan balik melalui interaksi antara mahasiswa dan dosen melalui https://www.edmodo.com
8. Menilai kinerja			Mahasiswa mengerjakan soal-soal latihan melalui https://www.edmodo.com
9. Meningkatkan ingatan dan transfer belajar	Dosen meminta mahasiswa untuk mendalami materi melalui bahan ajar yakni modul, CD pembelajaran, dan melalui https://www.edmodo.com		

C. KESIMPULAN DAN SARAN TINDAK LANJUT

Ada beberapa nilai *peace education* sebagai upaya deradikalisasi agama yang dapat diintegrasikan pada pembelajaran PAI, antara lain, *citizenship, compassion, courtesy, fairness, moderation, respect for other, respect for the creator, self control, dan tolerance*. Nilai-nilai tersebut perlu diintegrasikan ke dalam empat komponen pembelajaran PAI, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pengalaman belajar, dan evaluasi pembelajaran.

Pendidikan agama Islam seharusnya bukan sekedar proses transfer pengetahuan dari pendidik kepada pebelajar, namun pebelajar harus dibekali pula dengan kemampuan-kemampuan yang dapat diandalkan dalam menganalisis dan menyelesaikan permasalahan keagamaan riil yang dihadapi. Dengan *Blended Learning* diharapkan pebelajar dapat memecahkan masalah dengan beragam alternatif solusi, serta dapat mengidentifikasi penyebab permasalahan yang ada. Dengan strategi BL dapat dilakukan pembelajaran yang mampu mendialogiskan pendidikan agama Islam dan menghindarkan kegiatan edukasi dari proses domestifikasi, stupidifikasi, dan indoktrinasi.

Agar pelaksanaan strategi BL berjalan efektif dan efisien, perlu sinergi dan kerjasama yang melibatkan para pakar materi PAI, dengan praktisi pembelajaran, sehingga dapat menyesuaikan pilihan materi dengan metode pembelajaran yang tepat, dengan memusatkan perhatian pada pengembangan dan inovasi sistem pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Acree, L., Gibson, T., Mangum, M., Wolf, M.A., Kellog, S., & Branon, S. 2017. Supporting School Leaders in Blended Learning with Blended Learning. *Journal of Online Learning Research*, 3(2), 105-143
- Al Thabari, M.I.J. t.t. *Tarikh al-Umam wa al-Muluk*. Mesir: Dar al Ma'arif. Juz III
- Devrim, A. & Akinoglu, O. 2016. The Effect of Blended Learning and Social Media-Supported Learning on the Students' Attitude and Self-Directed Learning Skills in Science Education. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology* – April 2016, volume 15 issue 2.
- Degeng, I.N.S. 2013. *Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Aras Media.
- Dwiyoogo, W.D. 2016. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning: Model Rancangan Pembelajaran dan Hasil Belajar Pemecahan Masalah*. Malang: Wineka Media
- Feras, M.M. 2015. The Effect Of Blended Learning Approach On Fifth Grade Students' Academic Achievement In My Beautiful Language Textbook And The Development Of Their Verbal Creative Thinking In Saudi Arabia. *Journal of International Education Research*, vol. 11, No. 4.
- Huzaemah, T.Y. 2011. *Pengantar Perbandingan Mazhab*. Ciputat: Gang Persada Press
- Jonassen, D.H. 2011. *Learning to Solve Problems: A Handbook for Designing Problem-Solving Learning Environments*. New York: Madison Avenue.
- Jonassen, D.H. 2004. *Learning to Solve Problems An Instructional Design Guide*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kaspar, M.C. 2018. Blended Learning as a Transformative Pedagogy for Equity. *English Journal*, 107. (6) 54-60.
- Kirkley, J. 2003. *Principles for Teaching Problem Solving*. Plato Learning, Inc
- Nata, Abudin, *Ilmu Pendidikan Islam Dengan Pendekatan Multidisipliner*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2009
- Popper, K. 1999. *All Life Is Problem Solving*. London: Routledge.
- Saifuddin. 2018. The Effect of Blended Learning and Self-Efficacy on Learning Outcome of Problem Solving (Learning Strategy Improvement for Health Students). *Indian Journal of Public Health Research & Development*. November 2018, Vol. 9, No. 11. DOI Number: 10.5958/0976-5506.2018.01481.X
- Samani, M. dan Hariyanto. 2011. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Rosda
- Sucaromana, U. 2013. The Effects of Blended Learning on the Intrinsic Motivation of Thai EFL Students. *English Language Teaching*. Vol.6, No.5
- Tucker, C. 2013. The Basics of Blended Instruction. *Education Leadership*, 70 (6), 57-60.
- Zhang, Y., & Chu, S.K.W. 2016. New Ideas on the Design of the Web-Based Learning System Oriented to Problem Solving From the Perspective of Question Chain and Learning Community. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, vol. 17, No. 3.