

BLENDED LEARNING SEBAGAI UPAYA REVITALISASI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA PERGURUAN TINGGI UMUM

Saifuddin

Dosen Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Raden Rahmat Malang

Email: saifuddin3176@gmail.com

ABSTRAK: Pendidikan agama Islam di Perguruan Tinggi Umum menempati posisi yang sangat strategis bagi masa depan bangsa. Pendidikan agama Islam merupakan matakuliah yang memiliki cakupan sangat luas. Akan tetapi, pembelajaran pendidikan agama Islam di perguruan tinggi umum sangat terbatas sekali yaitu hanya 2 sks selama menjadi mahasiswa. 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. Kemampuan berpikir kritis akan membantu pebelajar dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang akan dihadapi baik yang ditemui sekarang atau masa mendatang. *Blended learning* sebagai model pembelajaran berhasil dalam: (a) membantu pebelajar untuk belajar secara lebih mandiri, karena kegiatan belajar yang terdapat dalam *blended learning* sangat memungkinkan bagi pebelajar untuk belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing, (b) mengarahkan kontrol belajar (*learning control*) untuk tidak berpusat pada pembelajar (*teacher centered*) tetapi berpusat pada pebelajar (*student centered*), (c) membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

Kata kunci: *blended learning*, pendidikan agama Islam, *problem solving*

Pendahuluan

Anak muda sekarang tumbuh di dunia yang dipenuhi dengan teknologi baru jauh sebelum kedatangan mereka di universitas. Dua frasa umum yang digunakan untuk menggambarkan generasi baru dari anak-anak muda ini adalah *Net Generation* (Tapscott, 2009) dan *Digital Natives* (Kennedy, 2010). *Net Generation* ini menuntut akses cepat ke informasi dan mengharuskan teknologi menjadi bagian integral dari pengalaman pendidikan mereka.

Seperti yang bisa dilihat, strategi pembelajaran yang hanya berdasarkan pada kegiatan kelas tidak sesuai lagi dengan generasi baru/*net generation*. Saat ini, orang bisa belajar dengan cara yang berbeda seperti berpartisipasi dalam diskusi online, mencari situs yang terkait, refleksi melalui blog mereka dan mendengarkan *podcast*. Hal ini juga menunjukkan bahwa menjadi lebih sulit

bagi pembelajar untuk memisahkan antara tatap muka dan metode pembelajaran online; ataukah mereka akan menggunakan keduanya bersama-sama (Yapici, 2016; Smith, 2015).

Sementara itu, pendidikan agama Islam di Perguruan Tinggi Umum menempati posisi yang sangat strategis bagi masa depan bangsa. Melalui PTU ini diharapkan akan lahir ahli-ahli ilmu pengetahuan umum (teknik, kedokteran, pertanian, kimia, dan sebagainya) yang akan menduduki posisi-posisi penting di masa depan, baik di pemerintahan maupun di sektor swasta (Furchan, 2004:141). Di sisi lain, Pendidikan agama Islam merupakan matakuliah yang memiliki cakupan sangat luas. Agama Islam mencakup aturan yang mengatur seluruh kehidupan manusia mulai dari bangun tidur, beraktifitas sehari-hari, hingga menjelang tidur lagi. Mengatur juga kehidupan manusia sejak belum

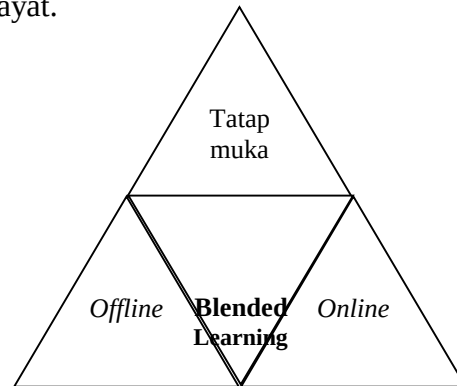
lahir, hidup tumbuh menjadi dewasa, hingga meninggal dunia dan dimasukkan liang lahat. Agama Islam mencakup seluruh perkara yang disyari'atkan oleh Allah dan Rasulullah kepada seluruh hamba-Nya, baik berupa akidah, ibadah, akhlak, syari'ah, aturan-aturan mu'amalah, perintah maupun larangan. Pada dasarnya ruang lingkup materi PAI mencakup tujuh unsur pokok, yaitu Al-Qur'an-Hadis, keimanan, syari'ah, ibadah, mu'amalah, akhlak, dan tarikh (sejarah Islam). Akan tetapi, dengan cakupan matakuliah PAI yang sangat luas tidak sebanding dengan alokasi waktu yang disediakan yaitu hanya 2 sks. Dan matakuliah PAI merupakan rumpun matakuliah MKU yang harus ditempuh oleh setiap mahasiswa yang beragama Islam.

Pembelajaran yang berjalan selama ini masih terbatas pada lingkungan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*). Sehingga cakupan materi yang sangat luas, jika hanya disampaikan dengan ceramah atau diskusi *face-to-face* tidak dapat menuntaskan keseluruhan materi. Di satu sisi persoalan-persoalan keagamaan kekinian begitu cepat perkembangannya dan menuntut untuk segera diselesaikan.

Pembelajaran Berbasis *Blended Learning*

Blended learning (BL) sekarang ini merupakan bagian dari lanskap pembelajaran pada pendidikan tinggi, bukan hanya untuk program-program berbasis kampus tapi juga program yang dirancang bagi pembelajaran jarak jauh serta bagi komunitas pembelajaran dan praktik profesional (Dwiyogo, 2016:69). *Blended learning* menggabungkan dua lingkungan pembelajaran yang berbeda karakteristik yaitu pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online* (Graham 2006). *Blended learning* adalah konsep inovatif yang mencakup keunggulan pengajaran tradisional di kelas dan

pembelajaran yang didukung TIK termasuk pembelajaran offline dan pembelajaran online. Tujuan utama pembelajaran *blended* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pembelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat.



Gambar 1. Komponen Pembelajaran *Blended Learning*

Blended learning pada dasarnya adalah suatu sistem belajar yang memadukan antara belajar secara *face to face* (bertemu muka/klasikal) dengan belajar secara *online* (melalui penggunaan fasilitas/media internet). Ada beberapa pendapat yang berbeda dari para ahli yang menentukan prosentase untuk masing-masing cara, baik itu yang sifatnya *face to face* atau *online*. Sebuah pembelajaran dikatakan menggunakan strategi *blended learning* apabila 30-80% dari desain dan implementasi pembelajaran baik dalam hal isi maupun penyampaian dilakukan secara *online*. Aspek yang digabungkan dalam *blended learning* tidak hanya mengkombinasikan *face-to-face* dan *online learning* saja tetapi juga dapat berbentuk apa saja, seperti: metode, media, sumber, lingkungan ataupun strategi pembelajaran. Berdasarkan *proportion of content delivered online*, Allen dkk (2007: 5) memberikan kategorisasi yang jelas terhadap *blended learning*, *traditional learning*, *web facilitated*, dan *online learning* yang digambarkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. *Proportion of Content Delivered Online*

Proportion of Content Delivered online	Type of Course	Typical Description
0%		Course with no online technologycal used content is delivered in writing or orally.
1 to 29%	Web Facilitated	Course which uses web-based technology to facilitate what is essentially a face-to-face course. Uses a course management system (CMS) or web pages to post the syllabus an assignments, for example.
30 to 79%	Blended/ Hybrid	Course that blends online and face-to-face delivery. Substantial proportion of the content is delivered online, typically uses online discussions, and typically has some face-to-face meetings.
80+%	Online	A course where most or all of the content is delivered online. Typically have no face-to-face meetings.

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa pembelajaran dapat dikatakan menggunakan model *blended learning* apabila porsi penggunaan *e-learning* berada pada kisaran 30-79% dengan digabungkan pembelajaran tatap muka (*face to face learning*).

Konsep *blended learning* belum terdefinisi dengan jelas dan tegas, selain itu beberapa peneliti juga masih memberikan definisi yang terlalu luas (Anohina, 2005; Graham, 2006; Nichols, 2003). Hal inilah yang menyebabkan *blended learning* sulit untuk dibedakan dengan istilah lainnya seperti *virtual learning*, *distance learning*, *network learning*, *online learning*, *web enchanced learning*, *internet-enabled learning*, *distributed learning*, *e-learning*, *open and flexible learning*, atau *hybrid course* (Hadjerrouit, 2008).

Namun demikian, menurut Graham (2006) ada 3 definisi *blended learning* yang digunakan secara umum yaitu: (1) penggabungan modalitas

pengajaran, (2) penggabungan metode pengajaran, teori belajar dan dimensi secara pedagogis, (3) Penggabungan pembelajaran *online* dengan pembelajaran tatap muka. Dua definisi awal merefleksikan perdebatan antara pengaruh media *versus* metode dalam pembelajaran. Dengan kata lain, kedua definisi tersebut masih terlalu luas karena sebenarnya mencakup seluruh sistem pembelajaran, sehingga sulit untuk menemukan sistem pembelajaran yang tidak mengandung konsep *blended*.

Blended learning mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran atau penggabungan antara satu pola dengan pola lainnya. Cheung & Hew (2011: 1319) menjelaskan *blended learning* sebagai kombinasi antara *face to face learning* dan *online learning*. Pembelajaran yang dicampurkan dalam *blended learning* adalah dua unsur utama, yaitu pembelajaran di kelas (*classroom lesson*) dengan *online learning*. Meskipun tidak ada konsensus tentang penggunaan istilah, "*blended learning*" secara umum didefinisikan sebagai integrasi tradisional tatap muka belajar dengan pembelajaran online, sehingga memungkinkan untuk mendapatkan keuntungan dari keunggulan dari kedua metode pengajaran.

Dalam pembelajaran *Blended learning*, pebelajar tidak hanya mengandalkan materi yang diberikan oleh pembelajar di kelas, tetapi dapat mencari materi dalam berbagai cara, antara lain, mencari ke perpustakaan, menanyakan kepada teman kelas atau teman saat *online*, membuka *website*, mencari materi belajar melalui *search engine*, *portal*, maupun blog, atau bisa juga dengan media media lain berupa *software* pembelajaran dan juga tutorial pembelajaran. Graham (dalam Avgerinou, 2008) menjelaskan tiga alasan penting kenapa seorang pembelajar lebih memilih mengimplementasikan *Blended learning*

dibandingkan pembelajaran online maupun klasikal, yaitu: pedagogy yang lebih baik, meningkatnya akses dan fleksibilitas, serta meningkatnya biaya-manfaat.

Ada lima kunci untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *blended learning*, yaitu: (1) *Live Event*, pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama ataupun waktu sama tapi tempat berbeda. (2) *Self-Paced Learning*, yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang memungkinkan peserta belajar kapan saja, dimana saja secara *online*. (3) *Collaboration*, mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pengajar, maupun kolaborasi antar peserta belajar. (4) *Assessment*, perancang harus mampu meramu kombinasi jenis assessmen *online* dan *offline* baik yang bersifat tes maupun non-tes. (5) *Performance Support Materials*, pastikan bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, dapat diakses oleh peserta belajar baik secara *offline* maupun *online*.

Adapun unsur-unsur *blended learning* adalah: (1) unsur *face to face*. *Face to face* yang dimaksudkan disini adalah pembelajaran konvensional dengan pendekatan ekspositori. Burrowes (2003) mengemukakan bahwa pembelajaran konvensional menekankan pada resitasi konten, tanpa memberikan waktu yang cukup kepada pebelajar untuk merfleksikan materi-materi yang dipresentasikan, menghubungkannya dengan pengetahuan sebelumnya, atau mengaplikasikan pada kehidupan nyata. Lebih lanjut, dinyatakan bahwa pembelajaran konvensional memiliki ciri-ciri, yaitu: (a) pembelajaran berpusat pada guru, (b) terjadi *passive learning*, (c) interaksi di antara pebelajar kurang, (d) tidak ada kelompok-kelompok kooperatif, dan (e) penilaian bersifat sporadis; (2) Unsur *Online*. *Online* yang dimaksudkan

disini adalah pembelajaran berbasis *website*. Dalam pembelajaran berbasis *website (online)*, diharapkan mampu memfasilitasi peningkatan intensitas kegiatan pembelajaran, untuk itu bahan pembelajaran harus dirancang dengan baik untuk melibatkan pebelajar dalam peningkatan hasil belajarnya. Keberhasilan pembelajaran ini memiliki beberapa ciri yang harus diperhatikan yaitu, pebelajar *online* harus berkelanjutan, mandiri, memiliki motivasi tinggi, dan memiliki keterampilan menggunakan teknologi yang sesuai. Sedangkan Evans & Haase (2001) menyatakan bahwa pebelajar *online* boleh jadi tidak terlalu menguasai jenis teknologi tetapi mereka senang berinisiatif dan memiliki motivasi belajar untuk mencari dan mencoba hal-hal yang mereka belum ketahui.

Beberapa hasil penelitian terkait *blended learning* menunjukkan bahwa pebelajar memiliki motivasi intrinsik yang secara signifikan lebih tinggi untuk belajar, serta kepuasan belajar yang lebih tinggi setelah mereka diajar dengan *blended learning* (Sucaromana, 2013). *Blended learning* lebih efektif daripada metode tradisional dalam hal pencapaian dan pengembangan keterampilan berpikir kreatif verbal (Feras, 2015). Pembelajaran campuran meningkatkan kemampuan belajar mandiri siswa (Devrim A, 2016).

Penelitian tentang penggunaan media pembelajaran virtual di kelas terus menarik perhatian para peneliti. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa *blended learning* sebagai model pembelajaran berhasil dalam: (a) membantu pebelajar untuk belajar secara lebih mandiri, karena kegiatan belajar yang terdapat dalam *blended learning* sangat memungkinkan bagi pebelajar untuk belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing, (b) mengarahkan kontrol belajar (*learning control*) untuk tidak berpusat pada pembelajar (*teacher centered*) tetapi berpusat pada pebelajar

(*student centered*), (c) membantu pencapaian tujuan pembelajaran (Adistana, 2015:2).

Kapabilitas *Problem Solving* sebagai Hasil Belajar

Pemahaman Konsep

Dalam model pemahaman konsep yang diciptakan Bruner, secara berulang digunakan istilah-istilah, seperti: contoh, kriteria, dan atribut atau karakteristik untuk melukiskan kegiatan-kegiatan mengkategorikan dan pemahaman konsep. Bruner memandang bahwa suatu konsep memiliki lima unsur dan seseorang dikatakan memahami suatu konsep apabila ia mengetahui semua unsur dari konsep itu. Kelima unsur ini adalah: (1) nama, (2) contoh-contoh, baik yang positif maupun negatif, (3) karakteristik, baik yang pokok maupun tidak, (4) rentangan karakteristik, (5) kaidah (Degeng, 2013:115).

Menurut Sanjaya dalam yang dimaksud pemahaman konsep adalah kemampuan siswa yang berupa penguasaan sejumlah materi pelajaran, dimana siswa tidak sekedar mengetahui atau mengingat sejumlah konsep yang dipelajari, tetapi mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk lain yang mudah mengerti, memberikan interpretasi data dan mampu mengaplikasikan konsep yang sesuai dengan struktur kognitif yang dimilikinya.

Problem Solving

Berkaitan dengan hasil belajar, Gagne (1985) menyatakan bahwa salah satu keterampilan yang paling tinggi yang disebut *higher order thinking* adalah kapabilitas pemecahan masalah (*problem solving*), karena di dalam kapabilitas pemecahan masalah terkandung keterampilan berpikir, keterampilan kolaborasi, keterampilan komunikasi, dan lain-lain. Keterampilan intelektual sebagai kapabilitas belajar, yaitu: (a) diskriminasi, (b) konsep konkrit, (c)

konsep abstrak, (d) kaidah (*rule*), dan (e) kaidah tingkat lebih tinggi (*higher order rule*) (Gagne dalam Degeng, 2013:75). Keterampilan-keterampilan intelektual ini bersifat kontinum dari sederhana-ke kompleks, dan memiliki hubungan hirarkis. Artinya, keterampilan intelektual yang lebih rendah menjadi prasyarat bagi belajar keterampilan yang lebih tinggi. Tranfer hasil belajar kaidah merupakan hasil belajar kognitif tingkat tinggi dan ini merupakan hasil belajar pemecahan masalah (Dwiyogo, 2016: 35).

Apa itu pemecahan masalah? Pemecahan masalah mengacu pada proses pemecahan masalah di mana seseorang perlu mengubah keadaan yang diberikan ke keadaan tujuan yang diinginkan dengan mencari metode yang tersedia (Jonassen, 2007). Meskipun pemecahan masalah berasal dari psikologi kognitif dan eksperimental, namun mendapat perhatian intensif oleh para peneliti pendidikan di seluruh dunia. Berbeda dengan definisi psikologis pemecahan masalah di atas, dalam konteks pendidikan, pemecahan masalah mengacu pada pembelajaran untuk memecahkan masalah kehidupan nyata dengan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari, yang mungkin tidak menjamin bahwa solusi terbaik dapat dicapai (Van Merriën Boer, 2013).

Menurut Popper (1999: 99-104), “Semua kehidupan adalah pemecahan masalah”. Jika ini benar, diperlukan pendidik untuk mengambil pemecahan masalah sebagai tujuan pendidikan kritis, dan fokus pada pengembangan kemampuan pemecahan masalah siswa. Dalam dekade terakhir, banyak yang telah meneliti instruksi pemecahan masalah, dan mengeksplorasi berbagai cara untuk mempromosikan pembelajaran siswa untuk pemecahan masalah.

Banyak peneliti telah menunjukkan bahwa salah satu cara untuk meningkatkan kinerja pemecahan masalah adalah memberi siswa strategi

dan alat kognitif untuk memfasilitasi pemrosesan kognitif (Jonassen, 1999, 2004). Sebagai strategi kognitif penting untuk menyediakan scaffolding/perancah untuk pemecahan masalah, pertanyaan yang diajukan menarik lebih banyak perhatian dari peneliti (Cheung & Hew, 2004; Ge & Land, 2003; Uribe, Klein, & Sullivan, 2003). Browne dan Keeley (2007) berpikir bahwa pertanyaan yang diajukan dapat mendorong pemikiran kritis, yang penting untuk pemecahan masalah (Jonassen, 2008).

Pemecahan masalah telah dipelajari oleh peneliti selama beberapa dekade. Hal ini umumnya didefinisikan sebagai urutan operasi kognitif tujuan-diarahkan (1) dipandang sebagai salah satu keterampilan kognitif terpenting dalam profesi apapun, dan juga dalam kehidupan sehari-hari. Mayer dan Wittrock mengidentifikasi beberapa karakteristik pemecahan masalah: (a) proses kognitif; (b) tujuannya diarahkan; dan (c) kompleksitas (kesulitan) masalah tergantung pada pengetahuan dan keterampilan seseorang saat ini.

Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Kompetensi dasar dari matakuliah PAI adalah menjadi ilmuwan dan profesionalis yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan YME, berkakhlak mulia, dan memiliki etos kerja serta mejunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan dan kehidupan.

Misi PAI di PTU adalah untuk memberikan keseimbangan mental, imtaq dan akhlak mulia pada penguasaan Iptek para mahasiswa PTU. Keberhasilan PAI pada PTU diharapkan akan menghasilkan sarjana-sarjana Iptek yang, disamping ahli bidang keilmuannya, juga memiliki pemahaman, penghayatan, dan pengamalan agama yang mantap. Dengan kata lain, mereka akan menjadi ahli imu yang saleh. Sebaliknya, kekurangberhasilan PAI pada PTU

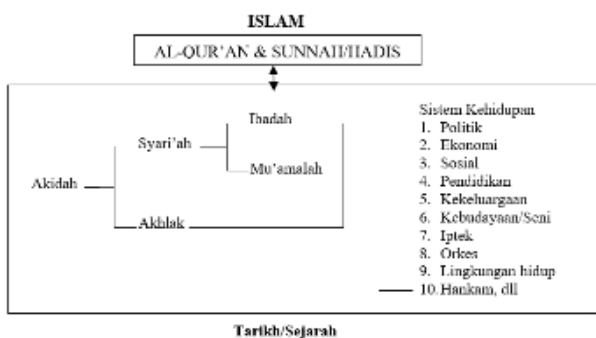
dikhawatirkan akan menghasilkan sarjana-sarjana Iptek yang hanya ahli di bidang keilmuannya tanpa disertai pemahaman, penghayatan dan pengamalan agama yang mantap, atau sarjana iptek yang mempunyai kepribadian ganda (*split personality*) karena tidak mampu mengintegrasikan penguasaan bidang ilmunya dengan pemahaman ajaran agamanya (Furchan, 2004:142).

Agama Islam mencakup seluruh perkara yang disyari'atkan oleh Allah dan Rasulullah kepada seluruh hamba-Nya, baik berupa akidah, ibadah, akhlak, syari'ah, aturan-aturan mu'amalah, perintah maupun larangan. Secara global, ajaran Islam mencakup empat bidang pokok, yaitu:

- a. *Akidah*: merupakan ajaran Islam yang berkaitan dengan keimanan dan keyakinan yang menjadi pondasi tegaknya ajaran Islam yang lain. Bidang akidah meliputi rukun Islam yang pertama (pembahasan dua kalimah syahadat dengan makna, rukun, syarat, konsekuensi, dan pembatalnya) dan rukun iman yang enam.
- b. *Ibadah*: merupakan ajaran Islam yang bersifat amalan perbuatan baik lisan maupun anggota badan. Ibadah ini dikelompokkan menjadi dua yaitu ibadah *mahdlah*, baik yang wajib maupun sunnah seperti shalat, zakat, puasa, haji, umrah, tilawatil qur'an, dzikir, dan lain-lain. Dan ibadah *ghairu mahdlah*.
- c. *Akhlak*: merupakan ajaran Islam yang bersifat pengamalan amal-amal kebajikan dan meninggalkan amal-amal keburukan, baik dalam konteks hubungan manusia dengan Allah, Rasul-Nya, sesama manusia yang beriman dan tidak beriman, maupun dengan makhluk selain manusia (alam, hewan, tumbuhan).
- d. *Mu'amalah*: merupakan ajaran Islam yang bersifat pengaturan terhadap

kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Mu'amalah meliputi: tatanan keluarga, ekonomi, aspek sosial, siyasah syari'ah, militer, pendidikan, kebudayaan dan aspek kehidupan lainnya (Fadloli, 2011:22).

Pada dasarnya ruang lingkup materi PAI mencakup tujuh unsur pokok, yaitu Al-Qur'an-Hadis, keimanan, syari'ah, ibadah, mu'amalah, akhlak, dan tarikh (sejarah Islam). Unsur-unsur pokok ini dapat dipahami keterkaitan antar unsur melalui sistematika berikut.



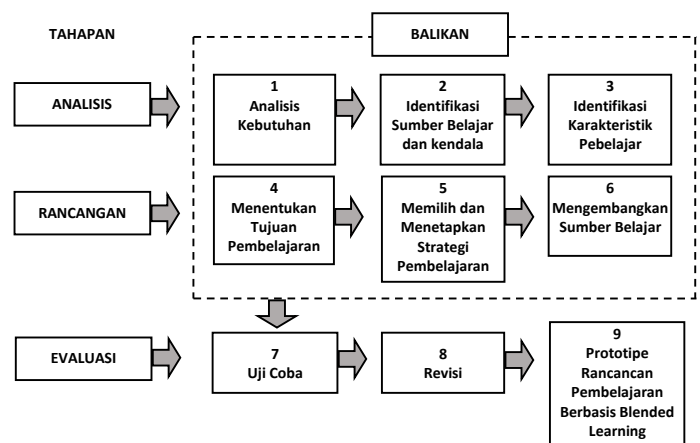
Gambar 2. Sistematika Ajaran Islam
(Adaptasi dari Muhaimin,2004)

Berdasarkan sistematika tersebut dapat dipahami bahwa Al-Qur'an dan Hadis merupakan sumber utama ajaran Islam, dalam arti merupakan sumber akidah (keimanan), syari'ah, ibadah, mu'amalah, dan akhlak sehingga kajiannya berada di setiap unsur tersebut. Akidah atau keimanan merupakan pokok agama. Ibadah, mu'amalah dan akhlak bertitik tolak dari akidah, dalam arti sebagai manifestasi dan konsekuensi dari akidah (keimanan dan keyakinan hidup). Syari'ah merupakan sistem norma yang mengatur hubungan manusia dengan Allah, dengan sesama manusia, dan dengan makhluk lainnya. Dalam hubungannya dengan Allah diatur dalam ibadah dalam arti khas (thaharah, salat, zakat, puasa, dan haji) dan dalam hubungannya dengan sesama manusia dan lainnya diatur dalam mu'amalah dalam arti luas. Akhlak merupakan aspek sikap hidup atau kepribadian hidup manusia,

dalam arti bagaimana sistem norma yang mengatur hubungan manusia dengan Allah (ibadah dalam arti khas) dan hubungan manusia dengan manusia dan lainnya (mu'amalah) itu menjadi sikap hidup dan kepribadian hidup manusia dalam menjalankan sistem kehidupannya (politik, ekonomi, sosial, pendidikan, kekeluargaan, kebudayaan/ seni, iptek, olahraga/kesehatan, dll) yang dilandasi oleh akidah yang kokoh. Sedangkan tarikh (sejarah-kebudayaan) Islam merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam usaha bersyari'ah (beribadah dan bermu'amalah) dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupannya yang dilandasi oleh akidah (Muhaimin, 2004:80).

Mendesain Pembelajaran Berbasis *Blended learning*

Dalam mendesain pembelajaran berbasis *blended learning* ada tiga tahap yang harus dilakukan, yaitu: (1) analisis, (2) rancangan, dan (3) evaluasi (Dwiyogo, 2016). Tahapan dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3. Model Rancangan Berbasis *Blended learning*

Berdasarkan gambar di atas dapat dipahami bahwa untuk masing-masing tahap ini ada beberapa kegiatan yang harus dilakukan, yaitu:

Tahap 1 Analisis terdiri dari tiga kegiatan yaitu:

- (1) Analisis kebutuhan, meliputi kegiatan:
 - a. menganalisis kondisi yang ada, yaitu mencari akar permasalahan dari kebutuhan yang akan dipecahkan oleh pebelajar.
 - b. mengidentifikasi apa yang perlu dikuasai (pengetahuan, sikap, dan keterampilan).
 - c. menentukan hal apa yang menjadi prioritas dalam mengatasi permasalahan yang ada.
- (2) Identifikasi sumber belajar dan kendala, meliputi kegiatan menganalisis sumber orang dan media, yaitu:
 - a. identifikasi sumber belajar orang meliputi kemampuan tenaga pengajar, tenaga pengajar lain, teknisi komputer untuk mengembangkan pembelajaran online, offline dan mobil.
 - b. identifikasi sumber belajar yang ada meliputi sumber belajar cetak, audio, audio visual, komputer, internet, dan smartphone yang ada di perguruan tinggi.
 - c. identifikasi sumber belajar yang ada meliputi sumber belajar cetak, audio, audio visual, komputer, internet, dan smartphone yang ada di luar perguruan tinggi (Web dan akses lainnya).
Pada tahap ini yang dianalisis adalah ketersediaan jenis teknologi dalam lingkungan belajar.
- (3) Identifikasi karakteristik pebelajar.
Pada tahap ini dilakukan analisis kemampuan awal dan karakteristik pebelajar. Kemampuan awal pebelajar merupakan landasan bagi perancang untuk menentukan titik awal pembelajaran. Karakteristik pebelajar bisa dilihat dari aspek: usia, tingkat kelas, minat, pekerjaan, kesehatan, motivasi belajar, taraf prestasi,

kemampuan awal, tingkat keterampilan dalam literasi informasi, kedudukan sosial ekonomi, dan atau penguasaan bahasa asing.

Tahap 2 Rancangan meliputi:

- (4) menetapkan tujuan pembelajaran.
Merumuskan tujuan pembelajaran yang telah diidentifikasi berdasarkan langkah-langkah terdahulu, kemudian disusun secara berurut dari hal yang paling penting. Tujuan pembelajaran mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- (5) memilih dan menetapkan strategi pembelajaran, meliputi: organisasi isi pembelajaran, penyampaian pembelajaran dan strategi pengelolaan.
- (6) mengembangkan sumber belajar yang terdiri atas tatap muka, offline, dan online.
Dalam tahap pengembangan ini dapat digunakan beberapa perangkat lunak untuk memproduksi multimedia. Untuk antarmuka tampilan dapat menggunakan perangkat lunak VideoMaker FX. Untuk tampilan keseluruhan multimedia interaktif digunakan perangkat lunak AutoPlay Studio Versi 8. Perekaman video dapat dilakukan berbasis dekstop dengan menggunakan perangkat lunak ScreenCast-O-Matic. Sedangkan untuk tampilan *e-book* dengan menggunakan perangkat lunak Ncesoft Flip Book Maaker.

Tahap 3 Evaluasi meliputi:

- (7) uji coba
Uji coba ini dilakukan untuk evaluasi formatif yang bertujuan untuk memperbaiki produk. Evaluasi formatif ini berupa review para ahli, uji coba perorangan, kelompok kecil, maupun lapangan.
- (8) Revisi
Berdasarkan hasil uji coba akan diperoleh informasi pada bagian mana

pada setiap tahapan rancangan pembelajaran yang masih perlu diperbaiki.

- (9) prototipe pembelajaran berbasis *blended learning*.

Hasil dari proses perbaikan yang dilakukan dan telah dikonfirmasi kembali menjadi prototipe pembelajaran berbasis *blended learning*.

Simpulan dan saran

Perubahan budaya akan tercipta di semua tingkatan ketika teknologi baru diperkenalkan, tetapi perubahan hanya akan berhasil dimana ia dikelola dan didukung oleh semua tingkatan dan semua pemangku kepentingan. *Blended learning* dapat menyatukan pembelajar dari semua lokasi dan berbagai latar belakang dan kaya akan media, lingkungan belajar interaktif, baik perorangan maupun kolaboratif. Banyak hal yang terlibat untuk sebuah inovasi, namun hal ini haruslah terjadi, guna memastikan para pembelajar saat ini akan menjadi pembelajar yang efektif kelak nanti. Dan dengan inovasi pembelajaran berbasis *blended learning* diharapkan matakuliah Pendidikan Agama Islam menjadi matakuliah yang memiliki daya tarik tinggi sehingga efektifitas dan efisiensi pembelajaran akan tercapai.

Daftar Pustaka

- Adistana, G.A.Y.P. (2015). *Pengaruh Blended Learning Station-Rotation (Kooperatif Vs Kompetitif) dan Gaya Kognitif terhadap Keterampilan Intelektual Manajemen Konstruksi*. Disertasi. Tidak dipublikasikan. Pascasarjana Universitas Negeri Malang
- Avgerinou, M.D. (2008). *Blended Collaborative Learning for Action Research Training*. Journal of

Open Education volume 4 No.1, 2008.

- Degeng. (2013). *Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Aras Media.
- Demirer V., & Sahin I. (2013) Effect of blended learning environment on transfer of learning: an experimental study. *Journal of Computer Assisted Learning* 29, 518–529
- 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
- Dwiyogo, W.D. (2016). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning: Model Rancangan Pembelajaran dan Hasil Belajar Pemecahan Masalah*. Malang: Wineka Media
- Fadloli, dkk. (2011). *Pendidikan Agama Islam pada Perguruan Tinggi Umum*. Malang: Aditya Media Publishing
- 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*, Volume 11, Number 4
- Furchan, A. 2004. *Transformasi Pendidikan Islam di Indonesia, Anatomi Keberadaan Madrasah dan PTAI*. Yogyakarta: Gama Media
- Gagne, R.M. (1985). *The Condition of Learning and Theory of*

- Instruction*. Fourth Edition. New York: Holt, Rinehart and Winston
- Graham, C.R. (2006). *Blended Learning System: Definition, Current Trends, and Future Directions*. In C.J. Bonk & C.R. Graham (Eds.), *The Handbook of Blended Learning: Global Perspective, local designs* (pp. 3-21). San Francisco, CA: Pfeiffer
- Hwang A., & Arbaugh J.B. (2009) Seeking feedback in blended learning: competitive versus cooperative student attitudes and their links to learning outcome. *Journal of Computer Assisted Learning* 25, 280–293
- Jonassen, D.H. (2011). *Learning to Solve Problems: A Handbook for Designing Problem-Solving Learning Environments*. New York: Madison Avenue
- Jones C., & Healing G. (2010) Net generation students: agency and choice and the new technologies. diakses tanggal 8 Desember 2016, dari, <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1365-2729.2010.00370.x/full>. *Journal of Computer Assisted Learning* 26, 344–356
- Jeffrey L.M., Milne J. & Suddaby G. (2014) Blended Learning: How Teachers Balance the Blend of Online and Classroom Components. *Journal of Information Technology Education: Research* Volume 13, 2014. 121-140
- Kennedy G., Judd T., Dalgarno B., & Waycott J. (2010) Beyond natives and immigrants: exploring types of net generation students. diakses tanggal 8 Desember 2016, dari, <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1365-2729.2010.00371.x/full>. *Journal of Computer Assisted Learning* 26, 332–343
- Lalima & Dangwal, K.L. (2017). Blended Learning: An Innovative Approach. *Universal Journal of Educational Research* 5(1): 129-136
- Lee L-T., & Hung J.C. (2015). Effects of blended e-Learning: a case study in higher education tax learning setting. Diakses tanggal 4 Nopember 2016, dari, <http://search.proquest.com/docview/1772306012/80CCF8177ABD41CAPQ/8?accountid=38628>. *Springer Open Journal Human-centric Computing and Information Sciences* (2015) 5:13
- Mohammad Quthub. (1400 H). *Manhaj al-Tarbiyah al-Islamiyyah*. Kairo: Dar al-Syuruq
- Muhaimin, et.al. (2004). *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Prensky M. (2001a) *Digital natives, digital immigrants*. On the Horizon 9, 1–6.
- Santrock, J.W. (2009). *Psikologi Pendidikan Edisi 3 Buku 2*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika
- Smith J.G., & Suzuki S. (2015) Embedded blended learning within an Algebra classroom: a multimedia capture experiment. *Journal of Computer Assisted Learning* 31, 133–147
- Sucaromana, U. (2013). The Effects of Blended Learning on the Intrinsic Motivation of Thai EFL Students. *English Language Teaching*. Vol. 6, No. 5; 2013

- Syed Mohammad Naquib al-Attas. (1979). *Aims and Objectives of Islamic Education*. Jedah: King Abdul Aziz University
- Tapscott D. (2009). *Grown up Digital: How the Net Generation Is Changing Your World*. McGraw-Hill, NewYork.
- Yapici İ.Ü. (2016) Effectiveness of Blended Cooperative Learning Environment in Biology Teaching: Classroom Community Sense, Academic Achievement and Satisfaction. diakses tanggal 2 Desember 2016, dari, <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1095140.pdf> *Journal of Education and Training Studies* Vol. 4, No. 4; April 2016
- Ya-Wen Lin, Chih-Lung Tseng & Po-Jui Chiang. (2017) The Effect of Blended Learning in Mathematics Course. *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education* 13 (3): 741-770