

# Struktur Desain Blended Learning dengan Kerangka Community of Inquiry Di Perguruan Tinggi

Alimuddin Tampa<sup>1</sup>, Usman Mulbar<sup>2</sup>, & Nur Ismiyati<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Makassar

<sup>3</sup>Universitas Balikpapan

Email: [alimuddin@unm.ac.id](mailto:alimuddin@unm.ac.id)

## Kata Kunci:

Kemampuan numerik; kinerja guru; hasil belajar matematika

## Dikirim:

31 Oktober 2023

## Diterima:

19 November 2023

## Diterbitkan:

24 November 2023

## How to cite:

Tampa, Alimuddin, Usman Mulbar, and Nur Ismiyati. 2023. "Struktur Desain Blended Learning Dengan Kerangka Community of Inquiry Di Perguruan Tinggi". *Caradde Jurnal Inspirasi Dan Inovasi Guru* 1 (2).

<https://iforesomatahari.org/jurnal/index.php/caradde/article/view/11>.

©2023 the Author(s)



Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

**Abstrak**— Pembelajaran dengan menerapkan dengan blended learning memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajarannya ini sejalan dengan perkembangan di abad 21. Pada keterampilan di abad 21, pendidikan tinggi selain dari hard skills mahasiswa perlu juga memperhatikan soft skills. Soft skills meliputi interpersonal skills dan intrapersonal skills. Penerapan blended learning dengan menerapkan kerangka community of inquiry adalah perpaduan antara interaksi online dan tatap muka menghasilkan lingkungan belajar baru yang memerlukan penyesuaian peran yang signifikan bagi dosen dan memperhatikan tiga unsur pada kerangka CoI, yaitu kehadiran kognisi, kehadiran sosial, dan kehadiran pengajaran. Oleh karena itu, dosen perlu merancang pembelajaran sesuai dengan perkembangan di abad 21. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan struktur desain blended learning dengan kerangka community of Inquiry. Hasil yang diperoleh bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran yang harus dilakukan dosen terlebih dahulu adalah merancang desain pembelajaran dengan menerapkan prosedur kerja yang memiliki komponen yang jelas dan berhubungan satu sama lain. Terdapat enam prosedur kerja desain blended dengan kerangka community of inquiry yang harus dilaksanakan dosen yakni merumuskan capaian pembelajaran, memetakan dan mengorganisasikan materi pembelajaran, merancang aktivitas pembelajaran, merumuskan langkah-langkah pembelajaran dengan kerangka community of inquiry, dan merancang strategi penilaian.

**Abstract**— *Learning by applying blended learning utilizing technology in the learning process is in line with developments in the 21st century. In terms of skills in the 21st century, in higher education, apart from hard skills, students need to also pay attention to soft skills. Soft skills include interpersonal skills and intrapersonal skills. The application of blended learning by applying the community of inquiry framework is a combination of online and face-to-face interaction to produce a new learning environment that requires significant role adjustments for lecturers and pays attention to the three elements in the CoI framework, namely cognitive presence, social presence and teaching presence. Therefore, lecturers need to design learning in accordance with developments in the 21st century. The aim of this research is to produce a blended learning design structure with a community of Inquiry framework. The results obtained show that in implementing learning, what lecturers must do first is to design learning designs by implementing work procedures that have clear components that are related to each other. There are six*

*blended design work procedures with a community of inquiry framework that lecturers must carry out, namely formulating learning outcomes, mapping and organizing learning materials, designing learning activities, formulating learning steps with a community of inquiry framework, and designing assessment strategies.*

## 1. PENDAHULUAN

*Blended learning* merupakan pembelajaran masa kini dan masa depan yang perlu dikuasai oleh dosen. Istilah *blended learning* berasal dari Bahasa Inggris, yang terdiri atas dua suku kata, *blended* dan *learning*. Kata *blended* berarti campuran yang berarti terdapat berbagai macam pola pembelajaran yang digunakan. Sedangkan *learning* memiliki makna umum yakni belajar, dengan demikian dapat dimaknai sebagai pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran, atau penggabungan antara pola dengan pola lainnya (Darma et al., 2020). Oliver dan Trigwell (Mariani, 2020); Bersin (Darma et al., 2020); Driscoll & Carliner (Prohorets & Plekhanova, 2015) mengartikan *blended learning* adalah sebuah kombinasi teknologi berbasis web untuk mencapai tujuan pembelajaran; kombinasi dari pembelajaran *face to face* dengan pembelajaran menggunakan teknologi; kombinasi dari berbagai pendekatan pedagogik. Keluaran dengan atau tanpa pengajaran teknologi; kombinasi pengajaran teknologi dengan pemberian tugas. Al-Qahtani & Higgins (Alghamdi et al., 2019) mengatakan dengan *blended learning* mahasiswa menghadiri kelas secara tatap muka, tetapi selain itu harus mengakses kegiatan pembelajaran online untuk meningkatkan pengetahuan seperti banyak membaca, menjelajah situs web yang relevan, latihan, penilaian diri, tugas berbasis kelompok dan forum diskusi. Sehingga *blended learning* merupakan pembelajaran yang memadukan antara pola pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online di mana pembelajaran online tidak menggantikan kelas tatap muka melainkan melengkapi dan membangun konten untuk meningkatkan pengetahuan akan tetapi harus memperhatikan pokok penting yakni memilih dan menentukan pendekatan yang tepat yakni pendekatan sinkronous dan asinkronous agar tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dalam menerapkan pembelajaran *blended learning* ada masalah utama yang dihadapi oleh dosen yakni bagaimana menghadirkan pembelajaran yang dapat menstimulasi mahasiswa secara aktif untuk belajar guna menguasai pengetahuan, keterampilan atau sikap tertentu.

Proses pembelajaran di perguruan tinggi hendaknya memperhatikan elemen-elemen prasyarat yang penting untuk mencapai pengalaman belajar. pendidikan tinggi secara konsisten melihat mahasiswa sebagai bagian penting untuk mendukung pembelajaran secara kolaboratif. Dalam pembelajaran online sifat tidak sinkronnya komunikasi online dan potensi tidak terhubung menyebabkan perhatian terpusat pada mahasiswa. untuk mendukung perspektif tersebut, perlunya kerangka yang mengidentifikasi dimensi baik sosial maupun kognitif dalam pembelajaran online maupun tatap muka. Kerangka *Community of Inquiry* yang dikembangkan oleh Garrison, Anderson dan Archer (Cleveland-Innes, 2019; Garrison & Arbaugh, 2007; Vaughan, 2010; Hofer, 2021) sebagai sebuah komunitas

pembelajaran yang berfokus pada inkuiri bebas di mana partisipan memperoleh pengalaman belajar yang lengkap yang meliputi konsep yang didiskusikan dan proses inkuiri yang dimaksud didasarkan pada perspektif pendidikan kolaboratif konstruktivis, integrasi pada rekonstruksi pengalaman pribadi dan kolaborasi sosial. Terdapat tiga kehadiran yakni kehadiran sosial, kognitif dan pengajaran.

Selain itu, pembelajaran di perguruan tinggi lebih menekankan pada aspek keterampilan dan kemampuan untuk memecahkan masalah sehingga mahasiswa dituntut tidak hanya memiliki keterampilan *hard skills* tetapi juga *soft skills*. Pengembangan *soft skills* mahasiswa baik secara intrapersonal dan interpersonal skills di dalam pembelajarannya di perguruan tinggi menjadi sangat diperlukan agar setelah lulus dapat menghadapi tantangan dunia kerja global yang dinamis. Untuk itu integrasi pengembangan *soft skills* ke dalam kurikulum dan proses pembelajaran di perguruan tinggi harus mendapatkan prioritas.

Dalam merancang pembelajaran *blended* dosen sering kali mengalami kesulitan dalam hal bukan hanya kurangnya pengetahuan dan keterampilan, akan tetapi karena pola pikir pembelajaran tradisional yang selama ini telah menjadi pekerjaan sehari-hari. Terlebih lagi dalam mengintegrasikan *soft skills* di dalam proses pembelajaran dengan tetap memperhatikan dimensi kehadiran pengajaran, sosial dan kognitif untuk tujuan pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan suatu struktur dalam merancang pembelajaran *blended learning* dengan kerangka *community of inquiry* bermuatan *soft skills* yang menghadirkan aspek pengajaran, sosial dan kognitif dalam proses pembelajaran yang baik dan sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran pada mata kuliah.

## 2. METODE

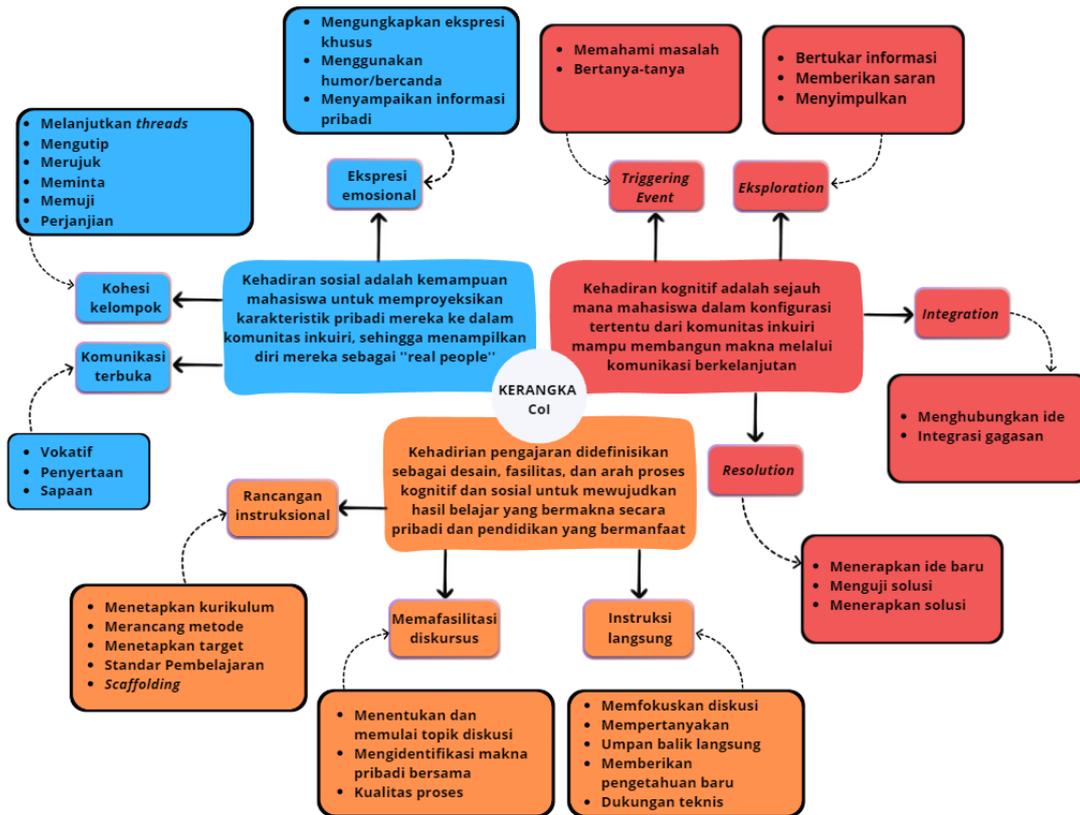
Penelitian yang digunakan termasuk penelitian *design research* yaitu studi sistematis tentang perancangan, pengembangan dan pengevaluasian intervensi pendidikan sebagai solusi untuk masalah kompleks dalam praktek pendidikan di mana masalah tersebut belum memiliki solusi yang tepat atau belum ada panduan yang jelas untuk menyelesaikan masalah tersebut yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi dan proses perancangan dan pengembangan (Putrawangsa, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain *blended learning* dengan kerangka *community of inquiry* yang berkualitas sebagai panduan dosen dalam merancang pembelajarannya di Perguruan Tinggi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan memberikan dampak positif, sehingga pendidikan mulai menunjukkan perubahan yang signifikan. Perkembangan pengetahuan bagi mahasiswa atau menjadi sarana informasi yang kondusif untuk proses pembelajaran dari mahasiswa, serta dalam hal mencari dan mengidentifikasi informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa. Model *blended learning* adalah salah satu model yang dapat diterapkan seiring perkembangan teknologi yang pesat. *Blended learning* adalah perpaduan yang

bijaksana dari pengalaman belajar tatap muka dan online. Prinsip dasarnya adalah bahwa komunikasi lisan secara tatap muka dan komunikasi tertulis online terintegrasi secara optimal sehingga kekuatan masing-masing dicampur menjadi pengalaman belajar yang unik sesuai dengan konteks dan tujuan pendidikan yang dimaksudkan. Meskipun konsep *blended learning* mungkin secara intuitif terlihat sederhana, aplikasi praktisnya lebih kompleks. Sehingga perlunya rancangan pembelajaran *blended learning* yang dibutuhkan oleh seorang dosen dalam merancang pembelajaran dan memilih pendekatan, strategi dan metode yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran dengan menggunakan model *blended learning*.

Desain pembelajaran yang dikembangkan dalam *blended learning* menerapkan kerangka model CoI (Community of Inquiry) (Garrison & Vaughan, 2008; Shea, et al., 2014; Shea, et al., 2010; Shea, et al., 2012; Shea, et al., 2022; Arbaugh, et al., 2007; Arbaugh, et al., 2010). Kerangka community of inquiry unik dalam membingkai diskusi tentang implikasi praktik dari blended learning di Perguruan Tinggi. Premis dari Kerangka COI adalah bahwa pendidikan tinggi merupakan pengalaman belajar kolaboratif dan konstruktivis individual. Dengan demikian kerangka CoI memiliki hubungan yang esensial antara kemandirian kognitif dan saling ketergantungan sosial. Terdapat tiga unsur pada kerangka CoI, yaitu kehadiran kognisi (cognitive presence), kehadiran sosial (social presence), dan kehadiran pengajaran (teaching presence). Fokus masing-masing unsur berturut-turut adalah kegiatan penyelidikan/inkuiri dalam belajar, kemampuan berinteraksi dalam komunitas untuk mendukung dan mempertahankan penyelidikan, dan pengajaran secara tatap muka dan online (Vaughan, 2010). Kehadiran kognisi adalah unsur yang paling penting untuk menilai keberhasilan pembelajaran pada kerangka CoI. Proses kognitif dan hasil kognitif menjadi fokus CoI, sedangkan kehadiran sosial dan kehadiran pengajaran adalah fasilitator dari proses pembelajaran untuk mendukung kehadiran kognisi. Berikut skema kerangka CoI yang dikembangkan oleh (Schie, 2020) yang kemudian telah diolah kembali.



Gambar 1. Skema Kerangka Community of Inquiry

Penerapan Model CoI (Community of Inquiry) dalam pelaksanaan proses pembelajaran mengkombinasikan pendekatan sinkronous dan asinkronous. pendekatan sinkronous terdiri dari sinkronous langsung atau sinkronous maya, sedangkan pendekatan asinkronous terdiri dari asinkronous mandiri atau asinkronous kolaboratif. Di dalam penerapan pendekatan sinkronous dan asinkronous terdapat hubungan “tarik-menarik” antara learner support dan learner control. Hubungan fungsional dosen terhadap mahasiswa (tutor, penasihat, kritik, memberi bantuan, konsultan, agen) dan aktivitas dosen (mengajar, membimbing, memberi visualisasi, menjelaskan, memberi kritik, dan beradu pendapat) harus diperhatikan oleh dosen yang terlibat di dalam proses pembelajaran perlu memiliki kompetensi yang sesuai dengan proses yang sedang berjalan.

Kegiatan perkuliahan tidak lagi selalu mengandalkan dosen untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah sepenuhnya tetapi mahasiswa diharapkan dapat melakukan active-learning yakni usaha untuk mendapatkan informasi materi yang diajarkan dengan belajar melalui media e-learning yang telah tersedia. Melalui media pembelajaran berbasis teknologi diharapkan mahasiswa dapat memaksimalkan keterampilan hardskills dan mengembangkan keterampilan softskills melalui kegiatan pembelajaran student center learning.

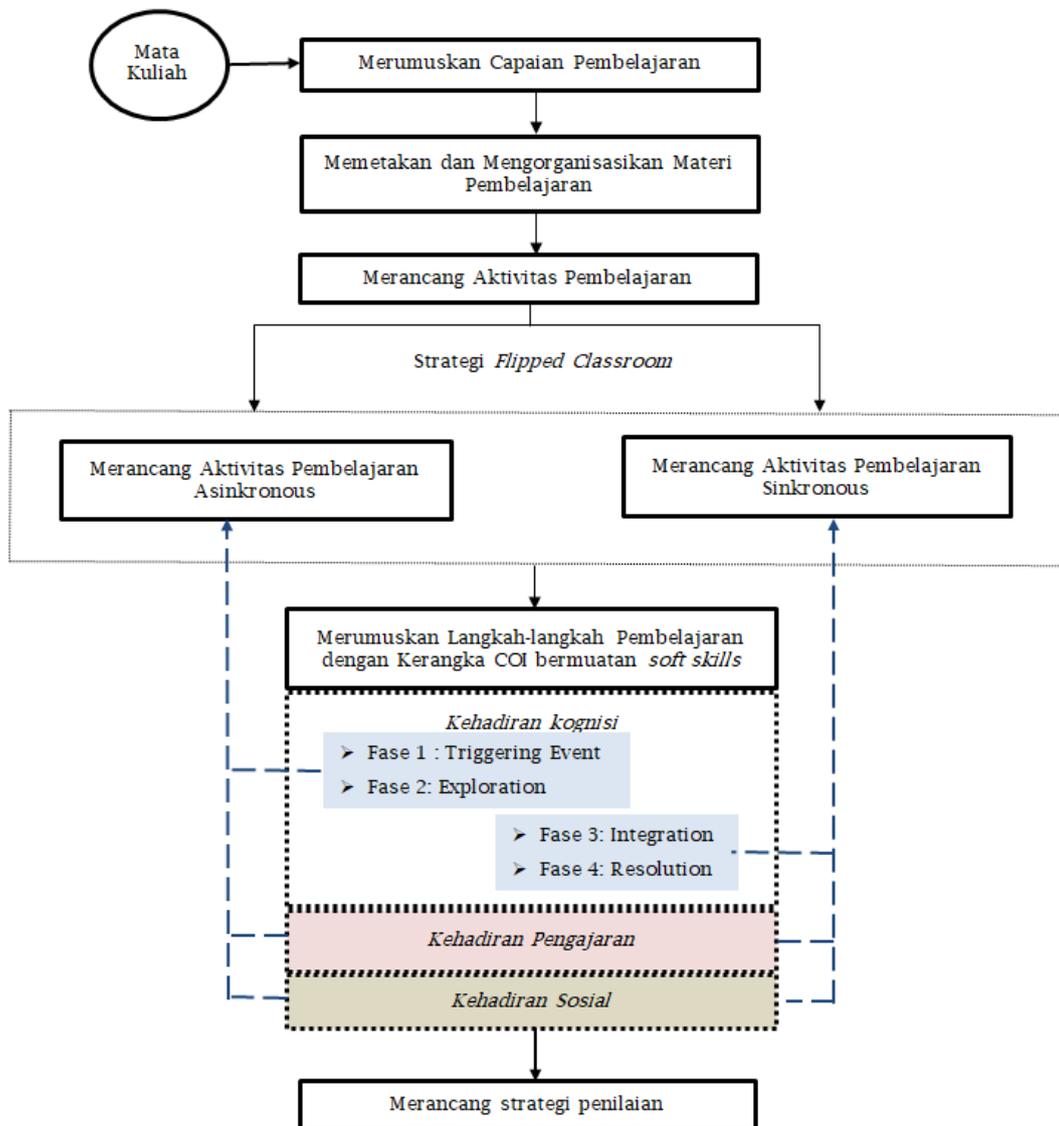
Strategi yang diterapkan dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan strategi flipped classroom. Flipped Classroom adalah strategi pembelajaran campuran yang membalikkan model pengajaran dan pembelajaran di dunia pendidikan secara tradisional (O’Flaherty & Phillips, 2015). Menurut Johnson, (2013) mendefinisikan strategi flipped classroom sebagai pendekatan yang dapat diberikan oleh pendidik dengan cara meminimalkan jumlah instruksi langsung dalam praktek mengajar mereka sambil memaksimalkan interaksi antar mahasiswa. Strategi flipped classroom ini memanfaatkan teknologi yang mendukung materi pembelajaran bagi mahasiswa yang dapat diakses secara online. Pada pendekatan ini bahan pelajaran harus dipelajari oleh mahasiswa di rumah sebelum pembelajaran. Dosen sewaktu di dalam kelas tidak menjelaskan materi secara detail, tetapi hanya meriview video yang sudah diberikan. Selanjutnya dosen memberikan lembar diskusi kelompok.

Metode yang dapat diterapkan dalam upaya meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran adalah metode collaborative learning. Pembelajaran menggunakan metode collaborative learning adalah pembelajaran yang dirancang secara sengaja untuk bekerja sama. Semua mahasiswa dalam kelompok harus terlibat secara aktif dalam bekerja sama untuk mencapai tujuan. Jika salah satu anggota kelompok menyelesaikan tugas kelompok sementara yang lain hanya menonton maka itu bukan pembelajaran kolaboratif. Sehingga semua anggota kelompok saat menerima tugas yang sama atau menyelesaikan tugas yang berbeda yang bersama-sama terdiri dari satu proyek besar, semua mahasiswa harus berkontribusi kurang lebih sama. Namun keterlibatan yang adil masih belum cukup. Pembelajaran kolaboratif haruslah dirancang sedemikian rupa agar menjadi pembelajaran yang bermakna. Mengalihkan tanggung jawab kepada mahasiswa dan membuat kelas menyelesaikan tugas di dalam suatu kelompok kecil adalah pembelajaran yang hidup dan energik akan tetapi secara pendidikan tidak ada artinya jika mahasiswa tidak mencapai tujuan instruksional yang dimaksudkan, tujuan yang dimiliki oleh dosen dan mahasiswa. Pembelajaran kolaboratif adalah dua atau lebih mahasiswa yang bekerja sama dan berbagi beban kerja secara adil saat maju menuju hasil pembelajaran yang diinginkan.

Kemampuan memahami dan menerapkan materi yang telah diajarkan di mata kuliah tertentu mengandung aspek kemampuan keilmuan (hard skills) dan aspek soft skills secara proporsional dan utuh. Proses pembelajaran dengan menggunakan model blended learning dan menerapkan pola pembelajaran yang lebih terpusat pada aktivitas dan kreativitas mahasiswa yang memungkinkan terkondisikannya aspek soft skills. Atribut domain yang digunakan dalam kerangka desain pada panduan ini meliputi kolaborasi atau kerja kelompok, komunikasi lisan, aktualisasi diri, mandiri, manajemen waktu, dan keterampilan berpikir kreatif dan kritis dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan penjelasan di atas, untuk memudahkan merancang pembelajaran dengan menerapkan blended learning dengan kerangka Community of Inquiry yang memperhatikan hard skills dan soft skills maka dihasilkan suatu desain blended

learning dengan kerangka *Community of Inquiry* yang disajikan dalam Gambar 1.2 sebagai berikut.



Gambar 2. Struktur Desain Blended Learning dengan Kerangka *Community of Inquiry*

Pada Gambar 2 merupakan desain *blended learning* dengan Kerangka *Community of Inquiry* yang menggambarkan suatu prosedur kerja yang memiliki komponen yang jelas dan berhubungan satu sama lain. terdapat lima prosedur kerja desain *blended learning* dengan Kerangka *Community of Inquiry* sebagai berikut.

- 1) Merumuskan capaian pembelajaran
- 2) Memetakan dan mengorganisasikan materi pembelajaran
- 3) Merancang aktivitas pembelajaran Sinkronous dan Asinkronous
- 4) Merumuskan langkah-langkah pembelajaran dengan kerangka *Community of Inquiry*
- 5) Merancang strategi penilaian

#### 4. KESIMPULAN

Desain *blended learning* dengan kerangka *community of inquiry* memiliki ciri utama yakni model pembelajaran yang proses pembelajarannya memadukan antara pola pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online di mana pembelajaran online tidak menggantikan kelas tatap muka melainkan melengkapi dan membangun konten untuk meningkatkan pengetahuan tidak hanya *hard skills* tetapi juga *soft skills*. Proses pembelajarannya menerapkan kerangka *community of inquiry* (CoI). Model CoI menjelaskan proses belajar kolaboratif yang mendalam dalam komunitas inkuiri online yang melibatkan komponen kehadiran yang saling berhubungan yakni kehadiran sosial, kehadiran pengajaran, dan kehadiran kognisi. Dosen perlu membuat berbagai perencanaan sehingga ciri atau kondisi ini dapat terlaksana secara baik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dosen perlu membuat perencanaan secara rinci tentang merumuskan capaian pembelajaran, memetakan dan mengorganisasikan materi pembelajaran, merancang aktivitas pembelajaran, merumuskan langkah-langkah pembelajaran dengan kerangka *community of inquiry*, dan merancang strategi penilaian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alghamdi, T., Hall, W., & Millard, D. (2019). A Classification of How MOOCs Are Used For Blended Learning. *ACM International Conference Proceeding Series*, 10(12), 1–7.
- Arbaugh, J. B., Bangert, A., & Cleveland-Innes, M. (2010). Subject matter effects and the community of inquiry (CoI) framework: An exploratory study. *The internet and higher education*, 13(1-2), 37-44.
- Arbaugh, J. B. (2007). An empirical verification of the community of inquiry framework. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 11(1), 73-85
- Cleveland-Innes, M. (2019). The community of inquiry theoretical framework: Designing collaborative online and blended learning. In *Rethinking pedagogy for a digital age* (pp. 85-102). Routledge.
- Darma, I. K., Karma, I. G. M., & Santiana, I. M. A. (2020). Blended Learning, Inovasi Strategi Pembelajaran Matematika di Era Revolusi Industri 4.0 Bagi Pendidikan Tinggi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 3, 527–539.
- Garrison, D. R., & Arbaugh, J. B. (2007). Researching the community of inquiry framework: Review, issues, and future directions. *The Internet and higher education*, 10(3), 157-172
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. Jossey-Bass.
- Hofer, S. I., Nistor, N., & Scheibenzuber, C. (2021). Online teaching and learning in higher education: Lessons learned in crisis situations. *Computers in Human Behavior*, 121, 106789.
- Johnson, G. B. (2013). *Student Perceptions of The Flipped Classroom*. University of British Columbia.

- Mariani, A. (2020). Implementasi Perkuliahan Secara Blended Learning dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*.
- O’Flaherty, J., & Phillips, C. (2015). The Use of Flipped Classrooms In Higher Education: A Scoping Review. *Internet and Higher Education*, 25, 85–95.
- Prohorets, E., & Plekhanova, M. (2015). Interaction Intensity Levels in Blended Learning Environment. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 174, 3818–3823.
- Putrawangsa, S. (2018). *Desain pembelajaran: Design research sebagai pendekatan desain pembelajaran* (Issue April). [https://www.researchgate.net/figure/Desain-Pembelajaran-Design-Research-sebagai-Pendekatan-Desain-Pembelajaran\\_fig1\\_328334164](https://www.researchgate.net/figure/Desain-Pembelajaran-Design-Research-sebagai-Pendekatan-Desain-Pembelajaran_fig1_328334164)
- Schie, J. Van. (2020). *Community of Inquiry*. <https://coi.athabascau.ca/wp-content/uploads/2021/03/concept-Map.pdf>.
- Shea, P., Hayes, S., Uzuner-Smith, S., Gozza-Cohen, M., Vickers, J., & Bidjerano, T. (2014). Reconceptualizing the community of inquiry framework: An exploratory analysis. *The Internet and Higher Education*, 23, 9-17.
- Shea, P., Hayes, S., Vickers, J., Gozza-Cohen, M., Uzuner, S., Mehta, R., ... & Rangan, P. (2010). A re-examination of the community of inquiry framework: Social network and content analysis. *The Internet and Higher Education*, 13(1-2), 10-21.
- Shea, P., Hayes, S., Smith, S. U., Vickers, J., Bidjerano, T., Pickett, A., ... & Jian, S. (2012). Learning presence: Additional research on a new conceptual element within the Community of Inquiry (CoI) framework. *The internet and higher education*, 15(2), 89-95.
- Shea, P., Richardson, J., & Swan, K. (2022). Building bridges to advance the community of inquiry framework for online learning. *Educational Psychologist*, 57(3), 148-161.
- Vaughan, N. D. (2010). A Blended Community of Inquiry Approach: Linking Student Engagement and Course Redesign. *Internet and Higher Education*, 13, 60–65.