

## **EXPLORING COMMUNITY OF INQUIRY BASED DISTANCE TRAINING AT JAKARTA'S RELIGIOUS EDUCATION AND TRAINING CENTER**

### **MENGEKSPLORASI KOMUNITAS PELATIHAN JARAK JAUH BERBASIS INKUIRI DI BALAI DIKLAT KEAGAMAAN JAKARTA**

**Marina Setiawati**

Balai Diklat keagamaan Jakarta  
email: [setiawatimarina@gmail.com](mailto:setiawatimarina@gmail.com)

#### **Abstract**

*This study aims to develop an online learning system for Community of Inquiry (COI) based Classroom Action Research at Jakarta's Religious Education and Training center (BDK Jakarta). This study uses a qualitative approach with descriptive analysis that has been adapted to the needs and availability of the researcher's time. Learning development refers to the Bates model. Evaluation is executed through expert evaluation and field trials. Furthermore, a test was conducted to obtain data related to increasing the understanding of teacher's concept by analyzing the test and skill's results. The data obtained from this test indicate that there is a significant increase in understanding the concept. Thus, this inquiry technique community is considered successful in training.*

**Keywords:** Classroom Action Research; Community of Inquiry (COI); Bates Model

Article history: Submission date: 28 Mei 2022

Revised date: 1 Juni 2022

Accepted date: 6 Juni 2022

#### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran jarak jauh biasanya biasa disebut sebagai e-learning yang didefinisikan sebagai penyampaian pembelajaran melalui segala bentuk media elektronik. seperti menggunakan situs web, podcast, aplikasi mobile, blog, papan diskusi, forum internet, tutorial online interaktif, teknologi konferensi video, dan lingkungan belajar virtual (McCutcheon, Alzghari, Lee, Long, & Marquez, 2017). Pada era 4.0 ini pelatihan dengan pola e-learning harus semakin dikembangkan, mengingat semakin meningkatnya antusias peserta khususnya guru-guru dalam mengikuti pelatihan online. Pada tahun 2020 awal mulai pandemi covid-19 pembelajaran online makin dikembangkan baik di sekolah, Pendidikan tinggi, maupun di BDK Jakarta. Pembelajaran online dijelaskan oleh Dabbagh adalah pembelajaran terbuka dalam lingkungan pembelajaran yang didistribusikan menggunakan perangkat pedagogis, yang diaktifkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan, untuk memfasilitasi pembelajaran dan pembangunan pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang berarti (Nada Dabbagh, 2005: 15). Pembelajaran online sangat erat kaitannya dengan kelas virtual. Kelas virtual adalah situasi apapun dimana instruktur dan peserta "bertemu" melalui sambungan komputer untuk aktivitas pembelajaran (Susan Ko & Rossen, 2008: 3). Pada tahun 2020 ini DJJ di Kementerian Agama termasuk di BDK Jakarta berubah nama menjadi Pelatihan Jarak Jauh (PJJ), mengikuti peraturan dan surat edaran dari Badan Litbang dan Diklat Kemenag.

Pada sistem pembelajaran *online*, peserta membaca materi yang disajikan dan melakukan diskusi secara *online* baik *synchronous* maupun *asynchronous*. Berdasarkan hasil observasi Penulis sebagai tutor pada DJJ *online* Penilaian

Hasil Belajar (tahun 2014 s.d 2019) dan DJJ *online* Penelitian Tindakan Kelas (tahun 2016 s.d 2019), ditemukan kelemahan pembelajaran pada kegiatan diskusi *asynchronous*. Terdapat 60 % peserta hanya mengulang jawaban teman-teman yang sudah menjawab terlebih dahulu dengan sedikit perbedaan dalam penyusunan kata-kata namun isinya sama. Selain itu ada 50% peserta pelatihan tidak terlibat lagi dalam diskusi setelah menjawab pertanyaan Tutor, kemudian peserta. Penulis juga meminta peserta untuk menanggapi jawaban temannya minimal 1 komentar. Pada prosesnya Penulis menemukan ada 60% peserta pelatihan hanya sekedar memberi tanggapan setuju atau tidak pada jawaban temannya tanpa alasan-alasan yang mendasari jawabannya. Hal ini membuat diskusi menjadi kurang bermakna. Oleh sebab itu diperlukan strategi pembelajaran dalam mengelola forum diskusi online agar peserta dapat lebih berpikir kritis. Selain itu berdasarkan observasi dari Penulis, pada pertengahan mengikuti DJJ terdapat 30 % peserta sudah tidak semangat menyelesaikan tugas, setelah diwawancara 50% menyatakan pada DJJ online peserta merasa sendiri seorang diri dalam mengikuti pelatihan, hal ini disebabkan karena kurangnya komunikasi dengan peserta lainnya, sehingga peserta merasakan sendirian dalam mengikuti pelatihan.

Sebuah forum diskusi *online* sesungguhnya memiliki kemampuan untuk memfasilitasi pembelajaran kolaboratif yang meningkatkan berpikir kritis peserta. Diskusi *online* yang bermakna dan kritis membutuhkan perencanaan yang cermat karena interaksi *online* menuntut keterampilan yang berbeda dibandingkan dengan komunikasi tatap muka. Untuk membuat pengalaman pembelajaran *online* kolaboratif yang menumbuhkan pemikiran kritis, Garrison, Anderson, dan Archer mengusulkan kerangka *Community of Inquiry (CoI)* (Garrison, Anderson, & Archer, 1999). *Community of Inquiry* yang disingkat CoI, merupakan model “terkemuka” yang menurut Garrison dan Arbaugh meng-konstruksikan pengetahuan dalam lingkungan pembelajaran dengan adanya pendidikan *online* melalui pengajaran secara optimal, di mana model ini menuntut siswa untuk menciptakan pembangunan sosial dan pengetahuan di dalam kelas yang secara tidak langsung mencerminkan adanya “pedagogi kolaboratif” (Shea.P, et al. 2010). Sebagaimana pula pendapat Prawira yang berkenaan dengan pembelajaran jarak jauh (Prawira, Ayundari, & Kurnia, 2021).

Shea (2010) menambahkan, bahwa di dalam model COI ini, terdapat “kehadiran kognitif” yang di dalamnya terdapat proses seperti eksplorasi, integrasi, dan resolusi yang mencerminkan adanya proses “berpikir kritis”. Hal tersebut, sejalan dengan pemaparan Wicks (2015), bahwa di dalam model COI terdapat tiga elemen yang saling “tergantung”, yakni kehadiran sosial yang berguna dalam “membangun komunitas pelajar dengan meminimalkan perasaan isolasi siswa ketika belajar online”, kemudian kehadiran mengajar, dan kognitif sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Shea sebelumnya. Tambah Wicks (2015), tiga elemen penting yang menjadi kerangka kerja tersebut dapat mempengaruhi “pemikiran kritis” siswa dalam pemikiran *online* di mana kerangka kerja ini dapat menggabungkan elemen *online* dalam pembelajaran dan kebutuhan belajar.

Para ahli setuju pembelajaran *online* yang kolaboratif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Konsep *Community of Inquiry (CoI)* adalah konsep dari Garrison. Pada kerangka *CoI* menawarkan sebuah cara untuk mengkonseptualisasikan apa yang dimaksud dengan pengalaman pembelajaran yang dalam dan bermakna, khususnya dalam lingkungan pembelajaran *online*. Kerangka *CoI* dalam pembelajaran *online* terjadi melalui interaksi timbal balik antara *social presence* (kehadiran sosial), *cognitive presence* (kehadiran kognitif), dan *teaching presence* (kehadiran pengajaran). Kehadiran aspek sosial merupakan upaya partisipan dalam memproyeksikan karakteristik dirinya dalam komunitas belajar *online*. Untuk memproyeksikan diri secara sosial sebagai “orang yang nyata” dalam komunitas *online* membutuhkan keterampilan yang berbeda dibandingkan dengan sesi tatap muka.

Karena itu, kegiatan pembelajaran *online* harus direncanakan dan dikelola dengan sungguh-sungguh. Perencanaan mulai tujuan pembelajaran, materi ajar, teknik dan metodologi pembelajaran yang lebih banyak melibatkan peserta didik secara non-tatap muka dengan penambahan motivasi belajar. Hal ini karena motivasi belajar daring membutuhkan energi dan motivasi yang tinggi. Tugas guru atau pengajar untuk memberikan dan memacu motivasi belajar daring secara ekstra. Rancangan pembelajaran *online* dikatakan berhasil apabila peserta dapat mengekspresikan diri secara sosial dan emosional secara alami. Kehadiran pengajaran dalam pembelajaran/ pelatihan *online* berbentuk (1) merancang (2) memfasilitasi proses pembelajaran, (3) mengelola motivasi untuk aktif berkontribusi secara berkelanjutan (Garrison et al., 2000). Kehadiran pengajaran membuat semua anggota komunitas belajar memahami tujuan bersama yang ingin dicapai

dan meningkatkan rasa saling memiliki sebagai anggota komunitas belajar. Lambert dan Fisher (2013) telah meneliti keberadaan tiga unsur COI dalam kursus online teknologi pendidikan. Penelitian ini memberikan dukungan lebih lanjut untuk penggunaan kerangka COI dan tiga unsur penting (yaitu, kehadiran mengajar, sosial, dan kognitif) sebagai panduan untuk merancang kursus online. Junus (2017) juga mengusulkan strategi pelatihan dari model COI dengan menggunakan pendekatan kognitif.

Sementara itu, kebutuhan dan motivasi peserta pelatihan dalam mengikuti pelatihan ini karena mereka membutuhkan angka kredit untuk kenaikan pangkatnya pada aspek publikasi ilmiah. Berdasarkan Analisis Kebutuhan Pelatihan di BDK Jakarta, salah satu pelatihan yang diusulkan adalah Pelatihan PTK karena banyak guru mengalami stagnasi di golongan IV/a. Mereka kesulitan naik ke golongan IV/b karena terkendala tuntutan untuk memenuhi angka kredit dari unsur publikasi ilmiah khususnya PTK. Bahkan untuk saat ini, mulai dari golongan III/d ke IV/a sudah wajib mengajukan PTK. Berdasarkan hal tersebut maka Pelatihan PTK sangat dibutuhkan oleh para guru. Selain itu, berdasarkan latar belakang dan kajian pustaka, maka masalah pada penelitian ini adalah: bagaimana desain pembelajaran untuk PJJ Penelitian Tindakan Kelas berbasis *Community of Inquiry (Col)* Apakah terdapat perbedaan nilai pretest dan posttest peserta PJJ Penelitian Tindakan Kelas?

Model untuk mengembangkan sistem pembelajaran ini sangat beragam. Gustafson and Branch telah mengklasifikasikan model-model tersebut kedalam 3 kelompok yaitu *Classroom Orientation*, *Product Orientation* dan *System Orientation* (Gustafson dan Branch, 2002: 12). Secara sederhana klasifikasi ini didasarkan kepada jenis desain instruksional yang dihasilkan. Hasil pengembangan model berbasis *Classroom Orientation* adalah desain instruksional yang digunakan secara spesifik di dalam kelas seperti untuk pembelajaran di sekolah dan perguruan tinggi. Hasil pengembangan model berbasis *Product Orientation* adalah desain instruksional dalam bentuk produk yang dapat digunakan secara mandiri tanpa kehadiran pengembang seperti pembelajaran interaktif melalui CD, system pembelajaran jarak jauh melalui internet, materi pembelajaran bentuk cetak atau elektronik dan sejenisnya. Sedangkan hasil pengembangan menggunakan model berbasis *System Orientation* adalah desain instruksional yang digunakan dalam wilayah yang berbentuk sistem kompleks seperti pengembangan kurikulum untuk sebuah pelatihan di sebuah organisasi, kurikulum sebuah jurusan di universitas dan sejenisnya.

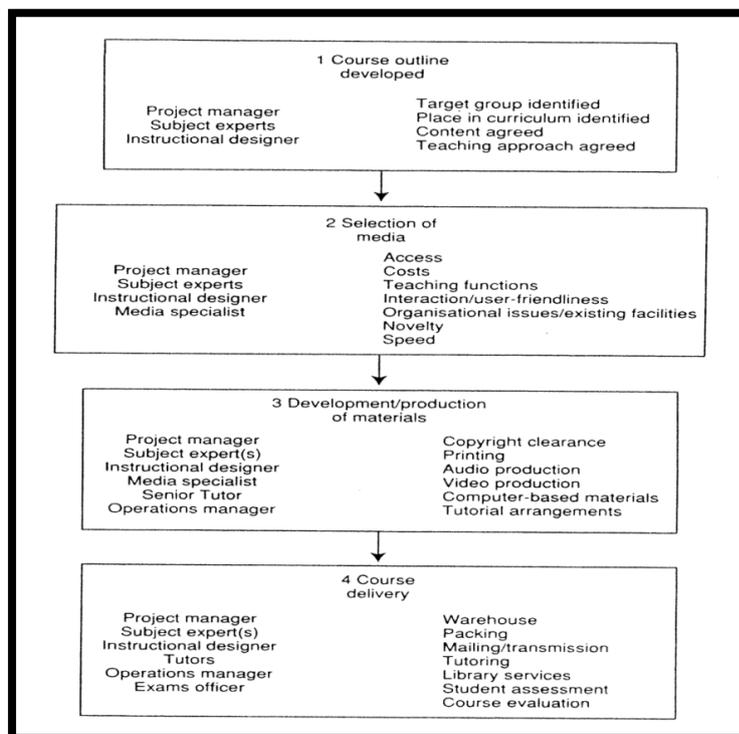
Pada model yang berbasis *classroom-oriented* diasumsikan bahwa desain instruksional yang dihasilkan dikembangkan oleh seorang guru, dosen atau trainer untuk satu atau beberapa jam pelajaran. Dalam proses pengembangannya tidak dilakukan *formatif assessment* yang ketat karena hanya akan digunakan satu kali dalam satu semester atau satu tahun. Dalam pelaksanaan sistem instruksional ini peran guru sangat tinggi. Model pengembangan instruksional yang termasuk dalam kelompok ini adalah model Gerlach and Ely, model Heinich, Modelinda, Russel dan Smaldino. Model Newby, Stepich, Lehman dan Russel, dan model Morrison, Boss dan Kemp. Kelompok model pengembangan instruksional *product-base oriented* dibangun dengan asumsi akan digunakan untuk system pembelajaran mandiri. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar atau system pembelajaran interaktif yang digunakan tanpa guru.

Karena itu, dalam pengembangannya melalui front-end analisis melalui analisis kebutuhan, pengembangan yang teliti menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan pemakai, uji coba komprehensif melalui evaluasi formatif dan sumatif serta desiminasi yang tepat. Model pengembangan instruksional yang termasuk dalam kelompok ini diantaranya model Bergman dan Moore, model de Hog, de Jong dan de Vries, model Bates, model Nieven, model Seels dan Glasgow. Model *system-oriented* dikembangkan berdasarkan teori sistem dengan asumsi pembelajaran adalah sebuah sistem kompleks yang melibatkan banyak komponen yang saling terkait. Agar terjadinya sebuah pembelajaran yang efektif maka harus dimulai dari analisis terhadap seting para peserta didik meliputi apa yang dibutuhkan untuk dipelajari kemudian mengembnagkan bahan ajar, strategi dan sistem evaluasi yang valid dan konsisten. Model pengembangan instruksional yang termasuk kelompok ini yaitu model IPISD, model Gentry, model Dorsey, model Goodrum dan Schwen, model Diamond, model Ragan dan Smith dan model Dick and Carey. Berdasarkan latar belakang tersebut, dalam penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pelaksanaan pelatihan jarak jauh sesuai dengan pendekatan yang telah disebutkan.

## METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R & D). Gall, Gall, dan Borg menyatakan bahwa penggunaan penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan sangat menjanjikan karena menyangkut hubungan yang erat antara evaluasi program yang sistematis dengan pengembangan program di masa yang akan datang (2007: 589). Penelitian terdiri dari tiga langkah yaitu penelitian awal, pengembangan, dan validasi. Penelitian awal dilakukan dalam bentuk Analisis Kebutuhan Diklat (AKD) yaitu pengukuran kompetensi mengenai pengetahuan guru mengenai materi PTK. Proses pengembangan terdiri dari tiga langkah utama yaitu menyusun desain instruksional, menyusun bahan ajar, dan mengembangkan media yang terdiri dari *Learning Management System* (LMS) dan *Content Management System* (CMS). Langkah validasi sistem dilakukan dalam bentuk validasi oleh ahli. Sebagaimana juga pendapat Prawira (Prawira & Kurnia, 2018).

Dari beberapa model pengembangan di atas model pengembangan desain instruksional yang dapat digunakan untuk perancangan PJJ di BDK Jakarta adalah menggunakan model pengembangan Bates. A.W. Bates mengemukakan sebuah model desain pembelajaran yang diberi nama front-end system design. Model desain pembelajaran yang dikemukakan oleh A.W. Bates sangat erat kaitannya dengan pengembangan bahan ajar yang dapat digunakan untuk penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) karena Bates memiliki banyak pengalaman selama berkecimpung dalam dunia PJJ di Canada (Gustafson dan Branch, 2002: 37).



Gambar 1. Bagan Model Pengembangan Instruksional Bates

Sumber: Kent L. Gustafson dan Robert Meribel Branch, *Survey of Instructional Development Models Fourth Edition* (New York: Eric, 2002), h. 38.

Model Bates yang disebut juga desain sistem *Front-end* memiliki empat tahap yaitu menggambarkan langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk merancang, memilih media, mengembangkan media dan bahan ajar, serta menyampaikan isi atau bahan pembelajaran (Gustafson dan Branch, 2002: 37). Selain itu, Bates juga memasukkan unsur-unsur personel yang terlibat dalam langkah-langkah kegiatan di dalam modelnya. Langkah-langkah sekaligus merupakan komponen-komponen yang terdapat dalam model tersebut. Unsur-unsur personel dalam model ini antara lain pengelola program (*project manager*), ahli materi atau substansi (*subject matter expert*), perancang program pembelajaran (*instructional*

*designer*), ahli media (*media specialist*), tutor, manajer operasi (*operational manager*), dan petugas pengujian (*exams officers*).

Langkah awal dalam model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh A.W. Bates adalah mengembangkan kerangka isi atau materi pelajaran (*course outline development*). Kegiatan-kegiatan yang perlu dilakukan dalam langkah awal model Bates antara lain mengidentifikasi sasaran atau siswa, menganalisis kurikulum, menentukan isi/ bahan pembelajaran, dan menentukan pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Langkah selanjutnya adalah memilih media dan teknologi yang akan digunakan untuk menyampaikan bahan pelajaran kepada sasaran (*target audience*). Dalam hal ini, Bates mengemukakan sebuah konsep yang dapat digunakan sebagai faktor untuk memilih jenis media dan teknologi yang akan digunakan dalam penyelenggaraan program PJJ. Konsep tersebut dikenal dengan istilah ACTIONS, yang merupakan singkatan dari beberapa faktor, yaitu *Access, Cost, Teaching functions, Interaction/user friendliness, Organizational issues, Novelty, dan Speed*. ACTIONS merupakan pedoman yang digunakan untuk memilih jenis media dan bahan ajar yang digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran dalam program PJJ.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pada pengembangan sistem pembelajaran *online* untuk PJJ Penelitian Tindakan Tindakan Kelas (PTK) di BDK Jakarta dilakukan langkah-langkah berikut:

#### 1. Pembentukan Tim

Dalam model pengembangan sistem instruksional Bates kegiatan pengembangan dilakukan oleh tim. Tim dipimpin oleh seorang manajer yang mengarahkan anggota yang memiliki keahlian berbeda yaitu ahli desain instruksional, ahli materi, ahli media, ahli evaluasi, tutor, dan bagian operasional.

#### 2. Analisis Kebutuhan Diklat (AKD)

Kegiatan mengidentifikasi kebutuhan merupakan proses untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi guru. tingkat pengetahuan dan keterampilan terkait materi PTK. Pada analisis kebutuhan diklat (AKD) ini dilakukan pengumpulan data mengenai kesenjangan kompetensi guru yang sekarang dengan yang diharapkan.

Berdasarkan jawaban dari pertanyaan mengenai pengetahuan Konsep PTK, Penyusunan Proposal, Instrumen, dan Laporan PTK rata-rata nilai responden 55. Pada pertanyaan yang diajukan tentang Pra PTK yaitu pertanyaan mengenai apa yang dimaksud pra PTK, kapan dilakukannya, apa yang dilakukan dalam pra PTK, hasil dan manfaat pra PTK. Berdasarkan jawaban 30 orang responden, ada 3 orang (10%) orang sudah memahami kegiatan apa yang dilakukan dalam pra PTK serta manfaat melakukan pra PTK. Setelah pertanyaan tentang kegiatan pra PTK, responden diminta menuliskan latar belakang masalah. Ditemukan bahwa hanya 3 orang (10%) yang menyusun latar belakang berdasarkan hasil pra PTK. Selanjutnya untuk penyusunan "Perumusan Masalah", dari 30 orang responden hanya ada 6 responden (20%) yang menuliskan dengan benar. Responden belum membuat rumusan untuk "proses pembelajaran" dan "hasil". Kebanyakan masih merumuskan masalah "hasil" saja. Pada "Tujuan Penelitian", ada 3 orang (10%) yang menuliskan tujuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah. Dalam penyusunan sistematika bab II, dari 30 orang responden, ada 4 orang (13%) yang sudah benar.

Data-data ini dijadikan dasar untuk merumuskan tujuan pembelajaran, materi ajar, strategi tutorial, dan teknologi apa yang harus digunakan. Dick, Carey, dan Carey menjelaskan bahwa kebutuhan pembelajaran merupakan kesenjangan antara keadaan saat ini dan yang diinginkan (Dick, Carey, dan Carey, 2005: 21).

#### 3. Penyusunan Desain Instruksional

Berdasarkan data analisis kebutuhan diklat (AKD), kemudian dilakukan perumusan tujuan pembelajaran untuk diklat *online* Penelitian Tindakan Kelas di Balai Diklat Keagamaan Jakarta. Desain instruksional PJJ PTK yang disusun terdiri dari berbagai kegiatan pembelajaran termasuk di dalamnya konten bahan ajar, aktivitas, hingga evaluasi pembelajaran yang ada dalam kursus. Desain instruksional tersebut dikembangkan dalam kerangka materi PTK. Dalam langkah ini dilakukan perancangan komponen kurikuler oleh tim yang terdiri dari manajer proyek, ahli di bidang bahan ajar, dan pengembangan instruksional. Produk yang dihasilkan berupa rancangan kegiatan pembelajaran online, yang terdiri atas a) **Tujuan instruksional umum**, berupa Tujuan instruksional umum dari PJJ PTK yang dilaksanakan selama 12 hari yaitu peserta diharapkan memahami konsep dan prosedur melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas, menyusun proposal dan menyusun instrumennya, b) **Tujuan instruksional khusus**, berupa tujuan pembelajaran khusus yang akan dimiliki peserta diklat, yaitu peserta diklat dapat: Memahami konsep dan prosedur PTK; Menyusun proposal PTK; Menyusun instrumen PTK; Mengolah data dan menyusun kerangka laporan PTK, serta Tujuan pembelajaran digunakan

untuk merancang konten bahan ajar, aktivitas, evaluasi pembelajaran, dan pemilahan bahan ajar ke dalam format yang sesuai dengan hasil observasi.

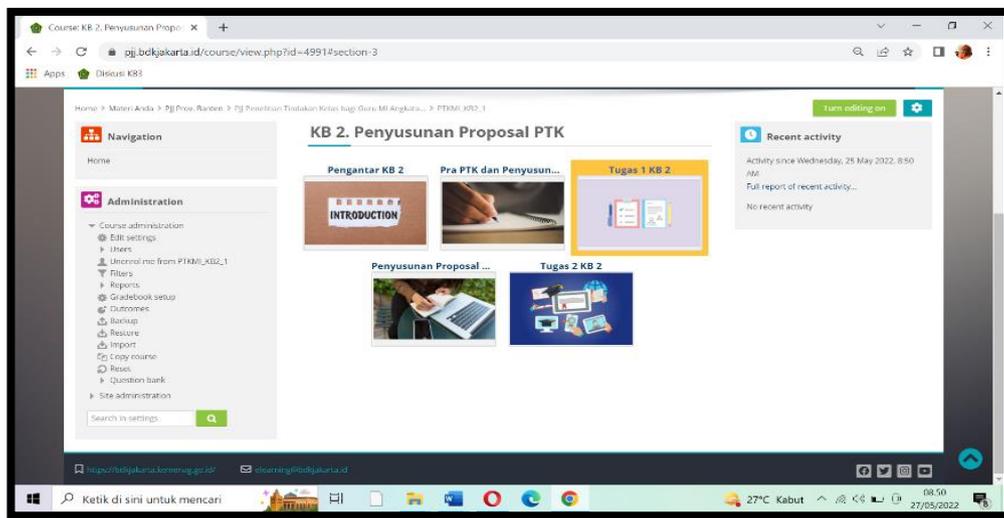
Selanjutnya berkenaan dengan rancangan pembelajaran jarak jauh berupa:

**a. Jenis-jenis kegiatan belajar**

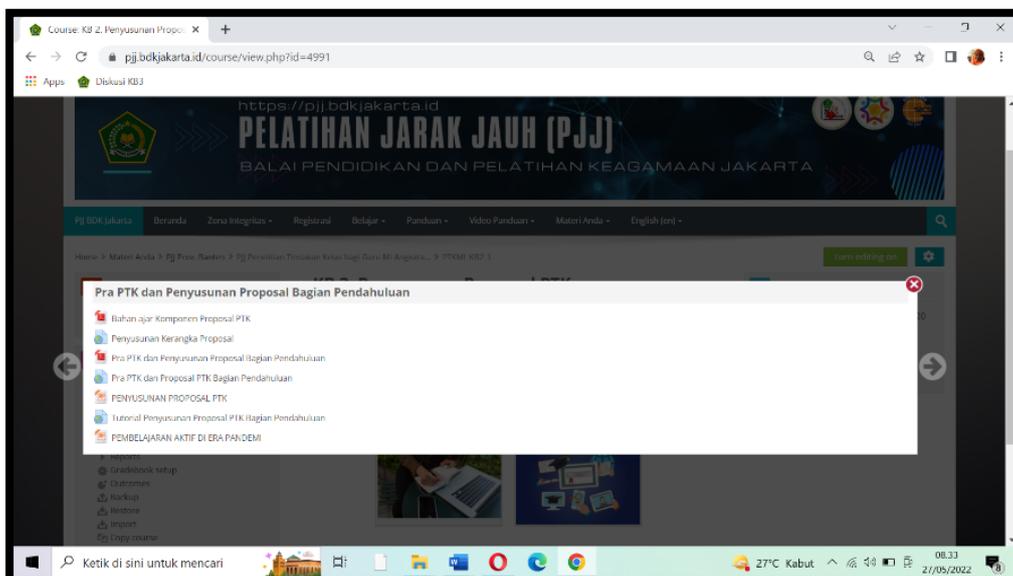
Dalam merancang aktivitas pembelajaran *online* untuk PJJ Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan selama 12 hari, Peneliti menyusun Satuan Acara Pembelajaran (SAP). SAP disusun untuk setiap Kegiatan Belajar. PJJ Penelitian Tindakan Kelas didesain ke dalam 4 Kegiatan Belajar yaitu: Konsep PTK, Penyusunan Proposal PTK, Penyusunan Instrumen PTK, Analisis Data dan Penyusunan Laporan PTK (Mujahidin, 2021).

Pada Kegiatan Belajar 1 peserta diminta membaca bahan ajar, lalu peserta menyusun resume dari bahan ajar materi Konsep PTK secara kolaboratif baik melalui Break Out Room zoom juga pada LMS melalui forum diskusi *asynchronous*. Selanjutnya setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya pada pertemuan zoom.

Pada Kegiatan Belajar 2 peserta menyusun proposal PTK. Kegiatan yang dilakukan pada KB ini diawali dengan melakukan Pra PTK. Kegiatan yang dilakukan diawali dengan peserta membaca materi baik PDF maupun dalam bentuk video, Setelah memperoleh data tentang pra PTK, peserta menyusun proposal PTK bagian Pendahuluan. Peserta menuliskan latar belakang masalah berdasarkan hasil Pra PTK menyusun rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian. Peserta berdiskusi secara kolaboratif melalui Break Out Room Zoom. Kemudian peserta mengupload tugas ke LMS. Selanjutnya tutor memberi penilaian dan komentar. Jika sudah disetujui maka peserta menyusun tugas berikut untuk masuk ke penyusunan proposal bagian Kajian Pustaka.



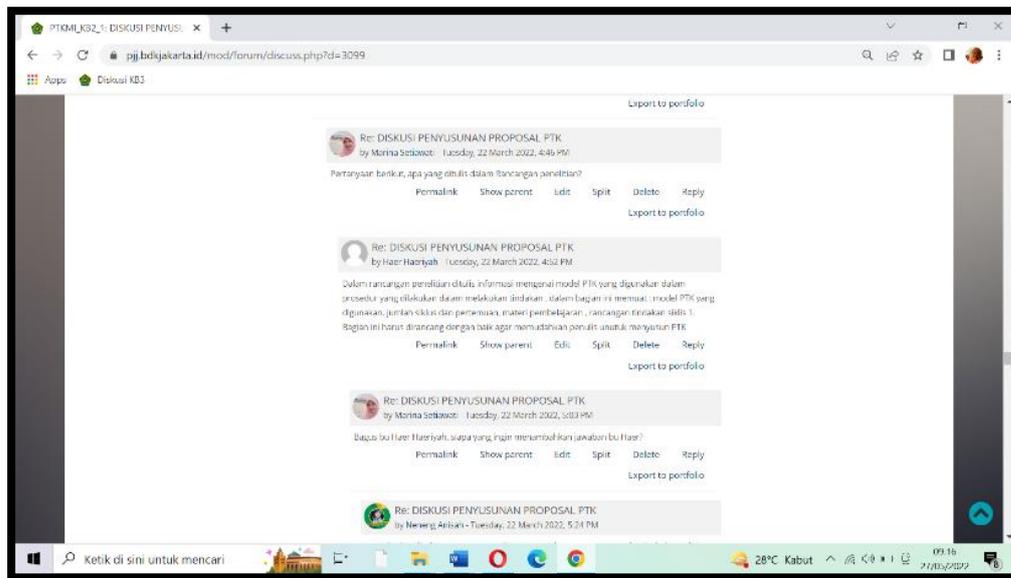
Gambar 2. Kegiatan Belajar 2 Penyusunan Proposal PTK



Gambar 3. Kegiatan pada Penyusunan Pra PTK dan Proposal Bagian Pendahuluan

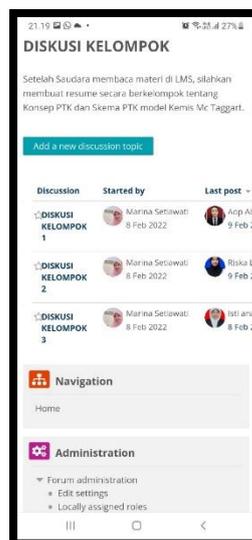
Pada penyusunan proposal bagian Kajian Pustaka peserta membaca materi terlebih dahulu lalu Peserta berdiskusi secara kolaboratif melalui *Break Out Room Zoom*. Kemudian peserta mengupload tugas ke LMS. Kemudian tutor memberi penilaian dan komentar. Jika sudah disetujui maka peserta menyusun tugas berikut tentang penyusunan proposal bagian Metodologi Penelitian (Imas, 2021).

Pada penyusunan proposal bagian Metodologi Penelitian setelah peserta membaca materi di LMS, lalu Peserta berdiskusi melalui *live chat* (forum diskusi *synchronous*) untuk memberikan pengertian yang lebih mendalam. Kemudian peserta mengupload tugas ke LMS. Selanjutnya tutor memberi penilaian dan komentar. Jika sudah disetujui maka peserta menyusun tugas berikutnya untuk masuk ke KB Penyusunan Instrumen Penelitian.



Gambar 4. Diskusi dengan Live Chat

Pada Kegiatan Belajar 3 peserta menyusun instrumen penelitian. Kegiatan yang dilakukan pada KB ini diawali dengan peserta membaca materi, lalu peserta mengikuti diskusi melalui *live chat* (forum diskusi *synchronous*) untuk memberikan pengertian yang lebih mendalam. Selanjutnya peserta menyusun instrumen PTK. Peserta menuliskan variabel penelitian, tabel identifikasi instrumen, kisi-kisi, dan instrumen penelitian. Peserta berdiskusi secara kolaboratif melalui *Break Out Room Zoom*. Kemudian peserta mengupload tugas ke LMS. selanjutnya tutor memberi penilaian dan komentar. Jika sudah tidak ada perbaikan selanjutnya masuk ke KB 4.



Gambar 5. Diskusi Kelompok di LMS baik *synchronous* dan *asynchronous*



Gambar 6. Diskusi kelompok dengan Break Out Room Zoom

Pada Kegiatan Belajar 4 peserta mempelajari materi tentang cara mengolah data dan menyusun laporan penelitian. Peserta berdiskusi secara kolaboratif melalui Break Out Room Zoom. Selanjutnya peserta menyusun instrumen PTK dan mengupload pada LMS.

**b. Jenis-jenis media yang dibutuhkan**

Media yang dikembangkan pada PJJ Penelitian Tindakan Kelas di BDK Jakarta berupa *Learning Management System* (LMS) berbasis *moodles*. LMS adalah yang menangani hal-hal administratif seperti membuat pendaftaran *user/pengguna*, mencatat *history user* di dalam *course*, menyimpan data (seperti skor ujian) peserta, dan menyediakan laporan tentang pengguna. Pada LMS, dibuat kursus Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan sebagai rumah yang menampung beberapa kegiatan belajar. Dilakukan pengembangan alur pembelajaran pada LMS berbasis *Community of Inquiry*. Hasil pengembangan model *Community of Inquiry framework* melalui kegiatan kolaboratif secara *online*. Pembelajaran yang dirancang pada LMS untuk setiap kegiatan belajar terdapat kegiatan kolaboratif dengan diskusi kelompok baik pada media LMS dengan model pembelajaran jigsaw atau melalui break out room zoom.

**c. Evaluasi**

Evaluasi pada PJJ Penelitian Tindakan Kelas menggunakan teknik tes dengan instrumen tes soal pilihan ganda dan penugasan. Instrumen pilihan ganda untuk mengukur kemampuan kognitif peserta pelatihan. Sedangkan instrumen penugasan untuk mengukur perkembangan kemampuan analitis serta keterampilan peserta sebagai bentuk aplikasi hasil pelatihan.

**4. Validasi**

Validasi dilakukan oleh pakar desain instruksional dan pakar media. Hasil penilaian dari pakar desain pembelajaran dengan rekapitulasi pada tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Telaah Pakar Desain Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Nilai
<b>A. Tujuan Pembelajaran</b>		
1	Perumusan kompetensi dasar	4
2	Kelengkapan rincian indikator untuk mendukung tercapainya kompetensi dasar	4
<b>B. Aktivitas Pembelajaran</b>		
3	Kecakupan dan kecukupan materi untuk mendukung tercapainya indikator	4
4	Relevansi diskusi dengan materi	4
5	Relevansi tugas dengan materi	4
6	Relevansi tugas dengan konteks terkait	3
7	Tingkat kemenarikan dan kemenantangan tugas	3
8	Kecukupan dan kecakupan tes sehingga dapat mengukur indikator yang diinginkan pada suatu materi	3
<b>C. Media</b>		
9	Kemampuan media dalam menambah daya tarik pembelajaran	3
10	Keluwesannya media untuk pembelajaran di mana saja	3

Berdasarkan penilaian tersebut, hasil penilaian dari telaah pakar desain pembelajaran diperoleh nilai rata-rata 3,5 dan dapat dikategorikan “baik”.

Hasil penilaian dari telaah pakar bidang media diperoleh nilai dengan rekapitulasi dapat dilihat pada tabel 2.  
Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Telaah Pakar Bidang Media

No	Aspek yang dinilai	Nilai rata-rata
<b>A. Learning object</b>		
1	Pemilihan media presentasi (.ppt) untuk penyampaian materi	3
2	Pemilihan media pendukung (link URL, video) untuk penyampaian materi	3
3	Konten yang disajikan dalam <i>Learning Object</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
4	Kemudahan dalam menggunakan <i>Learning Object</i>	4
5	Kemenarikan penyajian materi	3
6	Penggunaan jenis dan ukuran huruf pada <i>learning object</i>	4
7	Kombinasi warna yang digunakan pada <i>learning object</i>	3
<b>B. Interaktivitas</b>		
8	Umpan balik untuk penguatan materi	4
9	Interaktivitas pada soal latihan dan tes	4
<b>C. Navigasi</b>		
10	Kejelasan petunjuk tentang alur pembelajaran dalam LMS PJJ	4

Hasil penilaian dari telaah pakar bidang media diperoleh nilai rata-rata 3,6 dan dapat dikategorikan baik.

## 5. Efektivitas Produk

Untuk menguji efektivitas produk dilakukan uji coba kepada 30 orang guru dari salah satu kota di Provinsi Banten. Sebelum mengikuti semua aktivitas pelatihan responden diberikan *pretest* mengenai pengetahuan dan keterampilan mereka dalam konsep PTK, penyusunan proposal dan instrumen PTK. Begitu pula setelah selesai mengikuti semua aktivitas pelatihan sampai Kegiatan Belajar 4, nilai responden dari KB 1 sampai KB 4 direkap dan dihitung nilai total tiap peserta. Berdasarkan nilai rerata (*mean*) skor *pretest* dan *posttest hasilnya tidak sama* (berbeda) secara signifikan, atau bahwa skor peserta setelah mengikuti aktivitas pembelajaran lebih besar dibandingkan dengan skor *pretest*. Ini berarti bahwa sistem pembelajaran *online* untuk PJJ Penelitian Tindakan Kelas berbasis *Community of Inquiry* di BDK Jakarta efektif, karena menghasilkan hasil belajar yang berarti bagi peserta diklat.

## SIMPULAN

Proses pengembangan yang dilaksanakan telah menghasilkan desain instruksional untuk PJJ Penelitian Tindakan Kelas berbasis *Community of Inquiry* di BDK Jakarta. Desain instruksional yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini diawali dengan perumusan tujuan instruksional umum dan khusus berdasarkan hasil analisis kebutuhan pelatihan. Selanjutnya dilakukan perancangan aktivitas pembelajaran *online pada 4 Kegiatan Belajar (KB)* untuk PJJ Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan selama 12 hari. yaitu: KB 1 materi Konsep PTK, KB 2 materi Penyusunan Proposal PTK, KB 3 Penyusunan Instrumen PTK, KB 4 Analisis Data dan Penyusunan Laporan PTK. Aktivitas pembelajaran yang disusun berbasis *Community of Inquiry*, berupa pembelajaran online secara kolaboratif, seperti diskusi kelompok dengan model pembelajaran jigsaw pada Learning Management System dan Break Out Room Zoom.

Proses pengembangan yang dilaksanakan telah menghasilkan media pembelajaran untuk PJJ Penelitian Tindakan Kelas berbasis *Community of Inquiry* di BDK Jakarta. Media yang digunakan pada PJJ Penelitian Tindakan Kelas adalah LMS berbasis *moodles*, sebagai rumah yang menampung beberapa kegiatan belajar dan dilakukan pengembangan model *Community of Inquiry framework* melalui kegiatan kolaboratif secara *online*. Video youtube juga digunakan untuk pemberian materi pembelajaran atau tutorial. Zoom digunakan untuk diskusi kelompok, dan Whatsapp untuk komunikasi sehari-hari.

Data yang diperoleh dari analisis uji tes ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman konsep yang dapat dianggap signifikan. Dengan demikian teknik *community of inquiry* ini dapat dianggap berhasil dalam mengembangkan pelatihan di BDK Jakarta efektif.

## PUSTAKA ACUAN

- Dabbagh. (2005). *Online Learning: Concept, Strategies, and Application*. New Jersey: Pearson Education
- Dick, W. Carey, Lou Carey, dan James O Carey. (2005). *The Systematic Design of Instruction*. New York: Pearson
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (1999). Critical Inquiry in a Text-Based Environment: Computer Conferencing in Higher Education. *Internet and Higher Education*. [http://doi.org/10.1016/S1096-7516\(00\)00016-6](http://doi.org/10.1016/S1096-7516(00)00016-6)
- Gall, Meredith D., Joyce P. Gall & Walter R. Borg. (2007). *Educational Research An Introduction, Eighth Edition*. Boston: Pearson Education Inc
- Gustafson, Kent L. dan Robert Meribel Branch. (2002). *Survey of Instructional Development Models Fourth Edition*. New York: Eric
- Imas, T. K. (2021). Using Picture Cards To Improve Early Reading Ability of 1St Grade Students Penggunaan Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan. *Journal of Education, Administration, Training, and Religion*, 2(2), 42–47. Retrieved from doi: <http://dx.doi.org/10.38075/jen.v2i2.48>
- Junus, K., Sadita, L., & Suhartanto, H. (2014). Social, cognitive, teaching, and metacognitive presence in general and focus group discussion: Case study in blended e-learning Linear Algebra class. In *Frontiers in Education Conference (FIE) Proceedings, Madrid, 2014* (pp. 1–6). doi:10.1109/FIE.2014.7044247
- Junus, K., Santoso, H. B., Sadita, L., Suradijono, S. H. R., & Suhartanto, H. (2017). The Community of Inquiry Model training Using The Cognitive Apprenticeship Approach to Improve Students Learning Strategy in Asynchronous Discussion Forum. *Journal of Educators Online*
- Lambert, Judy L. & Fisher, Juenethia L. (2013). Community of Inquiry Framework: Establishing Community in an Online Course. *Journal of Interactive Online Learning*, 12 (1), Online Learning [www.ncolr.org/jiol](http://www.ncolr.org/jiol)
- Ko & Rossen. (2008). *Teaching Online: A Practical Guide*. New York: Routledge
- McCutcheon, L. R. M., Alzghari, S. K., Lee, Y. R., Long, W. G., & Marquez, R. (2017). Interprofessional education and distance education: A review and appraisal of the current literature. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*. <https://doi.org/10.1016/j.cptl.2017.03.011>
- McCutcheon, L. R. M., Alzghari, S. K., Lee, Y. R., Long, W. G., & Marquez, R. (2017). Interprofessional education and distance education: A review and appraisal of the current literature. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*. <http://doi.org/10.1016/j.cptl.2017.03.011>
- Mujahidin, F. (2021). ADIK PKL ABG: AN ACTIVE LEARNING MODEL. *Jentre*. <http://doi.org/http://dx.doi.org/10.38075/jen.v2i1.29>
- Prawira, Y. A., Ayundari, V. L., & Kurnia, T. (2021). Exploring Students' Affective on Using Asynchronous Learning During the Pandemic Period. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 33–50. <http://doi.org/10.15575/jpi.v7i1.9740>
- Prawira, Y. A., & Kurnia, T. (2018). ANALISIS TERHADAP SOAL PENILAIAN AKHIR SEMESTER TINGKAT SD / MI DALAM PERSPEKTIF Abstrak HIGHER ORDER THINKS, XII, 169–176. Retrieved from <https://bdkbandung.kemenag.go.id/tatarpasundan/jurnal/index.php/tp/article/view/67/109>
- 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., & Bidjerano, T. (2012). Learning presence as a moderator in the community of inquiry model. *Computers & Education*, 59(2), 316-326.
- van Rooij, S. W., & Zirkle, K. (2016). Balancing pedagogy, student readiness, and accessibility: A case study in collaborative online course development. *The Internet and Higher Education*, 28, 1–7. doi:10.1016/j.iheduc.2015.08.001