

Pelatihan Desain Pembelajaran Digital Berbasis Community of Inquiry menggunakan Canvas LMS bagi Dosen

Hendrik Maruanaya^{1*}, Calvin Karuna², Everhard Solissa³, Mercy Ferdinandus⁴, Arnold Hursepuny⁵, Imanuel Topurtaw⁶

Kata Kunci:

Canvas LMS;
Community of Inquiry;
Rancangan pembelajaran digital.

Keywords:

Canvas LMS;
Community of Inquiry;
Designing digital learning

Correspondensi Author

¹ Pendidikan Bahasa Inggris,
Universitas Pattimura, Indonesia
Jalan Ir. M. Putuhena, Kampus
Poka, Kecamatan Teluk Ambon,
Kota Ambon, Provinsi Maluku
Email: hjmaruanaya@gmail.com

Article History

Received: 14-05-2026;
Reviewed: 21-06-2026;
Accepted: 14-07-2026;
Available Online: 20-08-2026;
Published: 29-08-2026.

Abstrak. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kapasitas dosen dalam merancang pembelajaran digital berbasis *Community of Inquiry* (CoI) menggunakan Canvas LMS. Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif yang mencakup penyampaian materi, demonstrasi, praktik terbimbing, peer learning, dan refleksi kolaboratif. Evaluasi dilakukan terhadap 39 peserta menggunakan dua instrumen, yaitu lembar observasi untuk mengamati proses pelatihan dan menilai rancangan pembelajaran digital yang dikembangkan peserta, serta angket persepsi pascapelatihan berskala Likert lima tingkat untuk mengukur pemahaman konsep CoI, persepsi terhadap kemampuan menggunakan Canvas LMS, kolaborasi profesional, serta kepuasan terhadap pelaksanaan pelatihan. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta berpartisipasi aktif selama workshop dan mampu mengembangkan rancangan pembelajaran digital pada Canvas LMS yang mengintegrasikan komponen teaching presence, social presence, dan cognitive presence. Hasil angket menunjukkan rata-rata skor pemahaman konsep CoI sebesar 4,65, persepsi terhadap kemampuan menggunakan Canvas LMS sebesar 4,80, kolaborasi profesional sebesar 4,70, serta kepuasan dan relevansi pelatihan sebesar 4,67, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 4,71 (kategori sangat baik). Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil memfasilitasi pengembangan rancangan pembelajaran digital berbasis CoI serta memperoleh respons yang sangat positif dari peserta sebagai upaya penguatan kapasitas dosen dalam memanfaatkan LMS di lingkungan pendidikan tinggi.

Abstract. This community engagement program aimed to enhance lecturers' capacity to design digital learning based on the Community of Inquiry (CoI) framework using the Canvas LMS. The training was conducted through an interactive workshop consisting of instructional sessions, demonstrations, guided practice, peer learning, and collaborative reflection. The program was evaluated involving 39 participants using two instruments: an observation checklist to examine participants' engagement during the training and assess the digital learning designs they developed, and a five-point Likert-scale post-training questionnaire to measure participants' understanding of the CoI framework, their perceived ability to

use the Canvas LMS, professional collaboration, and satisfaction with the training. The observation results indicated that participants actively engaged throughout the workshop and successfully developed digital learning designs in Canvas LMS that incorporated the three core elements of the Community of Inquiry framework: teaching presence, social presence, and cognitive presence. The questionnaire results showed mean scores of 4.65 for understanding the CoI framework, 4.80 for perceived ability to use the Canvas LMS, 4.70 for professional collaboration, and 4.67 for training satisfaction and relevance, with an overall mean score of 4.71, indicating a very high level of participant satisfaction. These findings suggest that the training effectively facilitated the development of CoI-based digital learning designs while receiving highly positive responses from participants, thereby contributing to strengthening lecturers' capacity to integrate learning management systems into higher education teaching practices.



*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License @2026 by Author*



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan mendasar dalam sistem pendidikan tinggi di Indonesia. Pergeseran dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran digital mendorong dosen dan mahasiswa untuk mengadaptasi model pembelajaran baru yang lebih fleksibel, interaktif, dan kolaboratif (Bheki et al., 2022; Oudat & Othman, 2024). Transformasi ini juga sejalan dengan kebijakan nasional dalam Permendikbudristek Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi serta program Merdeka Belajar–Kampus Merdeka (MBKM) yang menuntut perguruan tinggi mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar (Sahni, 2019; Samitra, D., & Satinem, 2024). Dalam konteks global, pemanfaatan Learning Management System (LMS) seperti Moodle dan Canvas telah terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran daring dan mendorong partisipasi aktif mahasiswa (Bheki et al., 2022; Khatser & Khatser, 2022).

Meskipun demikian, hasil identifikasi kebutuhan yang dilakukan pada Februari 2025 melalui observasi dan diskusi dengan 39 dosen Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Pattimura menunjukkan

bahwa seluruh dosen telah memiliki pengalaman memanfaatkan Learning Management System (LMS), terutama melalui Platform Online Learning Universitas Pattimura yang digunakan secara luas sejak masa pandemi COVID-19. Pemanfaatan platform tersebut telah mendukung penyelenggaraan pembelajaran daring, tetapi penggunaannya masih didominasi untuk distribusi materi dan pengumpulan tugas. Sementara itu, berbagai fitur yang mendukung interaksi, kolaborasi, pemberian umpan balik, dan asesmen autentik belum dimanfaatkan secara optimal. Beberapa dosen juga menyampaikan bahwa pada kondisi tertentu waktu akses atau *loading time* platform relatif lebih lama sehingga memengaruhi kelancaran aktivitas pembelajaran yang membutuhkan interaksi secara sinkron maupun asinkron. Akibatnya, pemanfaatan LMS belum sepenuhnya mampu mendukung student engagement, kolaborasi akademik, dan pembelajaran bermakna sebagaimana direkomendasikan dalam pembelajaran daring (Sahni, 2019; Yin & Yuan, 2022).

Hasil identifikasi juga menunjukkan bahwa Platform Online Learning Universitas Pattimura dibangun dengan memanfaatkan Canvas LMS sebagai platform pengelolaan pembelajaran. Namun, sebagian besar dosen masih menggunakan platform tersebut pada

fungsi-fungsi dasar sehingga potensi fitur-fitur Canvas untuk mendukung pembelajaran interaktif belum dimanfaatkan secara optimal. Dari 39 dosen yang terlibat, hanya tiga orang yang telah menggunakan Canvas LMS secara lebih komprehensif dalam merancang pembelajaran digital. Padahal, Canvas menyediakan berbagai fitur, seperti Modules, Discussion Forum, Assignments, Rubrics, SpeedGrader, Peer Review, dan Learning Analytics, yang memungkinkan dosen mengelola pembelajaran secara lebih terstruktur, kolaboratif, dan reflektif. Selain itu, Canvas juga tersedia dalam layanan Canvas Free for Teacher, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai alternatif yang mudah diakses dan fleksibel untuk mengembangkan pembelajaran digital tanpa bergantung pada infrastruktur institusi.

Meskipun demikian, optimalisasi pemanfaatan Canvas LMS tidak hanya bergantung pada penguasaan fitur-fitur teknis, tetapi juga memerlukan kerangka pedagogis yang mampu mengarahkan dosen dalam merancang pengalaman belajar yang berpusat pada interaksi, kolaborasi, dan konstruksi pengetahuan. Salah satu model yang banyak digunakan untuk tujuan tersebut adalah *Community of Inquiry* (CoI) yang dikembangkan oleh Garrison dan Arbaugh (2007). Model ini telah banyak divalidasi dalam penelitian pembelajaran daring (Alshammari & Alrehaili, 2025; Kwame et al., 2024; Rahmatalla et al., 2024) dan menekankan sinergi tiga dimensi utama, yaitu *teaching presence*, *social presence*, dan *cognitive presence* (Ng et al., 2021; Pham & Jahnke, 2023). *Teaching presence* berperan dalam merancang dan memfasilitasi pembelajaran, *social presence* membangun keterhubungan dan komunikasi antarpeserta, sedangkan *cognitive presence* mendorong mahasiswa membangun pemahaman melalui refleksi, diskusi, dan pemecahan masalah (Rahmatalla et al., 2024; Zhang & Huang, 2023). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan kerangka CoI dalam LMS mampu meningkatkan kualitas interaksi, kolaborasi, dan efektivitas komunikasi akademik pada pembelajaran daring (Maruanaya et al., 2024; Rahmatalla et al., 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Pattimura menyelenggarakan

kegiatan Pelatihan Desain Pembelajaran Digital Berbasis *Community of Inquiry* (CoI) menggunakan Canvas LMS sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat. Berbeda dengan pelatihan LMS yang umumnya berorientasi pada penguasaan fitur teknis, kegiatan ini menekankan integrasi antara kemampuan teknis penggunaan Canvas LMS dengan penerapan kerangka CoI dalam perancangan pembelajaran digital. Melalui workshop ini, peserta tidak hanya mempelajari cara mengoperasikan berbagai fitur Canvas, tetapi juga merancang modul pembelajaran yang mengintegrasikan *teaching presence*, *social presence*, dan *cognitive presence* secara terpadu. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat memperkuat kapasitas dosen dalam mengembangkan pembelajaran digital yang lebih interaktif, kolaboratif, reflektif, dan berpusat pada mahasiswa (Bheki et al., 2022; Sahni, 2019).

Kegiatan ini dilaksanakan sebagai bagian dari program Dosen Mengabdikan dalam skema Pengabdian Berbasis Masyarakat (PBM). Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dosen mengenai kerangka *Community of Inquiry* (CoI), meningkatkan keterampilan dalam memanfaatkan Canvas LMS untuk merancang pembelajaran digital, serta memfasilitasi dosen menghasilkan prototipe kelas digital berbasis CoI yang siap diimplementasikan pada mata kuliah masing-masing. Melalui pencapaian tujuan tersebut, kegiatan ini diharapkan dapat memperkuat kemampuan dosen dalam mendesain, mengelola, dan mengevaluasi pembelajaran digital yang interaktif, kolaboratif, dan reflektif sesuai dengan prinsip-prinsip *Community of Inquiry* (Maruanaya et al., 2024; Rahmatalla et al., 2024; Zhang & Huang, 2023). Selain menghasilkan luaran berupa rancangan pembelajaran digital berbasis Canvas LMS, kegiatan ini juga diharapkan mendukung implementasi transformasi digital pembelajaran di Universitas Pattimura serta mendorong terbentuknya komunitas dosen yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan inovasi pedagogis di pendidikan tinggi (Bheki et al., 2022; Oudat & Othman, 2024).

METODE

Kegiatan Pelatihan Desain Pembelajaran Digital Berbasis Community of Inquiry (CoI) menggunakan Canvas LMS dilaksanakan sebagai bagian dari Program Dosen Mengabdikan dalam skema Pengabdian Berbasis Masyarakat (PBM) Universitas Pattimura. Kegiatan diikuti oleh 39 dosen dari Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Bahasa Inggris, dan Pendidikan Bahasa Jerman FKIP Universitas Pattimura. Pelatihan dilaksanakan di Aula Student Center kampus FKIP, Unpatti pada tanggal 22-23 Oktober 2025 selama dua hari atau setara 10 jam pelatihan. Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara blended, yang terdiri atas workshop tatap muka untuk penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik, serta pendampingan daring melalui Canvas LMS untuk penyempurnaan rancangan pembelajaran peserta.

Pelatihan menggunakan pendekatan workshop interaktif yang mengintegrasikan pembelajaran konseptual dan praktik langsung berdasarkan prinsip experiential learning (Ajani, 2023; Morris, 2020), andragogi (Roe, 2022), serta guided discovery (Abrahamson, 2018; Ouyang et al., 2021). Pendekatan ini dirancang agar peserta memperoleh pengalaman belajar melalui eksplorasi, praktik terbimbing, refleksi, dan kolaborasi sehingga mampu menghubungkan aspek pedagogis dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Desain Kegiatan

Desain kegiatan difokuskan pada penguatan kompetensi dosen dalam merancang pembelajaran digital berbasis model Community of Inquiry (CoI) menggunakan platform Canvas LMS. Proses pelatihan mencakup empat tahap utama.

Tahap pertama merupakan penguatan konseptual melalui penyampaian materi mengenai transformasi digital pendidikan tinggi, konsep Community of Inquiry (CoI), serta implementasi teaching presence, social presence, dan cognitive presence dalam pembelajaran digital (Elsayad, 2023; Mutiga, 2024). Pada tahap ini peserta memperoleh pemahaman mengenai keterkaitan antara desain pembelajaran dan fitur-fitur yang tersedia pada Canvas LMS.

Tahap kedua berupa demonstrasi penggunaan Canvas LMS yang meliputi pembuatan kelas (*course creation*), penyusunan modules, pengunggahan materi pembelajaran, penyusunan forum diskusi, pembuatan kuis, pengelolaan assignment, penyusunan rubrik, serta penggunaan *SpeedGrader*. Demonstrasi dilakukan oleh narasumber dan diikuti praktik terbimbing dengan pendampingan fasilitator sehingga setiap peserta dapat mengoperasikan fitur-fitur utama Canvas LMS secara mandiri (Bheki et al., 2022; Oudat & Othman, 2024).

Tahap ketiga merupakan kegiatan hands-on practice, yaitu peserta menyusun prototipe kelas digital menggunakan Canvas Free for Teachers. Setiap peserta diminta mengembangkan rancangan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen teaching presence melalui pengorganisasian materi dan asesmen, social presence melalui aktivitas diskusi kolaboratif, serta cognitive presence melalui penyusunan aktivitas reflektif dan penyelesaian masalah berbasis proyek (Mutiga, 2024; Yin & Yuan, 2022).

Tahap keempat berupa refleksi dan umpan balik. Pada tahap ini peserta mempresentasikan rancangan pembelajaran yang telah dikembangkan, mendiskusikan kendala selama praktik, serta memperoleh masukan dari narasumber dan peserta lain. Kegiatan refleksi dilaksanakan dengan pendekatan community of practice untuk mendorong pertukaran pengalaman dan praktik baik dalam penerapan pembelajaran digital.

Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan menggunakan dua instrumen, yaitu lembar observasi dan angket, sehingga menghasilkan data kualitatif dan kuantitatif. Lembar observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan peserta selama proses pelatihan sekaligus menilai hasil kerja berupa rancangan pembelajaran digital berbasis Community of Inquiry (CoI) yang dikembangkan menggunakan Canvas LMS. Sementara itu, angket digunakan untuk memperoleh data mengenai persepsi peserta terhadap pelaksanaan pelatihan, tingkat pemahaman yang dirasakan, kolaborasi selama workshop, serta relevansi kegiatan bagi pengembangan pembelajaran digital.

Data kualitatif diperoleh melalui observasi partisipatif selama workshop. Lembar observasi memuat indikator keterlibatan peserta dalam diskusi, kolaborasi antarpeserta, kemampuan memanfaatkan fitur-fitur Canvas LMS, serta penerapan prinsip *Community of Inquiry* dalam penyusunan pembelajaran digital. Penilaian terhadap produk dilakukan menggunakan rubrik yang terintegrasi dalam lembar observasi sehingga proses dan hasil kerja peserta dievaluasi secara bersamaan. Rubrik tersebut mencakup kesesuaian rancangan pembelajaran dengan komponen *teaching presence*, *social presence*, dan *cognitive presence*, organisasi materi, desain aktivitas pembelajaran, serta strategi asesmen. Untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif, hasil observasi dilengkapi dengan refleksi kelompok pada akhir kegiatan guna mengidentifikasi pengalaman peserta, tantangan yang dihadapi, dan strategi penyempurnaan rancangan pembelajaran.

Data observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis difokuskan pada keterlibatan peserta selama workshop, dinamika kolaborasi dan peer learning, pemanfaatan Canvas LMS, serta kualitas rancangan pembelajaran digital yang dikembangkan berdasarkan indikator *Community of Inquiry*. Hasil analisis digunakan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan pelatihan sekaligus menggambarkan implementasi prinsip CoI dalam rancangan pembelajaran yang dihasilkan peserta.

Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket persepsi pascapelatihan menggunakan skala Likert lima tingkat (1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = netral, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju). Instrumen terdiri atas 20 butir pernyataan yang dikelompokkan ke dalam empat aspek, masing-masing lima butir pernyataan. Aspek pertama mengukur pemahaman peserta terhadap konsep *Community of Inquiry* (CoI), meliputi pemahaman terhadap tiga elemen CoI (*teaching presence*, *social presence*, dan *cognitive presence*) serta kemampuan mengintegrasikannya ke dalam desain pembelajaran digital. Aspek kedua mengukur persepsi peserta mengenai kemampuan menggunakan Canvas LMS, yang mencakup

pembuatan kelas digital, pengelolaan materi, pemanfaatan fitur forum diskusi, tugas, rubrik dan penilaian cepat, serta penyusunan aktivitas pembelajaran. Aspek ketiga mengukur kolaborasi profesional selama pelatihan, sedangkan aspek keempat mengukur kepuasan peserta terhadap kualitas materi, penyampaian narasumber, pelaksanaan workshop, dan relevansi kegiatan bagi pengembangan pembelajaran digital. Contoh pernyataan dalam angket antara lain “Materi workshop sesuai dengan kebutuhan pembelajaran digital saya”, “Konsep *Community of Inquiry* (CoI) disampaikan dengan jelas dan aplikatif”, dan “Workshop membantu saya memahami cara mengintegrasikan CoI ke dalam Canvas LMS.”

Data angket dianalisis secara deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata setiap aspek yang diukur. Nilai rata-rata diperoleh dari akumulasi skor seluruh responden pada masing-masing aspek kemudian dibagi dengan jumlah responden. Hasilnya diinterpretasikan berdasarkan kategori skala Likert lima tingkat, yaitu 1,00-1,80 (sangat kurang), 1,81-2,60 (kurang), 2,61-3,40 (cukup), 3,41-4,20 (baik), dan 4,21-5,00 (sangat baik), sehingga memberikan gambaran mengenai persepsi peserta terhadap kualitas pelaksanaan pelatihan.

Evaluasi kegiatan mengacu pada dua tingkat pertama model Kirkpatrick (Singleton et al., 2023; Zhao et al., 2023), yaitu *Reaction* dan *Learning*. Tingkat *Reaction* dievaluasi melalui angket persepsi peserta terhadap kualitas materi, pelaksanaan, dan relevansi pelatihan. Sementara itu, tingkat *Learning* dievaluasi melalui hasil observasi terhadap keterlibatan peserta selama praktik serta kualitas rancangan pembelajaran digital yang dikembangkan menggunakan Canvas LMS. Evaluasi pada tingkat *Behavior* dan *Results* tidak dilakukan karena memerlukan implementasi pembelajaran pada mata kuliah masing-masing serta pengamatan lanjutan setelah pelatihan selesai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi terhadap Proses Pelatihan dan Rancangan Pembelajaran

Pelaksanaan kegiatan Pelatihan Desain Pembelajaran Digital dengan Canvas

LMS bagi dosen Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni berlangsung secara interaktif dan partisipatif. Sebanyak 39 dosen dari tiga program studi yaitu Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Bahasa Inggris, dan Pendidikan Bahasa Jerman terlibat aktif dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari pengenalan konsep hingga praktik mandiri dan refleksi bersama. Kegiatan dimulai dengan sesi orientasi dan pengenalan fitur utama Canvas LMS yang dipandu oleh fasilitator. Pada tahap ini, peserta diperkenalkan pada prinsip dasar desain pembelajaran digital serta konsep Community of Inquiry (CoI) sebagai kerangka pedagogis. Gambar 1 memperlihatkan suasana sesi demonstrasi di mana peserta secara antusias mengikuti penjelasan fasilitator dan mendiskusikan penerapan konsep CoI dalam konteks pengajaran masing-masing.



Gambar 1. Sesi Demonstrasi Fitur Canvas LMS dan Pengenalan Konsep CoI

Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan ke sesi praktik mandiri dan kolaboratif. Peserta dibagi ke dalam kelompok kecil untuk merancang prototipe kelas digital berbasis CoI. Aktivitas kelompok ini mendorong setiap dosen berbagi ide, berdiskusi, dan melakukan eksplorasi terhadap fitur-fitur Canvas secara lebih mendalam. Gambar 2 menunjukkan momen kolaborasi antarpeserta saat merancang struktur pembelajaran dan aktivitas digital secara bersama.



Gambar 2. Kolaborasi Kelompok dalam Mendesain Kelas Digital di Canvas LMS)

Selama proses tersebut, fasilitator tetap memberikan pendampingan, klarifikasi teknis, serta umpan balik terhadap desain yang sedang dikembangkan oleh peserta. Interaksi langsung antara fasilitator dan peserta ini membantu memperkuat pemahaman konseptual dan keterampilan teknis dalam menggunakan platform.

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses kolaboratif ini tidak hanya memperkaya ide desain pembelajaran, tetapi juga memperkuat jejaring profesional antar dosen. Kolaborasi yang terjalin selama kegiatan mencerminkan praktik community of practice sebagaimana diungkapkan oleh Shameem et al. (2025), di mana interaksi sejawat menjadi sarana efektif untuk pengembangan profesional berkelanjutan. Selain itu, peserta melakukan sesi refleksi kelompok untuk meninjau kembali hasil rancangan mereka dan mengidentifikasi strategi peningkatan kualitas pengalaman belajar mahasiswa.

Selain mengamati proses pelatihan, observasi juga diarahkan pada produk pembelajaran digital yang dikembangkan peserta selama sesi praktik. Setiap peserta diminta memilih satu mata kuliah yang diampu, kemudian mengembangkan satu modul pembelajaran berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) menggunakan Canvas LMS. Kegiatan pengembangan modul dilaksanakan melalui pendekatan peer learning, sehingga peserta bekerja secara mandiri sekaligus saling memberikan umpan balik terhadap rancangan pembelajaran rekan sejawat. Selama workshop, sebagian peserta berhasil menyelesaikan satu modul pembelajaran secara lengkap, sedangkan peserta lainnya masih berada pada tahap penyempurnaan rancangan. Meskipun demikian, seluruh peserta terlibat aktif dalam proses perancangan, diskusi, dan peer review sehingga setiap peserta memperoleh pengalaman merancang pembelajaran digital berbasis Community of Inquiry (CoI).

Hasil observasi terhadap produk pembelajaran menunjukkan bahwa rancangan modul yang dikembangkan peserta telah mengintegrasikan ketiga komponen utama Community of Inquiry (CoI). Pada aspek *teaching presence*, peserta menyusun struktur pembelajaran yang mencakup capaian

pembelajaran, pengorganisasian materi dalam bentuk dokumen, video pembelajaran, maupun tautan ke sumber belajar eksternal, serta merancang aktivitas pembelajaran dan asesmen menggunakan fitur *Assignments* dan *Rubrics*. Pemanfaatan fitur-fitur tersebut menunjukkan bahwa Canvas LMS tidak hanya digunakan sebagai media distribusi materi, tetapi juga sebagai sarana untuk merancang pengalaman belajar yang terstruktur.

Aspek *social presence* diwujudkan melalui pengembangan forum diskusi yang dirancang untuk mendorong interaksi akademik antarmahasiswa. Peserta menyusun topik diskusi, petunjuk pelaksanaan, serta rubrik penilaian yang memungkinkan mahasiswa berbagi pengalaman, bertukar gagasan, dan membangun pengetahuan secara kolaboratif. Sementara itu, aspek *cognitive presence* diintegrasikan melalui penyusunan tugas atau proyek yang menuntut mahasiswa melakukan analisis, pemecahan masalah, dan refleksi terhadap materi pembelajaran. Rubrik penilaian yang dikembangkan juga memuat indikator kemampuan berpikir kritis, argumentasi, dan refleksi sehingga mendukung proses konstruksi pengetahuan sesuai dengan kerangka *Community of Inquiry*.

Temuan ini menunjukkan bahwa luaran utama pelatihan tidak hanya berupa penguasaan fitur-fitur Canvas LMS, tetapi

juga tersusunnya rancangan modul pembelajaran digital yang mengintegrasikan unsur *teaching presence*, *social presence*, dan *cognitive presence*. Selain menghasilkan produk pembelajaran, pendekatan peer learning yang diterapkan selama workshop turut memberikan kesempatan kepada peserta untuk saling merefleksikan, memperbaiki, dan menyempurnakan rancangan pembelajaran melalui diskusi dan umpan balik sejawat. Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa pelatihan berhasil menciptakan lingkungan belajar kolaboratif yang mendorong dosen berpartisipasi aktif, bereksperimen dengan teknologi, serta mulai mengintegrasikan prinsip *Community of Inquiry* ke dalam rancangan pembelajaran digital yang mereka kembangkan.

Hasil Angket Persepsi Peserta terhadap Pelatihan

Evaluasi pelatihan dilakukan menggunakan instrumen kuesioner berbasis skala Likert (1–5) untuk menilai empat aspek utama yaitu 1) pemahaman konseptual terhadap model *Community of Inquiry* (CoI), 2) keterampilan teknis penggunaan Canvas LMS, 3) kolaborasi dan pembelajaran profesional, serta, 4) kepuasan dan relevansi pelatihan. Hasil rekapitulasi kuesioner dari 39 peserta disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pelatihan Desain Pembelajaran Online dengan Canvas (N = 39)

Aspek yang Dinilai	Jumlah Item	Skor Rata-rata (Mean)	Standar Deviasi (SD)	Kategori
Pemahaman Konseptual CoI	5	4.65	0.32	Sangat Baik
Keterampilan Teknis Penggunaan Canvas LMS	5	4.80	0.27	Sangat Baik
Kolaborasi dan Pembelajaran Profesional	5	4.70	0.30	Sangat Baik
Kepuasan dan Relevansi Pelatihan	5	4.67	0.34	Sangat Baik
Rata-Rata Total	20	4.71	0.31	Sangat Baik

Pemahaman Konseptual terhadap Model *Community of Inquiry* (CoI)

Aspek pemahaman konseptual memperoleh skor rata-rata 4,65 (SD = 0,32), menunjukkan bahwa peserta memiliki pemahaman yang kuat terhadap model *Community of Inquiry* (CoI). Sebagian besar

peserta mampu mengidentifikasi tiga elemen utama CoI (*teaching presence*, *social presence*, dan *cognitive presence*) serta mengaitkannya dengan praktik pengajaran daring.

Peningkatan pemahaman ini sejalan dengan temuan Yin & Yuan (2022), yang

menyatakan bahwa pemahaman konseptual terhadap CoI merupakan prasyarat untuk menciptakan pembelajaran digital yang reflektif dan kolaboratif. Refleksi peserta juga menunjukkan bahwa pelatihan membantu mereka menempatkan diri bukan sekadar sebagai penyampai materi, tetapi sebagai fasilitator pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi.

Keterampilan Teknis Penggunaan Canvas LMS

Aspek keterampilan teknis memperoleh skor tertinggi dengan rata-rata 4,80 ($SD = 0,27$), menandakan bahwa pendekatan guided practice yang diterapkan efektif dalam membangun kompetensi peserta. Peserta mampu membuat course digital lengkap di Canvas LMS, termasuk penyusunan modul, forum diskusi, penugasan berbasis rubrik, serta kuis interaktif.

Hasil ini mendukung penelitian Bheki et al., (2022) dan Khatser & Khatser (2022), yang menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung mampu meningkatkan kepercayaan diri pendidik dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara pedagogis. Selain keterampilan teknis, peserta juga menunjukkan pemahaman kritis tentang bagaimana fitur Canvas dapat digunakan untuk memperkuat teaching dan social presence dalam pembelajaran daring.

Kolaborasi dan Pembelajaran Profesional

Aspek kolaborasi memperoleh skor rata-rata 4,70 ($SD = 0,30$). Selama pelatihan, peserta aktif berdiskusi dan melakukan peer review terhadap desain kelas digital masing-masing. Proses kolaboratif ini tidak hanya memperkaya wawasan antar-dosen, tetapi juga menumbuhkan jejaring profesional yang berkelanjutan di lingkungan Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.

Kegiatan ini mencerminkan konsep community of practice (Shameem et al., 2025), di mana interaksi sejawat menjadi sarana refleksi profesional dan inovasi pedagogis. Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa kelompok peserta telah berinisiatif membentuk Canvas Teaching Community untuk saling berbagi praktik baik pascapelatihan.

Kepuasan dan Relevansi Pelatihan

Aspek kepuasan peserta menunjukkan skor rata-rata 4,67 ($SD = 0,34$). Mayoritas peserta menyatakan pelatihan relevan dengan kebutuhan profesional mereka sebagai dosen di era transformasi digital. Peserta juga mengapresiasi struktur kegiatan yang menggabungkan teori, demonstrasi, praktik, dan refleksi.

Meskipun demikian, sebagian peserta menyampaikan kebutuhan pelatihan lanjutan mengenai integrasi multimedia interaktif dan asesmen digital adaptif. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan ini telah membangun fondasi awal literasi pedagogis digital, tetapi masih diperlukan penguatan berkelanjutan agar keterampilan peserta terus berkembang.

Implikasi Akademik dan Praktis

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan ini berhasil meningkatkan kapasitas pedagogis dan teknis dosen dalam mendesain pembelajaran daring berbasis Canvas LMS. Skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,71 (kategori sangat baik) menegaskan efektivitas pendekatan workshop interaktif dan experiential learning dalam mengembangkan literasi digital dosen.

Secara teoritis, hasil evaluasi menunjukkan bahwa peningkatan kapasitas pedagogis dan teknis dosen dalam mendesain pembelajaran daring berbasis Canvas LMS mencerminkan berkembangnya kompetensi desain instruksional dan literasi digital yang esensial dalam pendidikan abad ke-21. Temuan ini sejalan dengan pandangan Yu & Li (2022) dalam kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), yang menekankan pentingnya integrasi harmonis antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Meskipun kegiatan ini baru berada pada tahap pelatihan desain dan belum sampai pada implementasi bersama mahasiswa, capaian ini menjadi langkah awal yang strategis dalam membangun teaching presence dan kesiapan dosen untuk mengelola pembelajaran daring secara efektif. Secara praktis, pelatihan ini berpotensi menjadi katalis dalam memperkuat ekosistem pembelajaran digital yang kolaboratif dan

berkelanjutan di lingkungan Universitas Pattimura.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan perancangan pembelajaran digital berbasis Community of Inquiry (CoI) pada Canvas LMS memperoleh respons yang sangat baik dari peserta. Hasil evaluasi pascapelatihan menunjukkan bahwa peserta memberikan penilaian sangat baik terhadap pemahaman konsep Community of Inquiry, keterampilan penggunaan Canvas LMS, kolaborasi profesional, serta relevansi pelaksanaan pelatihan, dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,71. Selain itu, kegiatan ini menghasilkan luaran berupa prototipe modul pembelajaran digital yang dikembangkan berdasarkan mata kuliah masing-masing peserta dan mengintegrasikan komponen *teaching presence*, *social presence*, serta *cognitive presence* ke dalam desain pembelajaran berbasis Canvas LMS. Meskipun demikian, hasil evaluasi dalam kegiatan ini masih terbatas pada persepsi peserta setelah pelatihan, hasil observasi selama workshop, serta analisis terhadap produk awal yang dikembangkan peserta. Kegiatan ini belum mengevaluasi implementasi modul pembelajaran pada perkuliahan yang sebenarnya maupun dampaknya terhadap keterlibatan dan hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu, temuan yang diperoleh perlu dipahami sebagai gambaran mengenai kualitas pelaksanaan pelatihan dan luaran awal yang dihasilkan peserta, bukan sebagai bukti peningkatan kompetensi atau efektivitas pembelajaran.

Kegiatan serupa perlu dilanjutkan melalui program pendampingan pascapelatihan untuk mendukung implementasi modul pembelajaran digital yang telah disusun pada mata kuliah masing-masing. Evaluasi lanjutan disarankan tidak hanya mengukur persepsi peserta, tetapi juga menilai kualitas kelas digital menggunakan rubrik berbasis Community of Inquiry (CoI), mengamati perubahan praktik pembelajaran dosen setelah pelatihan, serta mengevaluasi dampak penerapan Canvas LMS terhadap keterlibatan, pengalaman belajar, dan hasil belajar mahasiswa. Selain itu, pelatihan lanjutan dapat difokuskan pada pengembangan multimedia interaktif,

asesmen digital berbasis rubrik, analitik pembelajaran (learning analytics), dan pemanfaatan fitur-fitur lanjutan Canvas LMS untuk memperkuat kualitas pembelajaran digital di pendidikan tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni selaku mitra pengabdian serta Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pattimura yang telah mendanai Program Pengabdian dan Penerapan Iptek Berbasis Masyarakat.

DAFTAR RUJUKAN

- Abrahamson, D. (2018). Reinventing discovery learning: a field-wide research program. *Instructional Science*, 46(1), 1–10. <https://doi.org/10.1007/s11251-017-9444-y>
- Ajani, O. A. (2023). The role of experiential learning in teachers' professional development for enhanced classroom practices. *Journal of Curriculum and Teaching*, 12(4), 143–155. <https://doi.org/10.5430/jct.v12n4p143>
- Alshammari, H. S., & Alrehaili, A. T. (2025). The effect of teaching, social, and cognitive presence on student engagement in online courses: a structural equation modelling approach. *Acta Psychologica*, 258(2025), 105183. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105183>
- Bheki, C., Simon, M., & Khoza, B. (2022). Postgraduate students' experiences on the use of moodle and canvas learning management system. *Technology, Knowledge and Learning*, 27(1), 1–16. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09475-1>
- Elsayad, G. (2023). Can learning presence be the fourth community of inquiry presence? Examining the extended community of inquiry framework in blended learning using confirmatory factor analysis. *Education and Information Technologies*, 28(6), 7291–7316. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11480-z>

- 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. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2007.04.001>
- Khatser, G., & Khatser, M. (2022). Online learning through LMSs: Comparative assessment of canvas and moodle. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 17(12), 184–200. <https://www.learntechlib.org/p/223154/>
- Kwame, J., Edumadze, E., & Govender, D. W. (2024). The community of inquiry as a tool for measuring student engagement in blended massive open online courses (MOOCs): a case study of university students in a developing country. *Smart Learning Environments*, 11(19), 1–41. <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00306-9>
- Maruanaya, H. J., Lekawael, R. F. J., & Loppies, H. J. (2024). Facilitating students' cognitive engagement in online asynchronous discussion within a remote English foreign language learning environment. In *8th International Seminar Page 269 on Education 2024 (8th IsedU)* (pp. 269–288). KnE Social Sciences,. <https://doi.org/10.18502/kss.v9i31.17586>
- Morris, T. H. (2020). Experiential learning – a systematic review and revision of Kolb's model', *Interactive Learning Environments*. *Interactive Learning Environments*, 28(8), 1744–5191. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1570279>
- Mutiga, A. N. (2024). Exploring the interrelationships of social, cognitive, and teaching presences in online learning. *International Journal on E-Learning*, 23(2), 183–212. <https://doi.org/10.70725/787210mugcem>
- Ng, B. J. M., Han, J. Y., Kim, Y., Togo, K. A., Chew, J. Y., Lam, Y., & Fung, F. M. (2021). Supporting Social and Learning Presence in the Revised Community of Inquiry Framework for Hybrid Learning. *Journal of Chemical Education*, 99(2), 708–714. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.1c00842>
- Oudat, Q., & Othman, M. (2024). Embracing digital learning: Benefits and challenges of using Canvas in education. *Journal of Nursing Education and Practice*, 14(10), 39–43. <https://doi.org/10.5430/jnep.v14n10p39>
- Ouyang, F., Chen, Z., Cheng, M., Tang, Z., & Su, C. Y. (2021). Exploring the effect of three scaffoldings on the collaborative problem-solving processes in China's higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18, 35. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00273-y>
- Pham, N. M., & Jahnke, I. (2023). Exploring indicators of teaching presence in online learning from older adult learners' perspectives. *Echnology, Pedagogy and Education*, 32(4). <https://doi.org/10.1080/1475939X.2023.2233973>
- Rahmatalla, F., Harun, J., & Abuhassna, H. (2024). Exploring the impact of the community of inquiry (CoI) framework on student engagement in online courses. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 14(11), 872–895. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v14-i11/23597>
- Roe, L. (2022). Applying andragogy to service-learning in graduate education: An interpretive phenomenological analysis. *Journal of Adult and Continuing Education*, 29(1), 147–169. <https://doi.org/10.1177/14779714221079368>
- Sahni, J. (2019). Does blended learning enhance student engagement? Evidence from higher education. *Journal of E-Learning and Higher Education*, 2019, 1–14. <https://doi.org/10.5171/2019.121518>

- Samitra, D., & Satinem, S. (2024). Penguatan Implementasi Permendikbudristek No. 53 Tahun 2023 pada Kurikulum di Universitas PGRI Silampari. *Devote: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 3(3), 146–151.
- Shameem, M., Junainah, A., Hamid, A., Khatibi, A., & Azam, S. M. F. (2025). The impact of community of inquiry presences on student motivation in blended learning: a self - determination theory perspective. *Discover Education*, 4(1), 186. <https://doi.org/10.1007/s44217-025-00612-5>
- Singleton, R., Cosignani, D. R., Kam, M., Clune, M., Charlton, A., & Jowsey, T. (2023). Faculty development for strengthening online teaching capability : a mixed-methods study of what staff want , evaluated with Kirkpatrick ' s model of teaching effectiveness. *MedEdPublish*, 13(127), 1–23. <https://doi.org/10.12688/mep.19692.2>
- Yin, B., & Yuan, C.-H. (2022). Blended learning performance influence mechanism based on community of inquiry. *Asia Pacific Journal of Education*, 44(4), 977–992. <https://doi.org/10.1080/02188791.2022.2061912>
- Zhang, Y., & Huang, J. (2023). Investigating the Impact of the Community of Inquiry Presence on Online Learning Satisfaction : A Chinese College Student Perspective. *Psychology Research and Behavior Management*, 16(1), 1883-1896. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S409229>
- Zhao, W., Liu, Z., Wang, T., Yin, X., Sun, Y., Zhang, X., & Yang, H. (2023). Assessment of a training project of English as a media of instruction (EMI) using Kirkpatrick model. *BMC Medical Education*, 23(1), 271. <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04204-5>