Volume 10 (1) (2025) : (149-163)
Jurnal Kewidyaiswaraan
https://jurnalwi.lan.go.id/index.php/jurnalkewidyaiswaraan

# DESAIN PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF UNTUK MENSTIMULASI *LEARNING ENGAGEMENT* PADA *ONLINE LEARNING* UNTUK ORANG DEWASA

**Ratnaningsih Hidayati, Kamila Hetami, Ririh Kusuma Permatasari, Nadya Megawati Rachman**

Pusat Pengembangan Kompetensi Aparatur Perdagangan Kementerian Perdagangan

**Info Artikel**

Received
9 Mei 2025

Accepted
21 Juni 2025

Published
10 Juli 2025

Kata Kunci:
*online learning*, desain pembelajaran, *learning engagement*, pembelajaran orang dewasa

## Abstrak

*Online learning* telah menjadi bagian integral dari pendidikan modern, menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang menarik bagi orang dewasa yang ingin meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka. Dalam *online learning*, *learning engagement* menjadi semakin krusial karena tidak adanya interaksi tatap muka langsung yang dapat membatasi umpan balik dan motivasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis strategi desain pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi *learning engagement* pada *online learning* untuk orang dewasa. Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif yaitu dengan melakukan kajian literatur. Metode penelitian kajian literatur merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyusun informasi yang telah ada dalam literatur yang relevan dengan topik penelitian. Tujuan utama dari metode penelitian kajian literatur adalah untuk menyusun dan menyajikan pemahaman yang komprehensif mengenai topik penelitian yang telah diteliti sebelumnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *online learning* yang efektif bagi orang dewasa perlu mempertimbangkan beberapa aspek, seperti analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik pembelajar, pembelajaran yang fleksibel, penerapan prinsip-prinsip desain instruksional, pengalaman belajar yang interaktif dan kolaboratif, serta evaluasi dan umpan balik yang terus menerus. Selain itu, ada beberapa pendekatan pembelajaran yang efektif bagi orang dewasa, seperti pendekatan berbasis masalah, berbasis proyek, berbasis pengalaman, dan berbasis teknologi. Desain *online learning* yang baik harus mempertimbangkan faktor akses internet, platform atau aplikasi yang digunakan, serta dukungan sosial bagi pembelajar selama online learning.

**Abstract**

*Online learning has become an integral part of modern education, offering flexibility and accessibility that is attractive to adults who want to improve their skills and knowledge. In online learning, learning engagement is becoming increasingly crucial because the absence of direct face-to-face interaction can limit feedback and motivation. This study aims to identify and analyze effective learning design strategies in stimulating learning engagement in online learning for adults. This research was conducted using a qualitative approach by conducting a literature review. The literature review research method is an approach used to collect, analyze, and compile existing information in literature relevant to the research topic. The main objective of the literature review research method is to compile and present a comprehensive understanding of research topics that have been previously studied. The results of this study indicate that effective online learning for adults needs to consider several aspects, such as analysis of learning needs, learner characteristics, flexible learning, application of instructional design principles, interactive and collaborative learning experiences, as well as continuous evaluation and feedback. In addition, there are several effective learning approaches for adults, such as problem-based, project-based, experience-based and technology-based approaches. Good online learning design must consider internet access factors, platforms or applications used, as well as social support for learners during online learning.*

Correspondence:
Pusat Pengembangan Kompetensi Aparatur Perdagangan
Jl. Abdul Wahab No.39 Kedaung, Sawangan, Depok
ratna.hidayati@kemendag.go.id

e-issn : 2548-9437

## PENDAHULUAN

online learning telah menjadi bagian integral dari pendidikan modern, menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang menarik bagi orang dewasa yang ingin meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka (Sun and Chen, 2016). Popularitas ini didorong oleh berbagai faktor, termasuk kemajuan teknologi, perubahan kebutuhan pasar kerja, dan kebutuhan akan pembelajaran sepanjang hayat (Dabbagh & Bannan-Ritland, 2005; Merriam & Bierema, 2013). Namun, keberhasilan online learning tidak hanya bergantung pada ketersediaan teknologi, tetapi juga pada efektivitas desain pembelajarannya dalam menstimulasi *learning engagement* atau keterlibatan belajar.

*Learning engagement* merupakan konstruk multidimensional yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan perilaku (Fredricks, Blumenfeld & Paris, 2004, dalam Dixson, 2015). Keterlibatan kognitif merujuk pada investasi mental dan usaha untuk memahami materi, seperti strategi *self-regulated learning* (Broadbent & Poon, 2015). Keterlibatan afektif berkaitan dengan respon emosional positif terhadap pembelajaran, seperti antusiasme dan minat (Martin & Bolliger, 2018). Sementara itu, keterlibatan perilaku mencakup partisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran, seperti berdiskusi dan menyelesaikan tugas (Coates, 2006; Kuh, 2008). Dalam konteks online learning, *learning engagement* menjadi semakin krusial karena tidak adanya interaksi tatap muka langsung yang dapat membatasi umpan balik dan motivasi (Dixson, 2010).

Penelitian menunjukkan bahwa *learning engagement* yang tinggi berkorelasi positif dengan hasil belajar yang lebih baik, seperti peningkatan retensi pengetahuan dan kepuasan belajar (Chen, Lambert & Guidry, 2010; Richardson & Swan, 2003). Sebaliknya, kurangnya *learning engagement* dapat menyebabkan penurunan motivasi dan hasil belajar yang kurang optimal (Hew & Cheung, 2014). Oleh karena itu, memahami dan mengimplementasikan desain pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi *learning engagement* dalam konteks online learning untuk orang dewasa menjadi sangat penting.

Desain pembelajaran untuk orang dewasa, atau andragogi, memiliki karakteristik yang berbeda dengan desain pembelajaran untuk anak-anak (Knowles, 1980, dalam Merriam & Bierema, 2013). Orang dewasa cenderung lebih mandiri, memiliki pengalaman belajar sebelumnya, dan termotivasi oleh relevansi dan manfaat langsung dari pembelajaran terhadap kehidupan mereka (Merriam & Bierema, 2013). Prinsip-prinsip andragogi, seperti *self-directed learning* dan pembelajaran berbasis pengalaman, perlu diintegrasikan ke dalam desain online learning untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik bagi orang dewasa, misalnya dengan membangun *online learning communities* (Palloff & Pratt, 2007). Selain itu, penting juga untuk mempertimbangkan teori kognitif sosial yang menekankan peran *self-efficacy* dalam motivasi dan pembelajaran (Bandura, 1986).

Meskipun telah banyak penelitian yang mengkaji *learning engagement* dan desain online learning, masih terdapat kesenjangan dalam literatur terkait strategi desain pembelajaran yang paling efektif untuk menstimulasi *learning engagement* pada pembelajar dewasa dalam konteks daring, terutama yang mengintegrasikan prinsip-prinsip andragogi dan teori belajar yang relevan. Penelitian terkait online learning telah banyak dilakukan oleh para peneliti [ (Anderson, 2004, 2008; Carliner, 2004; Chan et al., 2021; Gilbert, 2015; Gillett-Swan, 2017; Harasim, 1999; Hung, 2016; Ifenthaler et al., 2018; Kennedy, 2020; Mayer, 2019; Moore et al., 2011; Putri et al., 2020; Rubens et al., 2014; Rudestam & Schoenholtz-Read, 2009; Sims et al., 2002) ] demikian pula dengan penelitian terkait *learning engagement* atau keterlibatan pembelajar baik dalam pembelajaran luring maupun daring, demikian pula dengan pengembangan desain online learning yang bersifat praktis maupun konseptual (Fisher & Baird, 2005; Ifenthaler et al., 2018; Mohamad et al., 2017; Toro-Troconis et al., 2019; Tsai et al., 2021; Yang et al., 2018; You, 2022) . Akan tetapi masih sedikit literatur yang menjelaskan tentang bagaimana merancang desain pembelajaran/desain instruksional untuk online learning bagi pembelajar yang merupakan orang dewasa. Oleh karena itu kajian literatur ini dilakukan untuk merumuskan desain online learning yang efektif untuk meningkatkan *learning engagement* bagi orang dewasa. Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi berbagai strategi desain pembelajaran dan dampaknya terhadap *learning engagement* pada pembelajar dewasa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis strategi desain pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi *learning engagement* pada online learning untuk orang dewasa. Secara spesifik, penelitian ini akan mengeksplorasi berbagai literatur tentang strategi desain pembelajaran yang selaras dengan prinsip-prinsip andragogi dan berpotensi untuk meningkatkan *learning engagement* pada online learning serta selanjutnya memberikan rekomendasi praktis bagi para perancang pembelajaran dan infrastruktur dalam mengembangkan online learning yang menarik dan efektif bagi orang dewasa.

## METODE

Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif yaitu dengan melakukan kajian literatur. Metode

penelitian kajian literatur merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyusun informasi yang telah ada dalam literatur yang relevan dengan topik penelitian. Metode ini melibatkan pencarian dan evaluasi kritis terhadap berbagai sumber literatur, seperti jurnal ilmiah, buku, laporan penelitian, dan artikel lainnya. Tujuan utama dari metode penelitian kajian literatur adalah untuk menyusun dan menyajikan pemahaman yang komprehensif mengenai topik penelitian yang telah diteliti sebelumnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Online learning*

*Online learning* adalah suatu bentuk pembelajaran yang dilakukan secara daring melalui internet. Dalam *online learning*, siswa dan guru tidak berada di ruang kelas yang sama, melainkan menggunakan teknologi untuk berinteraksi dan belajar bersama. *Online learning* dapat dilakukan secara sinkron atau asinkron, tergantung pada jenis platform dan metode pengajaran yang digunakan (Gillett-Swan, 2017).

Konsep lain tentang *online learning* dikemukakan oleh (Stacey* et al., 2004) yang menyatakan bahwa online learning adalah metode pembelajaran yang dilakukan secara daring melalui internet. Dalam *online learning*, siswa dapat mengakses materi pelajaran, tugas, dan sumber daya lainnya melalui platform *online learning*. Pembelajaran dapat dilakukan secara sinkron atau asinkron, dan siswa dapat berinteraksi dengan guru dan sesama siswa melalui forum diskusi atau video konferensi. O*nline learning* memungkinkan siswa untuk belajar dari mana saja dan kapan saja dengan menggunakan perangkat komputer atau *mobile device* mereka.

Pada penelitiannya tentang Pembelajaran Berbasis Konten, (Padilla Rodriguez & Armellini, 2013) mengemukakan bahwa *online learning* adalah proses pembelajaran yang dilakukan secara daring melalui internet atau media digital lainnya. Dalam *online learning*, siswa dan guru tidak berada di ruang kelas yang sama, melainkan dapat mengakses materi pelajaran dan berinteraksi dengan menggunakan teknologi seperti video conference, forum diskusi *online*, atau aplikasi pembelajaran lainnya. O*nline learning* dapat dilakukan secara sinkron (*real-time*) atau asinkron (tidak *real-time*).

Definisi lain tentang *online learning* dikemukakan oleh (Mohamad et al., 2017) yang menyatakan bahwa *online learning* adalah salah satu bentuk pembelajaran yang terjadi melalui internet atau jaringan komputer. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi yang telah mengubah cara belajar dan mengajar. Metode pengajaran dapat bervariasi tergantung pada instruktur, namun *online learning* menjadi semakin populer karena fleksibilitasnya dalam memungkinkan siswa untuk belajar dari mana saja dan kapan saja.

MOOC (*Massive Open Online Course*) yang merupakan salah satu bentuk *online learning*. MOOC adalah kursus online terbuka yang dapat diikuti oleh siapa saja tanpa batasan geografis atau biaya. online learning seperti MOOC memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel dan mandiri, dengan akses ke berbagai sumber daya pembelajaran seperti video, bahan bacaan, dan forum diskusi (Ferguson et al., 2015).

Meskipun memiliki banyak keuntungan, seperti fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih besar, *online learning* juga memiliki tantangan-tantangan tersendiri. Menurut (Gillett-Swan, 2017) beberapa tantangan yang dihadapi oleh pembelajar daring antara lain keterampilan teknologi, keterisolasian, kurangnya motivasi, kesulitan dalam memahami materi, dan masalah teknis. Pembelajar daring harus memiliki keterampilan teknologi yang memadai untuk dapat mengakses dan menggunakan platform pembelajaran *online*. Selain itu, mereka seringkali merasa terisolasi karena tidak berada di lingkungan kelas fisik dan kurangnya interaksi sosial dengan guru dan teman sekelas. Tanpa interaksi sosial langsung, beberapa siswa mungkin merasa kurang termotivasi untuk belajar secara *online*. Beberapa siswa mungkin kesulitan memahami materi secara mandiri tanpa bantuan langsung dari guru atau teman sekelas. Masalah teknis seperti koneksi internet yang buruk atau masalah dengan platform pembelajaran dapat mengganggu proses belajar siswa secara *online*. Namun, tantangan-tantangan ini dapat diatasi dengan dukungan dan persiapan yang tepat dari institusi pendidikan dan pengajar.

Dalam hal *online learning* untuk orang dewasa, (Arghode et al., 2017) menuliskan pendapatnya yaitu online learning dapat dirancang dengan mempertimbangkan model andragogi untuk mendorong pembelajaran yang mandiri. Pendidik dapat menginvestasikan waktu dan usaha dalam merancang video belajar dan aktivitas daring yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk meningkatkan pembelajaran pada kecepatan mereka sendiri. Jika pendidik merancang aktivitas daring, blog, dan forum diskusi dengan mempertimbangkan bagaimana peserta didik dapat berhubungan dengan konsep-konsep tersebut, misalnya dengan menggabungkan contoh yang relevan, maka keadaan pembelajaran yang lebih baik dapat dicapai.

Konvergensi definisi "online" menunjukkan bahwa esensi o*nline learning* melampaui sekadar penggunaan teknologi. Ini mencerminkan pergeseran fundamental dalam paradigma pendidikan yang mengutamakan fleksibilitas spasial dan temporal. Pergeseran ini memiliki implikasi mendalam pada desain instruksional, yang harus beralih dari model yang berpusat pada pengajar ke model

yang berpusat pada pembelajar untuk memanfaatkan potensi penuh lingkungan daring. Fleksibilitas jadwal, kemampuan belajar mandiri, dan aksesibilitas di mana saja dan kapan saja bukan hanya fitur teknis, melainkan hasil dari perubahan filosofi pendidikan yang mengakui otonomi pembelajar. Oleh karena itu, desain pembelajaran harus secara aktif mendukung kemandirian ini, bukan hanya menyediakan konten. Desain yang efektif akan memberdayakan pembelajar untuk mengambil kendali atas proses belajar mereka, memberikan mereka pilihan dan kebebasan dalam menentukan jalur pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka (VCU Online, 2025)

**Definisi dan Konsep *Learning Engagement* pada *online learning***

*Learning engagement* didefinisikan sebagai partisipasi sukarela siswa dalam aktivitas yang dirancang sebagai bagian dari program pembelajaran. Dalam hal ini, *learning engagement* mencerminkan kemauan siswa untuk mengambil bagian dalam aktivitas pembelajaran yang dirancang untuk membantu mereka memperoleh pengetahuan atau keterampilan tertentu. *Learning engagement* juga dianggap sebagai mediator penting dalam menentukan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bermedia teknologi (Hu & Hui, 2012). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *learning engagement* secara umum memiliki efek positif terhadap efektivitas dan kepuasan belajar siswa (Benbunan-Fich & Hiltz, 2003; Carini et al., 2006).

*Learning engagement* adalah suatu kondisi di mana siswa merasa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar. Hal ini dapat dicapai melalui penggunaan teknologi dan desain pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip psikologi pembelajaran (Gunn, 2013).

*Learning engagement* merujuk pada tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini mencakup partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, motivasi untuk belajar, dan keterlibatan emosional dalam materi yang dipelajari (Czerkawski & Lyman, 2016). Dalam penelitian tersebut dibahas bagaimana meningkatkan *learning engagement* siswa dalam lingkungan pembelajaran *online* melalui kerangka desain instruksional dan strategi yang tepat.

*Learning engagement* juga didefinisikan sebagai sejauh mana siswa terlibat dalam proses pembelajaran dan berpartisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran. Dalam studi yang dilakukan oleh (Chan et al., 2021), *learning engagement* diukur dengan menggunakan kuesioner *Online Student Engagement* (OSE) yang telah divalidasi.

Beberapa faktor yang berkontribusi pada pembelajaran mandiri yang sukses dalam konteks *online*. Faktor-faktor ini dibagi menjadi dua kategori yaitu atribut pribadi dan faktor lingkungan.

*Learning engagement* merujuk pada tingkat keterlibatan pembelajar dalam pembelajaran online. (Song & Hill, 2007) menyebutkan bahwa untuk interaksi yang bermakna terjadi dalam lingkungan online, peserta didik perlu termotivasi untuk memberikan kontribusi pesan-pesan kognitif yang mendalam. Peserta didik harus termotivasi untuk berpartisipasi secara kognitif dalam diskusi online agar interaksi yang bermakna dapat terjadi. Oleh karena itu, *learning engagement* dapat dianggap sebagai tingkat motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran online, yang dapat mempengaruhi interaksi dan pembelajaran mereka secara keseluruhan.

*Learning engagement* dapat pula didefinisikan sebagai persepsi pembelajar tentang pengalaman belajar mereka setelah menyelesaikan pelatihan (Swann, 2013). Hal ini mencakup empat faktor: apakah pelatihan tersebut bermanfaat bagi karir mereka, apakah materi yang diajarkan sesuai dengan kebutuhan mereka, apakah pelatihan tersebut memberikan keterampilan yang berguna secara langsung, dan apakah pembelajar merasa terlibat dalam pengalaman belajar tersebut.

Peneliti lainnya yaitu (Halverson & Graham, 2019) menyatakan bahaw *learner engagement* atau keterlibatan belajar adalah sejauh mana pembelajar terlibat dalam proses pembelajaran dan berpartisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran. Keterlibatan belajar berkaitan dengan hasil pendidikan yang penting, termasuk prestasi akademik dan kepuasan pembelajar. Meskipun penelitian sudah mulai mengeksplorasi keterlibatan belajar dalam konteks blended learning, belum ada kerangka teoritis yang memandu penyelidikan atau praktik, dan sedikit konsistensi atau spesifikasinya dalam definisi dan operasionalisasi keterlibatan.

*Learning engagement* juga sangat penting pada program pelatihan di tempat kerja (*workplace training.) Learner engagement* melibatkan interaksi kompleks antara bagaimana pembelajar berinteraksi dengan, merasakan, dan memikirkan tentang pengalaman belajar mereka. Oleh karena itu, pemahaman tentang berbagai cara untuk merangsang *engagement* dapat digunakan dalam desain pembelajaran di tempat kerja dan harus menjadi minat utama bagi perancang instruksional dan fasilitator yang ingin memaksimalkan hasil belajar (Gronseth & Hutchins, 2020).

(Song & Hill, 2007) mengajukan gagasan kerangka konseptual untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tingkat kemandirian pembelajar dalam online learning dan membantu pengembangan strategi online learning yang efektif. Beberapa atribut

pribadi yang penting untuk pembelajaran mandiri di lingkungan *online* meliputi pengetahuan sebelumnya, keterampilan manajemen waktu, motivasi, kepuasan, dan proses otonom (Song&Hill, 2007). Pengetahuan sebelumnya merujuk pada pengetahuan dan pengalaman pembelajar sebelumnya dalam topik tertentu. Keterampilan manajemen waktu merujuk pada kemampuan pembelajar untuk mengatur waktu mereka dengan efektif untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Motivasi merujuk pada dorongan internal atau eksternal yang mendorong pembelajar untuk belajar secara mandiri. Kepuasan merujuk pada tingkat kepuasan pembelajar terhadap pengalaman pembelajaran *online* mereka. Proses otonom merujuk pada kemampuan pembelajar untuk mengambil inisiatif dalam pembelajaran mereka sendiri.

Faktor lingkungan mencakup interaksi dengan instruktur/fasilitator dan pembelajar lain, dukungan teknologi, dan aksesibilitas sumber daya pembelajaran. Interaksi dengan instruktur dan pembelajar lain dapat mempengaruhi tingkat dukungan sosial yang diterima oleh peserta didik selama pembelajaran online. Lingkungan yang memfasilitasi diskusi, kolaborasi, dan umpan balik timbal balik akan meningkatkan rasa memiliki dan mengurangi isolasi.Lingkungan yang memfasilitasi diskusi, kolaborasi, dan umpan balik timbal balik akan meningkatkan rasa memiliki dan mengurangi isolas (Ashraf et.al. 2021). Dukungan teknologi meliputi aksesibilitas platform pembelajaran online serta dukungan teknis yang tersedia bagi peserta didik jika mereka mengalami masalah teknis. Aksesibilitas sumber daya pembelajaran mencakup akses peserta didik terhadap bahan-bahan pembelajaran dan sumber daya lain yang diperlukan untuk belajar secara mandiri (Song&Hill,2007)

(Noe et al., 2010) berpendapat bahwa keterlibatan bukan hanya masalah motivasi atau partisipasi, tetapi merupakan interaksi kompleks antara pembelajar dan lingkungan pembelajaran. Mereka menyarankan bahwa dengan memahami dimensi-dimensi yang berbeda dari keterlibatan, pendidik dan pelatih dapat merancang pengalaman belajar yang lebih efektif yang mendorong pembelajaran mendalam dan retensi jangka panjang.

**Desain Pembelajaran**

Desain pembelajaran atau sering juga disebut dengan desain instruksional secara umum adalah proses merancang dan mengembangkan pengalaman belajar yang efektif dan bermanfaat bagi peserta didik. Desain pembelajaran melibatkan pemilihan tujuan pembelajaran yang jelas, strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta sumber daya media yang tepat untuk mendukung pembelajaran. Selain itu, desain pembelajaran juga mencakup penerapan prinsip-prinsip desain instruksional yang dikemukakan pertama kali oleh Robert Gagne (1985) yaitu model pembelajaran hierarki yang terdiri dari delapan tahap, yaitu memperoleh perhatian, membangkitkan minat, mengingat informasi, memahami konsep, menerapkan informasi, mengevaluasi kinerja, menerima umpan balik, dan meningkatkan retensi dan transfer. Menurut model ini, pembelajaran yang efektif harus melibatkan semua tahap ini secara berurutan. Setiap tahap mempersiapkan siswa untuk tahap berikutnya dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Model belajar hierarki ini sangat berguna bagi para pengajar dan desainer instruksional dalam merancang program pembelajaran yang efektif (Noe et al., 2010). Model ini juga menjadi dasar bagi banyak prinsip desain instruksional modern.

Desain pembelajaran juga harus mempertimbangkan lingkungan pembelajaran yang berbeda-beda seperti kelas tradisional atau online. Dalam lingkungan online learning, desain pembelajaran harus mempertimbangkan aspek teknis seperti *platform* atau aplikasi yang digunakan serta ketersediaan akses internet bagi peserta didik.

Tujuan dari desain pembelajaran adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan bermanfaat bagi pembelajar sehingga mereka dapat mencapai tujuan-tujuan belajar dengan lebih baik. Desain pembelajaran juga harus terus dievaluasi dan ditingkatkan agar dapat mengakomodasi perubahan dalam kebutuhan dan preferensi pembelajar serta perkembangan teknologi pendidikan.

(Sims et al., 2002) membahas paradigma baru dalam pendidikan dan pembelajaran, termasuk pergeseran dari instruktivis ke konstruktivis dan dari kelas ke lingkungan daring. Desain instruktivis adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada guru sebagai sumber pengetahuan dan peserta didik sebagai penerima informasi. Dalam desain instruktivis, guru bertanggung jawab untuk merancang dan mengatur lingkungan pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran, memilih materi pelajaran, dan menentukan cara evaluasi. Peserta didik diharapkan untuk menerima informasi dari guru dan menguasai materi pelajaran.

Sementara itu, desain konstruktivis adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik sebagai konstruktor pengetahuan mereka sendiri. Dalam desain konstruktivis, peserta didik dianggap aktif dalam proses pembelajaran dan bertanggung jawab atas penciptaan pengetahuan mereka sendiri. Guru berperan sebagai fasilitator atau pengarah dalam proses ini dengan memberikan bimbingan dan dukungan kepada peserta didik dalam membangun pemahaman mereka sendiri tentang materi pelajaran.

Dalam konteks pengembangan sumber daya untuk lingkungan online learning, kedua pendekatan ini dapat

digunakan secara bersama-sama atau terpisah tergantung pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Teori desain pembelajaran dapat digunakan sebagai titik awal untuk mempelajari cara menggabungkan alat-alat web baru dan berkembang serta mengembangkan rekomendasi khusus untuk menggunakan alat-alat tersebut guna membangun komunitas pembelajaran online yang interaktif, kolaboratif, dan konstruktif. (Snyder, 2009) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa teori dan model desain pembelajaran perlu terus diuji coba dalam konteks *online* yang berbeda untuk memberikan panduan yang sesuai dan relevan bagi para praktisi pendidikan.

Menurut (Snyder, 2009), elemen-elemen teori desain instruksional yang efektif untuk mempromosikan komunitas pembelajaran online bagi orang dewasa meliputi tujuan, nilai-nilai, metode, dan situasi. Elemen-elemen ini mendukung kerangka kerja komunitas pembelajaran online yang interaktif, kolaboratif, dan konstruktif. Untuk mengembangkan teori ini lebih lanjut dan membuatnya lebih praktis bagi para perancang dan fasilitator online learning, diperlukan pengembangan metode pembelajaran yang mencakup perangkat berbasis *web* baru seperti blog, wiki, podcast, vodcast, dan tatap maya serta menjelaskan situasi-situasi tertentu di mana setiap metode bekerja dengan baik. Oleh karena itu, desain instruksional yang efektif dalam pembelajaran online harus memperhatikan elemen-elemen tersebut untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif.

(McGarry et al., 2015) dalam penelitiannya menyebutkan tentang desain pembelajaran yang fleksibel. Desain pembelajaran yang fleksibel adalah suatu pendekatan dalam penyampaian materi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memiliki lebih banyak kendali atas waktu, tempat, dan cara mereka belajar. Hal ini dapat mencakup penggunaan teknologi seperti *e-learning* atau *blended learning*, di mana siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara online dan belajar secara mandiri. Desain pembelajaran yang fleksibel juga dapat melibatkan pilihan siswa dalam menentukan topik atau metode pembelajaran yang paling sesuai dengan gaya belajar mereka. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka menjadi pelajar yang lebih mandiri dan metakognitif.

Menurut (Tsai et al., 2021), desain instruksional yang baik dapat meningkatkan relevansi dan kepuasan belajar siswa dalam pendidikan online. Desain instruksional yang baik harus memperhatikan organisasi konten, fasilitasi dan interaksi instruktur, serta desain aktivitas pembelajaran. Instruktur harus memastikan bahwa materi pembelajaran disajikan dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa dan terstruktur dengan baik. Selain itu, instruktur juga harus memfasilitasi interaksi antara siswa dan antara siswa dengan instruktur untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam hal ini, desain aktivitas pembelajaran juga sangat penting untuk mempromosikan dukungan, keterlibatan, dan minat siswa pada materi kursus. Oleh karena itu, dengan menerapkan desain instruksional yang tepat, relevansi dan kepuasan belajar siswa dapat ditingkatkan dalam pembelajaran online.

Lebih lanjut, disebutkan bahwa perancangan pengalaman belajar yang efektif di lingkungan *e-Learning*, pembelajaran online, dan pembelajaran jarak jauh tergantung pada beberapa faktor seperti tujuan pembelajaran, audiens target, akses (fisik, virtual dan/atau keduanya), dan jenis konten. Penting untuk memahami bagaimana lingkungan pembelajaran digunakan dan pengaruh alat dan teknik yang berdampak pada perbedaan hasil belajar seiring berkembangnya teknologi. (Moore et al., 2011).

Desain yang efektif dapat secara aktif memanipulasi lingkungan untuk mempengaruhi atribut pribadi pembelajar, menciptakan lingkaran umpan balik positif yang meningkatkan keterlibatan. Misalnya, scaffolding adaptif dan dukungan motivasi dapat meningkatkan self-efficacy daring pembelajar, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan kognitif dan perilaku mereka. Ketika pembelajar merasa kompeten dalam menggunakan teknologi dan didukung dalam upaya belajar mereka, kepercayaan diri mereka untuk terlibat lebih dalam akan meningkat (Vera&Vargas, 2025)

Selain itu, desain pembelajaran online yang efektif harus didasarkan pada prinsip-prinsip pembelajaran yang terbukti secara ilmiah. Prinsip-prinsip ini termasuk penggunaan multimedia yang tepat, seperti narasi audio, video instruksional, gambar, dan animasi. Prinsip multimedia yang efektif termasuk prinsip penggabungan (*contiguity*), prinsip *modality* (memilih media yang sesuai), prinsip *redundancy* (menghindari informasi yang berlebihan), dan prinsip koherensi (menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya). Selain itu, desain pembelajaran *online* yang efektif juga harus mempertimbangkan kebutuhan peserta didik dan memberikan bimbingan atau umpan balik yang tepat untuk membantu pembelajar memproses informasi dengan lebih baik (Mayer, 2019).

### ***Online learning*** **yang Menarik dan Efektif bagi Orang Dewasa**

**1. Pembelajaran Orang Dewasa**

a. Asumsi-Asumsi pada Pembelajaran Orang Dewasa

Malcolm Knowles dalam (Tainsh, 2016) menyebutkan beberapa asumsi pada pembelajaran orang dewasa. Pertama, pembelajar dewasa adalah pembelajar yang

mandiri dan bertindak secara independen. Kedua, mereka memiliki pengalaman hidup yang berharga dan menghargai penerapan pengalaman tersebut dalam proses belajar. Oleh karena itu, pembelajaran bagi orang dewasa harus memperhitungkan pengalaman-pengalaman tersebut. Pengalaman hidup tersebut dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran dan dapat menjadi sumber daya yang berharga untuk memfasilitasi proses belajar. Ketiga, mereka siap dan antusias untuk belajar apa yang mereka butuhkan untuk berhasil. Artinya, orang dewasa tidak hanya belajar karena mereka diharuskan atau dipaksa, tetapi mereka belajar karena mereka memiliki kebutuhan atau tujuan tertentu dalam hidup mereka. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran bagi orang dewasa harus memperhatikan kebutuhan dan tujuan individu dalam proses belajar. Pembelajaran harus diarahkan untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan individu tersebut. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran, seperti memilih topik yang relevan dengan kebutuhan individu, atau memberikan berbagai pilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing individu.

Asumsi keempat, mereka tertarik pada penerapan pembelajaran untuk memecahkan masalah. Dan asumsi terakhir pada pembelajaran orang dewasa adalah bahwa motivasi internal lebih penting bagi pembelajar dewasa daripada motivasi dari faktor eksternal. Orang dewasa belajar karena mereka ingin meningkatkan keterampilan atau pengetahuan mereka dalam suatu bidang tertentu. Oleh karena itu, pembelajaran bagi orang dewasa harus menonjolkan manfaat dari pembelajaran tersebut dan relevansinya dengan kebutuhan dan minat pribadi atau profesional mereka. Terakhir, pembelajar dewasa ingin tahu bagaimana belajar dapat membantu mereka mencapai tujuan dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari mereka. Orang dewasa biasanya belajar untuk memecahkan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari atau di tempat kerja. Oleh karena itu, mereka lebih cenderung memilih sendiri topik pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan mereka, dan lebih memilih cara belajar yang sesuai dengan gaya belajar mereka.

Berdasarkan asumsi-asumsi pembelajaran untuk orang dewasa yang dikemukakan oleh Knowles, pendekatan pembelajaran yang cocok untuk orang dewasa adalah pendekatan yang memperhatikan kebutuhan, tujuan, dan pengalaman hidup individu. Beberapa pendekatan pembelajaran yang cocok bagi orang dewasa antara lain sebagai berikut:

a.1. Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah

Pendekatan pembelajaran berbasis masalah memungkinkan orang dewasa untuk memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dalam pendekatan ini, peserta didik diberi tugas atau masalah yang harus dipecahkan, dan kemudian mereka bekerja sama untuk menemukan solusi yang efektif. Pendekatan ini memungkinkan orang dewasa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar dan memperkuat keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dan tujuan hidup mereka.

Problem-Based Learning, PBL (Pembelajaran Berbasis Masalah) bertindak sebagai tonggak penting dalam transformasi pendidikan modern, di mana para pendidik menyadari bahwa pembelajaran formal bisa lebih dari sekadar pengulangan fakta (Servant-Miklos, 2019).

PBL berfokus pada pembelajaran dan bukan pada masalah itu sendiri (Walsh, 2005). Sebaliknya, masalah merangsang kemampuan berpikir kreatif dan kritis siswa saat berkomunikasi dengan teman sebaya mereka. Pada gilirannya, siswa didorong untuk memiliki kesadaran diri dan mengembangkan kapabilitas serta karakteristik yang memperluas pengetahuan ke dalam aplikasi praktis dan fleksibel (Neufeld & Barrows, 1974 dalam Craig, 2022). Menurut Barrows dan Tamblyn (1980) dalam Craig (2022), PBL adalah "pembelajaran yang dihasilkan dari proses bekerja menuju pemahaman atau penyelesaian suatu masalah".

PBL membutuhkan scaffolding dan identik dengan belajar mengendarai sepeda. Biasanya seseorang yang mencoba

mengendarai sepeda roda dua dimulai dengan beberapa dukungan tambahan, yang seiring waktu dihilangkan sehingga pengendara membutuhkan rasa dan penerapan keseimbangan yang lebih besar. Dalam PBL, seorang pendidik pertama-tama membimbing proses dengan dukungan, tetapi secara bertahap memberikan siswa lebih banyak tanggung jawab untuk mencapai hasil pembelajaran, yang membutuhkan *self-efficacy* yang lebih besar (Craig, 2023).

a.2. Pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek

Pendekatan pembelajaran berbasis proyek memungkinkan orang dewasa untuk belajar melalui pengalaman nyata. Dalam pendekatan ini, peserta didik mengerjakan proyek yang berhubungan dengan bidang atau topik yang ingin dipelajari. Proyek tersebut dapat mencakup penelitian, pengembangan produk, atau penyusunan rencana bisnis. Dengan cara ini, orang dewasa dapat belajar melalui pengalaman langsung dan meningkatkan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan dan tujuan hidup mereka.

Pendekatan ini mendorong pengembangan pemikiran kritis, kolaborasi, kreativitas, dan keterampilan komunikasi yang esensial di abad ke-21 (Saavedra & Rapaport, 2024). Proyek harus otentik, melibatkan pilihan pembelajar dalam desain dan implementasi, dan idealnya menghasilkan produk publik yang dapat dibagikan kepada audiens nyata. Mekanisme keterlibatan daring dalam Pembelajaran Berbasi Proyek mencakup pelaksanaan proyek jangka panjang yang menghasilkan produk publik (misalnya, presentasi virtual, video, situs web). Kolaborasi daring melalui fiturbreakout rooms di platform konferensi video atau dokumen bersama seperti Google Docs sangat penting untuk memfasilitasi kerja tim.

Contoh, dalam pelatihan kepemimpinan bagi pejabat pemerintah, peserta diberikan studi kasus berbasis skenario nyata, seperti bagaimana mengambil keputusan dalam situasi konflik kepentingan di lingkungan kerja. Mereka kemudian diminta untuk menganalisis permasalahan menggunakan metode *Fishbone Diagram* dan 5 Whys, serta mempresentasikan solusi mereka dalam sesi diskusi kelompok di LMS.

a.3. Pendekatan Pembelajaran Berbasis Pengalaman

Pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman memungkinkan orang dewasa untuk mempelajari sesuatu melalui pengalaman langsung dan refleksi. Dalam pendekatan ini, peserta didik belajar melalui kegiatan praktis, seperti kunjungan industri, magang, atau simulasi. Setelah itu, mereka merefleksikan pengalaman tersebut dan mencoba mengidentifikasi apa yang telah mereka pelajari dan bagaimana pengalaman tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini sangat cocok untuk orang dewasa yang ingin meningkatkan keterampilan praktis atau yang ingin memperoleh pengalaman langsung dalam bidang tertentu.

Siklus pengalaman-refleksi-konseptualisasi-aplikasi, yang merupakan inti dari Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiental Learning*, EL), sangat penting untuk mengubah pengalaman menjadi pengetahuan yang bermakna (Dillard, et.al, 2024). Mekanisme keterlibatan daring dalam EL meliputi penggunaan simulasi daring atau teknologi realitas virtual/augmented untuk memberikan pengalaman langsung yang mendalam (Refleksi kritis dapat difasilitasi melalui forum diskusi daring, jurnal belajar daring, atau e-portofolio di mana pembelajar mendokumentasikan dan menganalisis pengalaman mereka. Interaksi dengan rekan dan instruktur dalam konteks pengalaman ini juga meningkatkan keterlibatan dan memungkinkan pembelajar untuk mendapatkan berbagai perspektif (Dillard, et. al, 2024).

a.4. Pendekatan Pembelajaran Berbasis Teknologi

Pendekatan pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan orang dewasa untuk belajar secara online atau melalui platform digital. Dalam pendekatan ini, peserta didik dapat memilih waktu dan

tempat yang sesuai untuk belajar, serta mengakses berbagai sumber belajar, seperti video, artikel, atau modul pembelajaran. Pendekatan ini sangat cocok untuk orang dewasa yang memiliki jadwal yang padat atau yang tidak dapat menghadiri kelas secara fisik. Contoh, Dalam kelas daring, instruktur dapat menggunakan Padlet atau Miro untuk membuat papan kolaboratif di mana peserta dapat berbagi pemikiran dan pengalaman mereka terkait topik pembelajaran. Untuk meningkatkan keterlibatan sosial, diskusi dalam kelompok kecil dapat difasilitasi melalui breakout room di Zoom, dengan tugas menyusun strategi implementasi suatu kebijakan.

Pendekatan ini mencakup penggunaan sistem manajemen pembelajaran (LMS), MOOCs, aplikasi edukasi, gamifikasi, dan umpan balik waktu nyata (Dyshkant, 2025). Mekanisme keterlibatan daring dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi sangat beragam. Gamifikasi, melalui penggunaan hadiah,

leaderboard, dan tantangan, terbukti sangat memotivasi pembelajar dengan menumbuhkan rasa pencapaian dan kompetisi (Bajaj, 2024). Pemanfaatan multimedia seperti video, podcast, dan simulasi interaktif melayani berbagai gaya belajar, membuat konsep kompleks lebih mudah dipahami dan menarik. Umpan balik instan dari kuis daring atau tugas otomatis menjaga motivasi pembelajar dan membantu mereka mengidentifikasi area peningkatan dengan cepat (Koblyakov, 2025). Selain itu, fitur pembelajaran sosial seperti papan diskusi dan proyek kelompok meningkatkan kolaborasi dan rasa komunitas di antara pembelajar ( Bouchrika, 2025).

Keempat pendekatan belajar itu dapat dilakukan secara terpisah maupun dengan menggabungkan dua atau lebih pendekatan. Misalkan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan seterusnya.

b. Merancang Pembelajaran untuk Orang Dewasa

Merancang pembelajaran untuk orang dewasa membutuhkan pendekatan yang berbeda dari pembelajaran untuk anak-anak atau remaja. Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam merancang pembelajaran bagi orang dewasa, seperti memberikan otonomi dalam pembelajaran, memanfaatkan pengalaman peserta didik, menentukan tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur, serta memilih materi pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Untuk merancang pembelajaran yang efektif bagi orang dewasa, perlu dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran terlebih dahulu. Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk memahami tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan tantangan yang dihadapi dalam belajar. Setelah itu, perlu disusun tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur, sehingga peserta didik memiliki pemahaman yang jelas tentang tujuan pembelajaran dan bagaimana mereka dapat mencapainya (Dhillon, J. 2016)

Selanjutnya, dalam merancang pembelajaran, penting untuk memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Metode pembelajaran yang efektif bagi orang dewasa antara lain diskusi kelompok, studi kasus, simulasi, dan proyek. Selain itu, perlu juga mempertimbangkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti online learning atau e-learning, yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara fleksibel dan mandiri.

Pembelajaran bagi orang dewasa juga perlu mempertimbangkan faktor waktu dan fleksibilitas. Kebanyakan orang dewasa memiliki pekerjaan atau tanggung jawab lain yang membatasi waktu mereka untuk belajar. Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif bagi orang dewasa adalah pembelajaran yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan jadwal mereka.

Dalam merancang pembelajaran bagi orang dewasa, perlu juga mempertimbangkan aspek evaluasi dan umpan balik. Evaluasi dan umpan balik yang baik membantu peserta didik untuk memahami sejauh mana mereka telah mencapai tujuan pembelajaran dan bagaimana mereka dapat meningkatkan pemahaman mereka. Contoh, dalam pembelajaran berbasis proyek, instruktur

dapat memberikan umpan balik melalui rekaman suara yang dipersonalisasi menggunakan fitur komentar suara di Google Docs atau LMS. Peserta juga dapat diberikan kesempatan untuk merevisi tugas mereka berdasarkan umpan balik tersebut sebelum finalisasi.

Dengan demikian, merancang pembelajaran yang efektif bagi orang dewasa membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang karakteristik dan kebutuhan peserta didik, serta mengadopsi prinsip-prinsip pembelajaran orang dewasa yang telah disebutkan sebelumnya. Melalui pendekatan yang tepat, pembelajaran bagi orang dewasa dapat menjadi pengalaman yang bermakna dan membantu peserta didik mencapai tujuan mereka dengan lebih efektif. (Northwest Center for Public Health Practice, 2012).

Contoh, sebelum mendesain kursus daring, fasilitator dapat melakukan survei singkat melalui Google Forms untuk mengetahui kebutuhan dan ekspektasi peserta. Jika pelatihan ditujukan bagi pegawai pemerintah yang ingin meningkatkan keterampilan analisis data perdagangan, maka modul yang disusun dapat berfokus pada penggunaan perangkat lunak seperti Excel atau Python dalam analisis statistik.

**2. *Online learning* Untuk Orang Dewasa**

*online learning* atau *e-learning* telah menjadi semakin populer dalam beberapa tahun terakhir, terutama dalam konteks pandemi COVID-19 yang membatasi akses fisik ke sekolah atau pusat pembelajaran. Namun, manfaat online learning tidak terbatas pada situasi pandemi saja. Bagi orang dewasa, online learning memiliki urgensi dan manfaat yang signifikan (Lu et.al, 2022).

Salah satu manfaat utama *online learning* adalah fleksibilitasnya. Hal ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh (Gilbert, 2015). Orang dewasa seringkali memiliki pekerjaan atau tanggung jawab lain yang membatasi waktu mereka untuk belajar. online learning memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan jadwal belajar dengan jadwal kerja mereka. Selain itu, online learning juga dapat diakses dari mana saja dan kapan saja, sehingga peserta didik tidak perlu menghabiskan waktu dan biaya untuk transportasi dan akomodasi ke lokasi pembelajaran (Buzhdyhan, 2022). Contoh, dalam kursus *online* yang berlangsung selama empat minggu, materi dapat disajikan dalam bentuk rekaman video pendek (5-10 menit) yang dapat diakses kapan saja, didukung oleh sesi diskusi mingguan melalui forum WhatsApp atau Telegram. Hal ini memungkinkan peserta yang memiliki kesibukan pekerjaan tetap bisa mengikuti pembelajaran tanpa harus hadir dalam sesi tatap muka daring secara langsung.

Manfaat lain dari *online learning* adalah kemampuan untuk memperluas akses ke berbagai sumber daya pembelajaran. Dalam online learning, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, video tutorial, dan sumber daya pendukung lainnya yang tersedia secara *online*. Selain itu, online learning juga memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan peserta didik lain dari berbagai latar belakang dan wilayah geografis yang berbeda, sehingga memperkaya pengalaman pembelajaran mereka (Suwastini et.al, 2023).

*online learning* juga dapat membantu orang dewasa dalam mengembangkan keterampilan teknologi yang diperlukan dalam dunia kerja saat ini. Kemampuan untuk mengoperasikan perangkat lunak dan aplikasi, serta kemampuan untuk berkomunikasi secara digital, menjadi keterampilan yang semakin penting di era digital saat ini.

Selain manfaat-manfaat tersebut, online learning juga memberikan kesempatan untuk pembelajaran seumur hidup atau *lifelong learning* bagi orang dewasa. Dengan online learning, orang dewasa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru yang relevan dengan kebutuhan mereka dalam karir atau kehidupan sehari-hari.

**3. Desain online learning untuk Orang Dewasa**

Penelitian Snyder (2009) memiliki beberapa implikasi praktis bagi pendidik/fasilitator dan perancang instruksional yang bekerja dengan pembelajar dewasa dalam pengaturan online. Riset ini menyoroti pentingnya pembelajaran yang mandiri, interaksi sosial dan dukungan, relevansi dan praktikalitas dalam konten kursus, serta dampak teknologi pada motivasi. Oleh karena itu, pendidik/fasilitator pelatihan dan perancang instruksional harus mempertimbangkan faktor-faktor ini saat merancang kursus online untuk pembelajar dewasa. Penelitian Snyder (2009) juga menekankan perlunya pendidik/fasilitator menyediakan lingkungan belajar yang mendukung dan mendorong pembelajar untuk mengambil kendali atas proses belajar mereka sendiri. Hal ini dapat dicapai dengan memberikan kesempatan bagi pembelajar untuk berinteraksi satu sama lain dan menerima umpan balik dari instruktur. Snyder menyarankan bahwa pendidik/fasilitator harus menggunakan teknologi dengan bijak untuk

meningkatkan motivasi dan partisipasi di antara pembelajar dewasa (Snyder, 2009).

Oleh karena itu, formulasi desain pembelajaran *online* yang tepat bagi orang dewasa perlu mempertimbangkan beberapa aspek, seperti analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik pembelajar, pembelajaran yang fleksibel, penerapan prinsip-prinsip desain instruksional, pengalaman belajar yang interaktif dan kolaboratif, serta evaluasi dan umpan balik yang terus menerus (Oubibi et.al, 2024, Roth&Klein, 2012) Selain itu, ada beberapa pendekatan pembelajaran yang efektif bagi orang dewasa, seperti pendekatan berbasis masalah, berbasis proyek, berbasis pengalaman, dan berbasis teknologi. Desain online learning yang baik harus mempertimbangkan faktor akses internet, platform atau aplikasi yang digunakan, serta dukungan sosial bagi pembelajar selama online learning.

**Telaah Kritis Terhadap Literatur**

Prinsip andragogi Malcolm Knowles sangat berpengaruh dalam pendidikan dewasa, menekankan kemandirian, pemanfaatan pengalaman, dan relevansi pembelajaran. Namun, ada kritik mengenai kurangnya validasi empiris yang ketat terhadap teori ini. Selain itu, Knowles sendiri kemudian mengakui bahwa prinsip-prinsip andragogi dapat diterapkan pada pembelajar dari segala usia, tergantung pada konteks dan tingkat kemandirian mereka, bukan hanya terbatas pada orang dewasa. Ambiguitas ini menimbulkan pertanyaan tentang universalitas andragogi dan batasan penerapannya, serta perlunya penelitian lebih lanjut untuk menguji validitasnya di berbagai demografi dan konteks pembelajaran.

Ambiguitas ini menggarisbawahi bahwa meskipun banyak hasil penelitian untuk memahami desain pembelajaran daring dan keterlibatan belajar orang dewasa, masih ada area yang memerlukan eksplorasi dan klarifikasi lebih lanjut melalui penelitian empiris yang lebih mendalam.

## PENUTUP

**Simpulan**

online learning atau pembelajaran *online* telah menjadi praktik yang jamak dalam beberapa tahun terakhir, terutama karena adanya pandemi COVID-19 yang menghambat akses fisik ke sekolah dan pusat pembelajaran atau pelatihan. Akan tetapi, dalam merancang online learning yang efektif bagi orang dewasa, diperlukan pendekatan yang berbeda dari pembelajaran untuk anak-anak atau remaja. Seorang *Instructional Designer* ataupun pengajar/fasilitator pembelajaran pada online learning perlu untuk melakukan analisis kebutuhan pembelajaran guna memahami tujuan pembelajaran, karakteristik pembelajar, dan tantangan yang mereka hadapi dalam proses belajar. Kemudian, desain pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip kunci, seperti memberikan kebebasan pembelajar dalam mengatur pembelajaran mereka, memanfaatkan pengalaman yang mereka miliki, menetapkan tujuan pembelajaran yang spesifik dan dapat diukur, serta memilih materi pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Pendekatan yang tepat untuk pembelajaran orang dewasa adalah pendekatan yang mengakomodasi kebutuhan, tujuan, dan pengalaman hidup individu.

**Saran**

Beberapa pendekatan pembelajaran yang cocok bagi orang dewasa antara lain pendekatan berbasis masalah, berbasis teknologi, dan konstruktivis. Desain pembelajaran *online* yang efektif harus didasarkan pada prinsip-prinsip pembelajaran yang terbukti secara ilmiah dan harus mempertimbangkan lingkungan pembelajaran yang berbeda. Di samping itu, desain pembelajaran juga mencakup penerapan prinsip-prinsip desain instruksional, seperti model pembelajaran hierarki yang terdiri dari delapan tahap. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini, pendidik/fasilitator pelatihan dan perancang instruksional dapat merancang desain pembelajaran online yang efektif untuk membantu orang dewasa mencapai tujuan pembelajaran mereka dengan lebih baik dan bermanfaat.

## DAFTAR PUSTAKA


Anderson, T. (2004). *Theory and practice of online learning*. Athabasca University Press.

Anderson, T. (2008). *Towards a theory of online learning. In Theory and practice of online learning (2nd ed)*, T. Anderson (Ed.). AU Press.

Arghode, V., Brieger, R., & McLean, G. N. (2017). *Adult learning theories: Implications for online instruction. European Journal of Training and Development*, 41(7), 593–609.

Ashraf, M. A, Khan, M.N., Chohan, S.R., Khan, M., Rafique, W., Farid, M.F., Khan, A.U., 2021. *An Examination of Social Presence in Online Courses in Relation to Students' Perceived Learning and Satisfaction* - ResearchGate, accessed on June 21, 2025, https://www.researchgate.net/publication/228953009_An_Examination_of_Social_Presence_in_O

nline_Courses_in_Relation_to_Students'_Perceived_Learning_and_Satisfaction

Bajaj, M. 2024. *The Role of Digital Learning Platforms in Enhancing Student Engagement*. in 2024: UNIFIED VISIONS: COLLABORATIVE PATHS IN MULTIDISCIPLINARY RESEARCH, VOLUME-1. DOI: https://doi.org/10.25215/819818984X.01

Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc.

Benbunan-Fich, R., & Hiltz, S. R. (2003). *Mediators of the effectiveness of online learning in higher education*. Journal of Asynchronous Learning Networks, 7(3), 56–74.

Bouchrika, I. 2025. What Is eLearning? Types, Advatages, and Drawbacks for 2025 | Research.com, accessed on June 21, 2025, https://research.com/education/what-is-elearning

Broadbent, J., & Poon, W. L. (2015). *Self-regulated learning strategies & academic achievement in online higher education learning environments: A systematic review*. Internet and Higher Education, 27, 1–13.

Buzhdyhan, L.O. 2022. *Benefits from online learning: empirical aspect.* Архіви / № 3 (2022): ЖУРНАЛ СУЧАСНОЇ ПСИХОЛОГІЇ

Carliner, S. (2004). *An overview of online learning (2nd ed.)*. Human Resource Development Press.

Carini, R. M., Kuh, G. D., & Klein, L. F. P. (2006). *Student engagement and student learning: Testing the linkages. Research in Higher Education*, 47(1), 1–32.

Chan, J. C. Y., Chiu, T. K. F., & Wang, M. (2021). *Applying the ADDIE model to design online Chinese language courses for non-Chinese speaking university students in Macao*. Education and Information Technologies, 26(5), 5953–5972.

Chen, P.-S. D., Lambert, A. D., & Guidry, K. R. (2010). *Engaging online learners: The impact of web-based learning technology on college student engagement.* Computers & Education, 54(2), 514–525.

Coates, H. (2006*). Student engagement in campus-based and online education: University connections*. NUS Teaching and Learning Brief, 3(1), 1–2.

Craig, C.D., 2022. *Problem-Based Learning: Developing 21st Century Skills in Online Environments* in Kay, R., H. & Hunter, W. J. (Eds.). (2022). *Thriving online: A guide for busy educators.* Ontario Tech University. https://doi.org/10.51357/TMSM9420

Czerkawski, B. C., & Lyman, E. W. (2016). *An instructional design framework for fostering student engagement in online learning environments*. TechTrends: Linking Research & Practice to Improve Learning, 60(6), 532–539.

Dabbagh, N. H., & Bannan-Ritland, B. (2005). *Online learning: Concepts, strategies, and application*. Pearson Education.

Dillard, N. Sisco, S. Collins, J.C. 2024. *Expanding Experiental Learning in Contemporary Adult Education: Embracing Technology, Interdisciplinarity, and Cultural Responsiveness*. Update on Adult Learning Theory. Volume 2024, Issue 184.

Dillion, J.K. 2016. *Creating courses for adults: Design for learning* (Book Review). *Studies in the Education of Adults* Volume 48 Issue 1.

Dyshkant, A. 2025. *10 Ways to Increase Student Engagement With Technology* - PioGroup Software, accessed on June 21, 2025, https://piogroup.net/blog/10-ways-to-increase-student-engagement-with-technology

Dixson, M. D. (2010). *Creating effective student engagement in online courses: What do students find engaging?* Journal of the Scholarship of Teaching and Learning, 10(2), 1–13.

Dixson, M. D. (2015). *Measuring student engagement in the online course: A survey validation study*. Online Learning Journal, 19(4).

Ferguson, R., Coughlan, T., & Law, T. (2015). *When MOOCs go mobile: Learners' practices in using mobile devices for MOOC study*. In Proceedings of the European MOOC Stakeholder Summit 2015 (pp. 11–20). European MOOC Stakeholder Summit.

Fisher, M., & Baird, D. E. (2005). *Online learning design that fosters student support, self-regulation, and retention*. Journal of College Student Retention: Research, Theory & Practice, 6(4), 413–430.

Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). *School engagement: Potential of the concept, state of the evidence.* Review of Educational Research, 74(1), 59–109.

Gagne, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction.* New York: CBS College Publishing.

Gilbert, J. (2015). *Leading the eye: Using gaze guidance to improve online learning*. Journal of Computing in Higher Education, 27(3), 174–191.

Gillett-Swan, J. (2017). *The challenges of online learning: Supporting and engaging the isolated learner*. Journal of Learning Design, 10(1), 20–30.

Gronseth, S. L., & Hutchins, H. M. (2020). *Developing and sustaining learner engagement.* In Instructional design for effective and innovative teaching and learning (pp. 191–208). IGI Global.

Gunn, C. (2013). *Building learner engagement in online environments.* In Student engagement and quality assurance in online learning (pp. 147–166). IGI Global.

Halverson, L. R., & Graham, C. R. (2019). *Learner engagement in blended learning environments: A conceptual framework*. Online Learning Journal, 23(2).

Harasim, L. (1999). *A framework for online learning: The virtual-U.* Computer Networks and ISDN Systems, 30(1–7), 5–13.

Hew, K. F., & Cheung, W. S. (2014). *Students' and instructors' use of massive open online courses (MOOCs): Motivations and challenges.* British Journal of Educational Technology, 45(6), 1171–1187.

Hu, X., & Hui, P. (2012). *Student engagement in online communities.* ACM Transactions on the Web (TWEB), 6(4), 1–26.

Hung, H.-T. (2016). *Flipping the classroom for English language learners to foster active learning*. Computer Assisted Language Learning, 29(1), 81–96.

Ifenthaler, D., van Allen, J., & Yau, J. Y.-K. (2018). *Utilizing learning analytics to assess student engagement in higher education: A systematic review*. Educational Technology Research and Development, 66(5), 1229–1258.

Kennedy, G. (2020). *Ensuring quality in online learning: Examining student evaluation data*. Online Learning, 24(4), 6–23.

Knowles, M. S. (1980). *The modern practice of adult education: From pedagogy to andragogy*. Wilton, Conn: Association Press.

Koblyakov, P. 2025. Benefits of Online Learning! All You Need to Know, accessed on June 21, 2025, https://raccoongang.com/blog/benefits-of-online-learning-all-you-need-to-know/

Kuh, G. D. (2008). *High-impact educational practices: What they are, who has access to them, and why they matter*. Association of American Colleges and Universities.

Lu, Y, Hong X, Xiao, L. 2022. Toward High-Quality Adult Online Learning: A Systematic Review of Empirical Studies. Sustainability Volume 14 Issue 4

Martin, F., & Bolliger, D. U. (2018). *Engagement matters: Student perceptions on the importance of engagement strategies in online learning environments.* Online Learning Journal, 22(1), 205–222.

Mayer, R. E. (2019). *Thirty years of research on online learning.* Applied Cognitive Psychology, 33(2), 152–159.

McGarry, S., Pulpan, N., & Simmonds, J. (2015). *Flexible learning design: Developing student agency*. Journal of Learning Design, 8(3), 1–14.

Merriam, S. B., & Bierema, L. L. (2013). *Adult learning: Linking theory and practice*. John Wiley & Sons.

Mohamad, M., Sulaiman, A., & Sern, L. C. (2017). *Online learning: Issues and challenges among university students.* In AIP Conference Proceedings (Vol. 1891, No. 1, p. 020082). AIP Publishing.

Moore, M. G., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). *E-learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same?* Internet and Higher Education, 14(2), 129–135.

Noe, R. A., Hollenbeck, J. R., Gerhart, B., & Wright, P. M. (2010). *Human resource management: Gaining a competitive advantage*. McGraw-Hill Irwin.

Northwest Center for Public Health Practice. 2012. *Effective Adult Learning*. University of Washington School of Public Health.

Oubibi, M, Liu, T, Metwally, A.H.S. 2024. Designing and Developing Online Learning Activities for Adult Learners through Integration with an Open University Platform. 2024 IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT).

Padilla Rodriguez, B. C., & Armellini, A. (2013). *Content-based collaborative learning experiences in virtual worlds.* In Ascilite Conference 2013. Macquarie University.

Palloff, R. M., & Pratt, K. (2007). *Building online learning communities: Effective strategies for the virtual classroom*. John Wiley & Sons.

Putri, R. S., Munir, M., & Syafruddin, S. (2020). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline pada mata kuliah kimia dasar*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 7(1), 75–86.

Richardson, J. C., & Swan, K. (2003). *Examining social presence in online courses*

Roth, Y. and Klein, D. 2012. Effective teaching elements in online adult learning. Issues in Information System. Volume 13, Issue 2, pp. 155-163, 2012.

Rubens, W., Parys, J. V., & Embo, C. (2014). *Web-conferencing in continuing medical education: Predictors of satisfaction with the medium and the intention to participate* in future web-conferences. BMC Medical Education, 14(1), 1–9.

Rudestam, K. E., & Schoenholtz-Read, J. (2009). *Handbook of online learning (2nd ed.)*. Sage publications.

Saavedra, A & Rapaport, A. 2024. *Key lessons from research about project-based teaching and learning* - Kappan Online, accessed on June 21, 2025, https://kappanonline.org/research-project-based-teaching-and-learning-saavedra-rapaport/

Servant-Miklos, V. F. (2019). *Fifty years on: A retrospective on the world's first problem-based learning programme at McMaster University Medical School. Health Professions Education*, 5(1), 3-12. https://doi.org/10.1016/j.hpe.2018.04.002

Sims R, Dobbs G, Hand T (2002). *Enhancing quality in online learning: Scaffolding planning and design through proactive evaluation.* Distance education (2002) 23(2) 135-148

Snyder M (2009). *Instructional-design theory to guide the creation of online learning communities for adults*. TechTrends (2009) 53(1) 48-56

Song, L., Singleton, E. S., Hill, J. R., & Koh, M. H. (2004). *Exploring social presence in online learning as perceived by graduate students*. Internet and Higher Education, 7(1), 23–31.

Stacey* E, Smith P, Barty K (2004). *Adult learners in the workplace: Online learning and communities of practice.* Distance Education (2004) 25(1) 107-123

Sun, A., & Chen, X. (2016). *Online education and its effective practice: A research review*. Journal of Information Technology Education: Research, 15, 157-190.

Suwastini, N.K., Dewi, K.I., Dantes, G. 2023. Benefits of online learning according to recent studies. Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran. Vol. (10) No. 1.

Swann, M. (2013). *Learner engagement: Definitions, theoretical frameworks and practical strategies for improvement.* York: Higher Education Academy.

Tainsh R (2016). *Thoughtfully designed online courses as effective adult learning tools*. Journal of Adult Education (2016) 45(1) 7

Tsai, Y.-R., Yang, S.-J. H., & Hwang, G.-J. (2021). *A Novel Learning Diagnosis Approach for Performance Prediction* in Online Courses. Sustainability, 13(3), 1090.

Vera, Sonia Triana and Vargaz, Omar Lopez. 2025. *Academic Self Efficacy, Online Self Efficacy, and Fixed and Faded Scaffolding in Computer-Based Learning Environments.* Contemporary Educational Technology, 2025, 17 (2) ep570.

VCU Online. 2025. Designing eLearning Courses For Adult Learners - VCU Online, accessed on June 21, 2025, https://online.vcu.edu/wp-content/uploads/2023/02/eLearning-Industry-Designing-eLearning-Courses-For-Adult-Learners-The-Complete-Guide.pdf

Yang, J., Quadir, B., Chen, N.-S., & Miao, Y.-S. (2018). *Designing and improving intelligent environment for smart education.* British Journal of Educational Technology, 49(6), 1072–1085.

You, J. W. (2022). *What factors influence adult learners' completion of online learning?* Computers & Education, 176, 104364.