

Andragogi: Adaptasi Pembelajaran Orang Dewasa Pada Era Digitalisasi

Ade saputra¹, Mardhiyah², Dewi wulandari fahrezi³, Afriza⁴

¹²³UIN SUSKA Riau; Indonesia

correspondence e-mail*, ade19901007@gmail.com, anyaflower18@gmail.com,
Wulanfahrezi@gmail.com , afriza@uin-suska.ac.id

Submitted:

Revised: 2024/01/01

Accepted: 2024/01/11

Published: 2024/02/01

Abstract

In the digital age, the availability of online resources may encourage people to take risks, be courageous, try new things with other people, and share new knowledge they have gained, which makes learning new things crucial. While making mistakes is inevitable while learning something new, the digital internet makes mistakes and faults themselves accessible. The purpose of this study is to further our understanding of how adult education can adapt to the digital age. Information, digitalization, and communication are evolving at a rapid pace with technology advancements, altering daily life and impacting all aspects of our existence, including adult education. This study employed a descriptive qualitative methodology. information gleaned via observations and conversations. The research results show that the andragogy-based learning paradigm has been adapted. The shift to adult education in the digital age has affected society in a number of ways. Adult learning must thus be founded on the ideas of adult education in the digital age in order to have both positive and negative effects. (1) Adult education, the idea of group discussion, problem-solving strategies, and the sharing of information technology-based experiences. (2) Adults learn most effectively when they are self-aware, motivated to make changes, or possess certain online skills and methods. (3) The fact that most individuals are accustomed to the digital age and have a hard time accepting change is one of the difficulties facing adult education. (4) When grownups engage in the process of organizing, assessing, and carrying out the learning activities they take part in, they learn more efficiently.

Keywords

Andragogy, Adult Learning , Digital Age



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

PENDAHULUAN

Evolusi zaman telah berubah menjadi dinamika yang terus berlangsung secara fundamental. Bidang pendidikan juga harus mengadopsi strategi ini. Agar sistem pendidikan dapat mengimbangi kemajuan-kemajuan ini dan tidak ketinggalan, sistem pendidikan juga harus bertahan dan mematuhi norma-norma yang telah ditetapkan. Misalnya, pembelajaran online sedang populer akhir-akhir ini. Hal ini secara tidak sengaja terjadi di Indonesia karena adanya epidemi Covid-19.

Oleh karena itu, perlu adanya dukungan dan memajukan sistem pendidikan ke arah sistem. Mirip dengan bagaimana perubahan terjadi sepanjang waktu dalam berbagai bentuk, gagasan mendasarnya adalah bahwa sektor pendidikan harus mengikuti perubahan dan mengikutinya.¹

Indonesia telah mengalami peningkatan signifikan dalam jumlah pengguna internet, dengan tingkat pertumbuhan tahunan sekitar 10%. Temuan jajak pendapat APJII yang dilakukan pada bulan Maret dan April 2019 menunjukkan hal ini; hal ini menunjukkan bahwa persentase orang yang menggunakan internet meningkat dari 54,68% pada tahun 2017 menjadi 64,8% pada tahun 2018. Temuan persentase tersebut dihitung menggunakan 143 pengguna internet, yang menghasilkan 26 juta orang per 262 juta penduduk Indonesia pada tahun 2017 dan 171,17 juta orang per 264,16 juta orang. pada tahun 2018.

Telah berhasil mendorong lebih banyak orang untuk menulis artikel yang membangkitkan semangat dan memotivasi. Di sisi lain, memposting hal-hal yang kurang baik di media sosial dapat menimbulkan permasalahan, seperti pasal 27 ayat 3 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. (UU ITE).²

Sektor pendidikan harus melakukan beberapa perubahan kecil sebagai akibat dari perkembangan selanjutnya. Di bidang akademik, inovasi dan pengembangan saling terkait erat. Setiap aktor yang terlibat dalam pendidikan berdedikasi pada inovasi di sektor ini. Apalagi ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Karena ekonomi, teknologi, dan budaya semuanya dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, teknologi mempunyai dampak yang signifikan terhadap pendidikan serta bidang kehidupan lainnya. Abdul Rouf menyatakan Setiap pelaku dalam sistem pendidikan mempunyai kewajiban untuk berinovasi, karena jika tidak ada inovasi, bidang ini akan stagnan dan berdampak pada bidang lain dalam masyarakat, seperti politik, ekonomi, dan sosial.³

Pertumbuhan pendidikan menjadi semakin penting. Munculnya sistem pendidikan digital telah menyebabkan peningkatan kreativitas, terlepas dari adanya pandemi Covid-19. Namun selain itu, pendidikan memerlukan pengetahuan dan persiapan untuk menggunakan sistem pendidikan berbasis teknologi digital atau sumber daya internet. Taufiq Nur Azis menyatakan istilah “digitalisasi” mencakup lebih dari sekedar elemen-elemen ini; ini juga mengacu pada aksesibilitas perangkat

¹ Fitri Wahyuni dan Binti Maunah, "Kepemimpinan Transformasional dalam Pendidikan Islam," *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management* 2.2 (2021): 141-162.

² Aprilianti, I., Haryani, R & Widiyatmoko, F. (2015). Pengembangan Alat Peraga IPA Pada Tema Pemisahan Campuran Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains. *Unnes Science Education Journal*, USEJ 4 (2).

³ Abdul Rouf, "Transformasi dan Inovasi Manajemen Pendidikan Islam," *Jurnal*

yang tersedia seperti komputer, tablet, ponsel pintar, dan proyektor LCD, serta layanan dan koneksi jaringan Internet.⁴

Inovasi sangat penting dalam bidang pendidikan dan harus diterapkan dengan cara yang memajukan pengetahuan dan mengatasi permasalahan kontemporer. Inovasi dalam konteks ini dikaitkan dengan digitalisasi yang didukung oleh infrastruktur dan fasilitas yang menawarkan layanan internet selain layanan itu sendiri. Mengingat keadaan Penelitian ini berpusat pada penggunaan ponsel, tablet, dan komputer sebagai alat komunikasi utama di luar internet. Oleh karena itu, konsep digitalisasi menjadi rumit dan berkaitan dengan seberapa efektif kegiatan pembelajaran kreatif bekerja dengan berbagai macam fasilitas.

Kebutuhan untuk menyesuaikan diri terhadap perubahan sepanjang waktu inilah yang mendorong inovasi. Selain itu, inovasi harus digunakan sebagai sarana penyesuaian terhadap munculnya perkembangan baru. Internet merupakan alat pembelajaran yang digunakan di setiap masa, masa kini hanyalah salah satu contohnya. Proyektor LCD adalah media yang umum di masa lalu, dan tren ini berlanjut hingga tahun 2010-an. Hal ini menjelaskan mengapa model pembelajaran yang berbeda akan terus ada dan bertahan dalam evolusinya. Penting bagi lembaga pendidikan untuk selalu mengikuti perkembangan disiplin ilmunya, begitu pula dengan sistem pendidikan negara secara keseluruhan.

Karena internet menjadi kebutuhan inti dan bukan kebutuhan sekunder dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, akses terhadap layanan dan infrastruktur Internet perlu diakui dan dimasukkan ke dalam gagasan pendidikan Indonesia. Betapa bijaksananya memanfaatkannya. Internet dimanfaatkan untuk tujuan pendidikan sebagai inovasi digital di bidang pendidikan, selain beberapa faktor, termasuk informasi yang salah. Ada atau tidaknya pandemi COVID-19 adalah satu-satunya hal yang pasti.

Orang dewasa harus bisa membedakan dan mengutamakan informasi yang dapat dipercaya karena banyaknya informasi palsu yang beredar di internet. Dengan kata lain, tidak semua informasi yang ditemukan di internet dapat diandalkan atau benar. Informasi tertentu dianggap palsu atau dibuat-buat, yang disebut dengan informasi hoax. Ketika pengguna internet mahir dalam literasi digital, mereka dapat terhindar dari paparan informasi palsu dan memprioritaskan informasi yang akurat dan berkualitas berdasarkan kebutuhan mereka sendiri. Kehidupan sehari-hari orang dewasa telah dipengaruhi dan diubah oleh teknologi, sehingga mereka yang kini 'buta

⁴ Taufiq Nur Azis, "Strategi pembelajaran era digital," *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science*. Vol. 1. No. 2. 2019.

teknologi' tidak hanya akan ketinggalan dalam memperoleh pengetahuan namun juga akan kehilangan beberapa peluang untuk berkembang. Informasi mempunyai peranan penting dan asli dalam era masyarakat informasi. Teknologi, termasuk komunikasi dan informasi, juga berkembang sangat pesat, berdampak pada banyak kehidupan dan mengubah rutinitas dan cara hidup kita sehari-hari, termasuk pendidikan. Pembelajaran digital adalah bagian dari bidang pendidikan yang berkembang pesat. Sektor pendidikan harus berkembang lebih jauh karena ketersediaan dan kehadiran jaringan internet dan alat pembelajaran digital yang membantu dan mendukung kegiatan pendidikan. Proses inovasi yang dapat diimplementasikan yang dapat mengimplementasikan perkembangan tersebut merupakan salah satu elemen penting bagi para aktor dalam melaksanakan pendidikan. Karena diperkirakan tanpa adanya inovasi maka kemajuan suatu bangsa di bidang pendidikan akan stagnan. Selain itu, derajat pendidikan suatu bangsa mempunyai peranan dalam menentukan sejauh mana kemajuannya menuju peradaban. Oleh karena itu, inovasi menjadi hal yang harus dilakukan dengan tetap mempertimbangkan pelaku pendidikan yang berbeda-beda.

Pada sebuah jurnal disebutkan Selain merupakan pendidikan yang paling hakiki bagi individu, nilai-nilai karakter juga menyinggung tujuan utama pembangunan nasional, yaitu pembentukan karakter bangsa. Asnawi menyatakan Agar sifat-sifat tersebut dapat bertahan hingga dewasa, maka sangat disarankan untuk menanamkan pendidikan karakter sejak dini.⁵

Sumardianta menyatakan Kemampuan teknologi informasi dan komunikasi telah memperluas dan memperluas jangkauan kognisi manusia.⁶ Ciri-ciri teknologi internet menyebabkan masyarakat menjadi dangkal, pragmatis, dan autis sehingga dapat berdampak buruk. Di dunia digital kontemporer, instruktur harus berjuang karena pengaruh yang merugikan ini. Karena teknologi sebenarnya hanyalah perpanjangan dari ego manusia, manusialah yang pada akhirnya bertanggung jawab atas teknologi tersebut. Ekstraksi dan penyebaran informasi adalah satu-satunya tugas yang tidak dapat digantikan oleh teknologi. Interaksi orang satu sama lain sangat penting untuk pengembangan kepribadian, ikatan sosial, rasa kebersamaan, empati, tanggung jawab, dan kepedulian. Pergeseran paradigma pendidikan menjadi salah satu dampaknya. dimana tren pendidikan beralih dari pembelajaran tradisional ke pembelajaran

⁵ Muh. Asnawi, 'Upaya Meningkatkan Pengembangan Nilai-Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa Melalui Penerapan Pendekatan PAIKEM Pada Mata Pelajaran Keagamaan Di MAN Kendal', Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia, 1.2 (2021)

⁶ Sumardianta, J. (2014). Habis Galau Terbitlah Move on. (Guru Bermental Driver bukan Pasangger). Yogyakarta : Bentang

berbasis pengetahuan, memungkinkan siapa pun untuk belajar dengan siapa pun, di mana pun, kapan pun. Guru tidak lagi menjadi sumber pengetahuan utama dan satu-satunya karena kemajuan teknologi. Tulisan Efferi dalam Mengelola Lembaga Pendidikan Di Era Global.⁷

Teknologi akan menjadi kekuatan jika dikombinasikan dengan andragogi yang gigih, karena teknologi merupakan salah satu faktor utama yang menentukan pembelajaran orang dewasa di abad ke-20. Teknologi menawarkan peluang unik bagi pendidikan orang dewasa dan andragogi. Berdasarkan deskripsi di atas penelitian ini diberi judul "Andragogi: Adaptasi Pembelajaran Orang Dewasa Pada Era Digitalisasi ".

METODE

Metodologi kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada metode studi literatur Penelitian ini menggunakan literasi buku dan artikel sebagai jenis penelitian kualitatif deskriptif. Sedangkan observasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperkuat dan menjadi bukti yang dapat dipercaya. Selain itu, buku peneliti, hasil pencarian dari beberapa artikel pendukung penelitian di laman internet, dan makalah pendukung lainnya menjadi sumber penelitian ini. di media cetak. Untuk mengumpulkan informasi, sumber asli artikel harus ditemukan. Proses analisis data menggunakan metodologi yang menyeluruh dan rinci.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Awalnya, inovasi atau modernisasi digunakan sebagai taktik yang bisa diterapkan dan efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Sederhananya, inovasi adalah kebutuhan yang harus dilaksanakan. Inovasi, menurut Eissentadt, adalah suatu proses yang mengubah sistem tatanan sosial, ekonomi, dan politik. Salah satu gambaran mengenai jenis inovasi yang dilakukan. Misalnya, segala sesuatunya mungkin berubah. Dalam bidang pendidikan, telah terjadi transisi dari sistem pembelajaran tatap muka yang tradisional menjadi sistem yang mendorong teknologi dan menghilangkan kebutuhan akan pengajaran tatap muka atau kontak jarak jauh.

Akibat pandemi Covid-19 dan kemajuan teknologi, sektor sekolah mengalami kesulitan yang belum pernah terjadi sebelumnya. Semakin pentingnya inovasi pendidikan juga merupakan

⁷ Efferi, A. (2015) 'Mengelola Lembaga Pendidikan Di Era Global (Pergeseran Paradigma Humanis Menjadi Bisnis)' Jurnal Pendidikan Islam, vol 3.

faktor lain. Karena keterkaitan keduanya, lahirlah inovasi dalam pendidikan. Upaya serupa juga dilakukan oleh lembaga-lembaga pendidikan di Indonesia—termasuk lembaga-lembaga yang belum menerapkan digitalisasi—untuk menyesuaikan dan merancang konsep-konsep baru guna mentransformasi lingkungan pendidikan di negara ini jika terjadi epidemi COVID-19. Selain masalah pandemi Covid-19, digitalisasi juga memerlukan kemajuan teknis.

Andragogi - Pembelajaran Orang Dewasa

Andragogi adalah konsep pembelajaran orang dewasa yang telah dirumuskan dan diorganisasikan secara sistematis sejak tahun 1920. Pendidikan orang dewasa adalah suatu proses yang menumbuhkan keinginan untuk bertanya dan belajar secara berkelanjutan sepanjang hidup. Suprijanto menyatakan Bagi orang dewasa belajar berhubungan dengan bagaimana mengarahkan diri sendiri untuk bertanya dan mencari jawabannya.⁸ Orang dewasa sebagai peserta didik sangat unik dan berbeda dengan anak usia dini dan anak remaja. Proses pembelajaran orang dewasa akan berlangsung jika dia terlibat langsung, idenya dihargai dan materi ajar sangat dibutuhkannya atau berkaitan dengan profesinya serta sesuatu yang baru bagi dirinya. Yusnadi dkk menyatakan permasalahan perilaku yang sering timbul dalam program pendidikan orang dewasa yaitu mendapat hal baru, timbul ketidaksesuaian (bosan), teori yang muluk (sulit dipraktikkan), resep/petunjuk baru (mandiri), tidak spesifik dan sulit menerima perubahan.⁹ Dari penjelasan diatas bahwa pendidikan orang dewasa dan pendidikan anak bukanlah hal yang sama. Sejumlah variabel mempengaruhi kesungguhan belajar orang dewasa, yang penting untuk menghasilkan hasil yang efektif dari proses belajar orang dewasa. Orang dewasa seperti gelas yang isinya berbeda-beda. Tergantung pada seberapa banyak orang dewasa berpartisipasi dalam proses pembelajaran, pendidikan orang dewasa dapat didefinisikan sebagai segala jenis pengalaman pembelajar bagi orang dewasa. Andragogi, sebagaimana digunakan dalam pendidikan orang dewasa, mengacu pada kumpulan ide atau prinsip yang mendukung orang dalam memperoleh informasi, sikap, dan keterampilan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas hidup mereka.

Karakteristik Peserta Didik (Orang Dewasa)

Orang dewasa belajar paling baik ketika mereka berada di sekitar orang lain yang dapat membantu mereka melalui proses tersebut, mereka tidak belajar dengan baik ketika diajar. Orang dewasa lebih suka belajar. Orang dewasa mengalami transformasi psikologis dan mengembangkan

⁸ Suprijanto. (2008) Pendidikan Orang Dewasa. Jakarta : Bumi Aksara

⁹ Yusnadi,Dkk.2014. Pendidikan Orang Dewasa, FIP, UNIMED, MEDAN

konsep diri yang matang. Mereka juga melepaskan ketergantungan keanak-kanakan dan berkembang menjadi pribadi yang mandiri dan dapat mengatur diri sendiri. Oleh karena itu, proses pembelajaran orang dewasa perlu mempertimbangkan kualitas orang dewasa. Karakteristik orang dewasa berbeda asumsinya dibandingkan dengan anak-anak. Asumsi yang dimaksud adalah:

1. Dia beralih dari melihat dirinya sebagai orang yang bergantung menjadi orang yang mandiri.
2. Masyarakat mempunyai banyak pengalaman, yang dapat mereka manfaatkan untuk melanjutkan pendidikan mereka.
3. Kegiatan-kegiatan yang terlibat dalam penciptaan peran sosial yang dimainkan masyarakat menjadi fokus kesiapan belajar manusia
4. Fokus pembelajaran bergeser dari berbasis pembelajaran menjadi berbasis isu, dan perspektif temporal bergeser dari penyimpanan informasi ke penerapan cepat.

Berikut ini adalah beberapa asumsi yang mendasari pembelajaran orang dewasa:

1. Orang dewasa harus memahami tujuan pendidikan. Sekalipun mereka kadang-kadang membutuhkan orang lain, seiring bertambahnya usia dan kemandirian, orang dewasa ingin berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri.
2. Pengalaman adalah cara terbaik bagi orang dewasa untuk belajar. Pengalaman semasa dewasa merupakan sumber belajar yang berharga. Terlibat dalam aktivitas pembelajaran berbasis pengalaman seperti pemecahan masalah dan wacana membantu mereka belajar lebih efektif.
3. Orang dewasa fokus memecahkan masalah untuk belajar. Karena permasalahan dunia nyata, orang dewasa menyadari perlunya sekolah khusus. Oleh karena itu, program pendidikan orang dewasa cocok, terstruktur dengan masukan mereka dan disesuaikan dengan kebutuhan hidup mereka.
4. Orang dewasa belajar lebih baik bila materi pelajarannya bermanfaat. Orang dewasa belajar keras untuk memperoleh informasi dan keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari. Akibatnya,.
5. Keinginan untuk memuaskan rasa penasaran. Orang dewasa harus memahami mengapa pembelajaran itu perlu. Menurut Tough (1979), orang dewasa mampu belajar, mendapat manfaat dari belajar, dan sadar akan kerugian jika tidak belajar. Tugas fasilitator adalah membantu siswa memahami bahwa mereka mempunyai “kebutuhan untuk mengetahui” dan bahwa mereka harus memuaskan rasa ingin tahu mereka.

6. Dorongan untuk mengembangkan diri. Orang dewasa mempunyai kapasitas untuk mengevaluasi dirinya sendiri, membuat pilihan, dan memilih jalan hidupnya sendiri. Mereka mungkin juga memupuk keadaan psikologis mereka untuk menarik minat dan kekaguman orang lain.
7. Bagian yang dimainkan oleh pengalaman. Orang dewasa memiliki pengalaman yang berbeda-beda berdasarkan minat, prestasi, kebutuhan, gaya belajar, dan sejarah mereka. Konsep pembelajaran yang sering diterapkan.
8. Keinginan untuk mengambil sesuatu. Orang dewasa terbuka untuk mempelajari apa yang perlu mereka ketahui dan mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam realitas kehidupan sehari-hari. Penting bagi Anda untuk terbuka dalam belajar.
9. Fokus pada pembelajaran. Berbeda dengan anak-anak yang mengutamakan pembelajaran atau berpusat pada mata pelajaran, orang dewasa mendasarkan pembelajarannya pada orientasi hidup. Kehidupan mereka terhubung dengan segala sesuatu yang mereka pelajari.
10. Peran yang dimainkan oleh motivasi. Orang dewasa termotivasi oleh insentif dari luar (gaji tinggi, promosi, dll.), namun insentif dari dalam (kualitas hidup, penghargaan, dll.) mempunyai dampak yang lebih besar. Setiana dalam Teknik Penyuluhan dan Pemberdayaan Masyarakat .¹⁰

Orang dewasa harus dihormati oleh orang lain karena mereka adalah makhluk hidup yang mampu menilai siapa dirinya seiring berjalannya waktu dan mendekati usia dewasa. Ia menemukan dan mengumpulkan berbagai pengalaman, yang menjadikan pengalaman sebagai alat yang berguna untuk belajar. Selain itu, pengalaman dapat berfungsi sebagai landasan luas untuk belajar dan memperoleh pengalaman baru. Oleh karena itu, masa dewasa ditandai dengan banyaknya pengalaman yang menyebabkan setiap orang dewasa seiring berjalannya waktu akan tumbuh menjadi orang dewasa yang lebih matang. Akibatnya, kesiapan belajar lebih dipengaruhi oleh perubahan tugas dan peran sosial dibandingkan oleh kebutuhan dan dorongan biologis atau akademis. Oleh karena itu, jika orang dewasa memahami bahwa mereka harus menemukan solusi terhadap permasalahan yang mereka hadapi, maka kesadaran akan kebutuhan ini akan menumbuhkan kesiapan untuk belajar.

Tujuan Pembelajaran Orang Dewasa

Menjelaskan bahwa tujuan dari proses pendidikan orang dewasa adalah untuk meningkatkan keterampilan profesional, kredensial teknis, dan bakat peserta. Peningkatan keterlibatan sosial serta sikap dan perilaku yang termasuk dalam kategori pengembangan pribadi

¹⁰ Setiana, L. 2005. Teknik Penyuluhan dan Pemberdayaan Masyarakat. Yogyakarta : Penerbit ANDI. 137 hal.

harus menjadi hasil dari proses pendidikan orang dewasa bagi individu yang bersangkutan. bahwa mengubah perilaku ke arah yang lebih baik dan menguntungkan merupakan tujuan utama pendidikan orang dewasa, dan hal ini hanya dapat terjadi jika terjadi perubahan yang sangat mendasar berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Premis yang mendasari pendidikan adalah bahwa tujuan utama pendidikan adalah untuk mentransfer pengetahuan umum dari satu generasi ke generasi berikutnya. Ada dua hal yang tersirat dalam asumsi ini:

1. Jumlah pengetahuan yang ada cukup sedikit sehingga sistem pendidikan dapat dikelola secara menyeluruh;
2. Perubahan budaya dan masyarakat terjadi cukup lambat sehingga memungkinkan pengetahuan dikemas dan disebarluaskan sebelum pengetahuan itu sendiri berubah.
3. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia kerja dan kehidupan sosial masyarakat semakin meningkat akibat globalisasi informasi dan kemajuan teknologi pada tahun 2000an. Orang dewasa didorong oleh kenyataan ini untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan bakat mereka dan kesempatan belajar yang tersedia. Dukungan layanan dan fasilitator diperlukan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang ingin belajar; otoritas pengawas dan administrator fasilitas pendidikan orang dewasa juga diperlukan untuk memastikan pembelajaran orang dewasa:
 1. Budaya, artinya mengenali banyaknya lingkungan di mana masyarakat memanfaatkan internet;
 2. Kognitif, atau kemampuan bernalar ketika mengevaluasi informasi;
 3. konstruktif, dalam arti menghasilkan sesuatu yang berilmu dan nyata;
 4. Komunikatif, yaitu mengetahui bagaimana fungsi jaringan dan komunikasi dalam ranah digital;
 5. Kepercayaan diri yang teliti;
 6. imajinatif, membawa ide-ide segar untuk diwujudkan;
 7. Melakukan penilaian saat menangani materi;
 8. dan menjalankan tanggung jawab sosial

Tujuan pendidikan orang dewasa adalah untuk memberdayakan individu untuk memaksimalkan pertumbuhan mereka sendiri, memperluas pengetahuan dan pemahaman mereka, dan mencapai hasil yang positif. Beberapa tujuan utama pendekatan andragogi terhadap kehidupan

adalah sebagai berikut:

- a) Memenuhi rasa ingin tahu
- b) Orang dewasa belum tentu memiliki seluruh pengetahuan, meskipun mereka mempunyai banyak pengalaman. Mereka masih membutuhkan informasi dan perspektif segar pada saat itu dalam hidup mereka agar pikiran mereka tetap aktif, tidak hanya terkait dengan bidang pekerjaan mereka. Mereka tetap ingin memuaskan rasa ingin tahunya dan mendapatkan sesuatu dari apa yang dipelajarinya.
- c) Untuk meningkatkan diri atau mencapai kemajuan.
- d) berkontribusi terhadap kemajuan profesionalisme dengan menggunakan perspektif baru dan pengalaman masa lalu untuk belajar darinya.

Pembelajaran Di Era Digital

Penting untuk diingat bahwa mengajar dan belajar adalah dua kegiatan yang terpisah. Jika menekuni adalah suatu kegiatan yang dipimpin dan dikendalikan oleh seorang pendidik, maka belajar adalah suatu kegiatan yang dihadirkan oleh seorang pendidik dan kemudian mengarahkan peserta didik secara utuh untuk digunakan dalam mengelola, menumbuhkan, dan menyelidiki pemahaman dan pengetahuan. segar. Untuk memastikan tidak terjadi kebingungan selama kegiatan pembelajaran kelompok di kelas, pendidik harus berkonsentrasi pada kerangka ini. Winastwan Gora dan Sunarto menyatakan Kerja sama yang positif antara pengajar sebagai pendidik dan peserta didik sebagai pembelajar dapat menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Kemampuan seorang guru untuk memperkenalkan konten baru harus sangat baik, jika tidak, siswa akan lebih cepat menjadi tidak tertarik.¹¹

Peserta didik juga perlu membangun dan menerapkan kebiasaan belajar mandiri. Mengingat potensi dan kemampuan bantuan siswa yang sangat besar, pembelajaran mandiri memerlukan bimbingan dan dukungan dari seorang instruktur. Kemandirian dalam belajar dimaksudkan untuk menumbuhkan tanggung jawab, kreativitas, dan pengembangan kemampuan berpikir logis dan kritis; hal ini tidak berarti bahwa pendidik harus melepaskan perannya dalam membantu dan mengarahkan siswa dalam pembelajarannya. Yusuf Hadi Miarso menyatakan Dengan pendekatan

¹¹ Winastwan Gora dan Sunarto, *PAKEMATIK: Strategi Pembelajaran Berbasis TIK*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2018), hal.

seperti ini maka kegiatan pembelajaran peserta didik di era digital akan menemukan pola terorganisir yang dapat dilanjutkan dengan alur kurikulum yang telah ditetapkan.¹²

Dengan strategi pembelajaran yang tepat, yang lebih luas dapat dilakukan dengan pendekatan pembelajaran yang tepat. Hal ini disebabkan adanya interaksi dan interaksi antara pengajar sebagai pendidik dan peserta didik sebagai pembelajar, sehingga memungkinkan potensi peserta didik untuk berakselerasi bahkan memasuki ranah pengetahuan yang tidak lazim berdasarkan seberapa akurat pola yang tercipta. Siswa akan dapat mengakses ruang-ruang geografis ilmiah yang sebelumnya hanya dapat diakses melalui kunjungan langsung berkat kemampuan adaptasi model pembelajaran yang diciptakan guru untuk mereka. Namun dengan pendekatan seperti ini, ruang geografis ilmiah dapat diakses tanpa kunjungan langsung. Dhitta Putri Saraswati menyatakan Sekali lagi, fokus dan lokus model belajar mengajar berbeda-beda, oleh karena itu penting bagi pengajar untuk melakukan hal tersebut. Tulisan Dhitta Putri Saraswati dalam *Mendidik Pemenang Bukan Pencundang*.¹³

Agar mahasiswa dapat berpartisipasi secara aktif dan positif dalam kehidupan mereka sekarang dan di masa depan, pendidikan sangatlah penting. Untuk menjamin keberhasilan pembelajaran, banyak pengajaran dilakukan secara online. Di masa new normal, pembelajaran banyak dilakukan secara online, sehingga diperlukan materi digital yang dapat mendorong pertumbuhan pembelajaran. Tujuan artikel ini adalah untuk menilai tingkat keterlibatan dan pemahaman mahasiswa dengan menyampaikan inovasi pembelajaran orang dewasa berbasis digital. Dasar penulisan ini bermula dari kenyataan bahwa orang dewasa kesulitan memahami konten yang disampaikan secara digital.

KESIMPULAN

Dalam era digital yang serba maju seperti saat ini, dampaknya bagi masyarakat sangatlah besar, baik secara positif maupun negatif. Hal ini menimbulkan tantangan bagi pendidik dalam menggunakan materi pendidikan dengan tepat, khususnya dalam konteks pendidikan orang dewasa. Sebagai dosen dan guru yang berpengalaman, kami menyadari bahwa masih terdapat kelangkaan dalam penggunaan materi pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh

¹² Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*,... hal. 4

¹³ Dhitta Putri Saraswati, *Mendidik Pemenang Bukan Pencundang*,...hal. 14

karena itu, kami berusaha menemukan ide-ide baru untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan prinsip-prinsip pendidikan orang dewasa di era digital.

Konsep andragogi menjadi kunci dalam pendidikan orang dewasa di era digital. Kami memahami bahwa belajar pada orang dewasa memiliki perbedaan signifikan dengan belajar pada anak-anak. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang kami terapkan adalah diskusi kelompok, teknik pemecahan masalah, dan pemanfaatan teknologi informasi sebagai basis pembelajaran. Kami percaya bahwa orang dewasa belajar paling baik ketika mereka merasa terlibat secara langsung, memiliki motivasi untuk berubah, dan memiliki keterampilan teknologi informasi yang memadai.

Namun, kami juga menghadapi tantangan dalam menerapkan pendidikan orang dewasa di era digital. Sebagian besar orang dewasa sudah terbiasa dengan teknologi digital, namun sulit untuk menerima perubahan dalam pendekatan pembelajaran. Oleh karena itu, kami berusaha untuk melibatkan mereka secara aktif dalam perencanaan, evaluasi, dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Kami yakin bahwa dengan partisipasi aktif mereka, proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan berdampak positif bagi perkembangan pribadi dan profesional mereka.

REFERENCES

- Abdul Rouf, "Transformasi dan Inovasi Manajemen Pendidikan Islam," *Jurnal*
- Asmin. 2005. Implementasi Berpikir Lateral dalam Proses Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 11 (55). [Online]. Tersedia: <http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/115505525553.pdf> . Diakses 30 Mei 2021)
- Aprilianti, I., Haryani, R & Widiyatmoko, F. (2015). Pengembangan Alat Peraga IPA Pada Tema Pemisahan Campuran Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains. *Unnes Science Education Journal, USEJ* 4 (2).
- Fitri Wahyuni dan Binti Maunah, "Kepemimpinan Transformasional dalam Pendidikan Islam," *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management* 2.2 (2021): 141-162.
- Hasan M., "Inovasi dan modernisasi pendidikan pondok Pesantren," *KARSA: Journal of Social and Islamic Culture*, 23(2), (2015): 296-306.
- Knowles, Malcolm. *The Modern Practice of Adult Education: From Pedagogy to Andragogy*. Cambridge: Englewood Cliffs, 1980.
- Muh. Asnawi, 'Upaya Meningkatkan Pengembangan Nilai–Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa

Melalui Penerapan Pendekatan PAIKEM Pada Mata Pelajaran Keagamaan Di MAN Kendal', Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia, 1.2 (2021)

Suprijanto. (2008) Pendidikan Orang Dewasa. Jakarta : Bumi Aksara

Setiana,L. 2005. Teknik Penyuluhan dan Pemberdayaan Masyarakat.Yogyakarta : Penerbit ANDI. 137 hal.

Taufiq Nur Azis, "Strategi pembelajaran era digital," *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science*. Vol. 1. No. 2. 2019.

Winastwan Gora dan Sunarto, *PAKEMATIK: Setrategi Pembelajaran Berbasis TIK*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2018), hal.

Yusnadi,Dkk.2014. Pendidikan Orang Dewasa, FIP, UNIMED, MEDAN

Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016).