



Hubungan Psikologi dan Design Thinking dalam Pengalaman Pembelajaran MOOC

Mafanda Naura Nasiwa

Universitas Bina Darma

Nuzsep Almigo

Universitas Bina Darma

Alamat: Jalan Jendral Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Seberang, 9 Ulu, Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30264, Indonesia

Korespondensi penulis: mafandanaura91@gmail.com

Abstract. *Massive Open Online Courses (MOOCs) have become an increasingly popular form of digital learning, offering flexibility and broad access to educational materials. However, the effectiveness of learning in MOOCs depends not only on content and technology but also on the psychological aspects of participants and the pedagogical approaches used. This report aims to analyze the relationship between psychology and Design Thinking in the MOOC learning experience. Through a descriptive qualitative method, it was found that psychological factors such as motivation, emotion, self-efficacy, and self-regulation play a crucial role in determining participant engagement and success. Meanwhile, the application of Design Thinking stages (empathize, define, ideate, prototype, and test) can enhance creativity, problem-solving, and critical reflection. The study results indicate that integrating psychological approaches and Design Thinking creates a more holistic, interactive, and meaningful learning experience, encouraging participants to become independent, innovative, and adaptive learners. Recommendations are provided for participants, MOOC organizers, and educational institutions to optimize online learning design by considering psychological aspects and design thinking methods.*

Keywords: *MOOC, Learning Psychology, Design Thinking, Motivation, Self-Regulation, Digital Learning, Creativity, Problem-Solving*

Abstrak. Program Massive Open Online Course (MOOC) telah menjadi salah satu bentuk pembelajaran digital yang semakin populer, menawarkan fleksibilitas dan akses luas terhadap materi pendidikan. Namun, efektivitas pembelajaran dalam MOOC tidak hanya bergantung pada konten dan teknologi, tetapi juga pada aspek psikologis peserta serta pendekatan pedagogis yang digunakan. Laporan ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara psikologi dan Design Thinking dalam pengalaman belajar peserta MOOC. Melalui metode kualitatif deskriptif, ditemukan bahwa faktor psikologis seperti motivasi, emosi, self-efficacy, dan regulasi diri berperan penting dalam menentukan keterlibatan dan keberhasilan peserta. Sementara itu, penerapan tahapan Design Thinking (empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian) dapat meningkatkan kreativitas, pemecahan masalah, dan refleksi kritis. Hasil kajian menunjukkan bahwa integrasi antara pendekatan psikologis dan Design Thinking menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik, interaktif, dan bermakna, sehingga mendorong peserta menjadi pembelajar mandiri, inovatif, dan adaptif. Rekomendasi diberikan bagi peserta, penyelenggara MOOC, dan institusi pendidikan untuk mengoptimalkan desain pembelajaran daring dengan mempertimbangkan aspek psikologis dan metode berpikir desain.

Kata Kunci: *MOOC, Psikologi Pembelajaran, Design Thinking, Motivasi, Regulasi Diri, Pembelajaran Digital, Kreativitas, Pemecahan Masalah*

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi digital, dan perubahan kebutuhan pasar kerja yang semakin kompleks, perguruan tinggi menghadapi tantangan untuk mencetak lulusan yang tidak hanya unggul secara akademis, tetapi juga memiliki keterampilan praktis, karakter, dan rasa kepedulian sosial. Tantangan global seperti persaingan tenaga kerja, disrupsi teknologi, dan pergeseran kebutuhan industri mengharuskan adanya inovasi dalam proses pembelajaran, sehingga kurikulum tradisional yang berfokus pada teori di kelas sudah tidak lagi cukup.

Sebagai solusi, muncul konsep Kurikulum Kampus Berdampak, yang dirancang untuk memastikan bahwa setiap aktivitas akademik termasuk perkuliahan, praktikum, proyek, magang, dan pengabdian memberikan pengaruh positif bagi mahasiswa, institusi, masyarakat, dan dunia industri. Kurikulum ini menekankan pembelajaran berbasis pengalaman, kolaborasi lintas disiplin ilmu, serta pemecahan masalah nyata di lapangan. Dengan pendekatan ini, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan holistik yang mencakup berpikir kritis, kreativitas, literasi digital, kerja sama tim, dan kepedulian sosial.

Implementasi Kurikulum Kampus Berdampak sejalan dengan kebijakan pendidikan tinggi di Indonesia yang mengusung prinsip Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka, serta fokus pada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Perguruan tinggi diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai pusat penyampaian ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai pusat inovasi dan pemberdayaan masyarakat. Diharapkan dengan adanya kurikulum ini, kampus dapat menghasilkan lulusan yang adaptif, kompetitif di tingkat global, serta mampu memberikan kontribusi signifikan bagi pembangunan bangsa.

Sebagai institusi pendidikan tinggi yang terus bertransformasi, Universitas Bina Darma Palembang melihat Kurikulum Kampus Berdampak sebagai sarana untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan responsif terhadap kebutuhan zaman. Melalui kurikulum ini, Universitas Bina Darma berupaya menciptakan proses belajar yang tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk terlibat secara aktif dalam pemecahan masalah nyata di masyarakat. Program-program seperti proyek berbasis masyarakat, penelitian terapan, dan kolaborasi dengan berbagai mitra eksternal menjadi wujud nyata komitmen Universitas Bina Darma dalam memberikan pembelajaran yang bermakna dan berorientasi pada hasil.

Selain itu, penerapan Kurikulum Kampus Berdampak di Universitas Bina Darma juga didukung oleh visi kampus yang menekankan penguatan teknologi informasi dan kewirausahaan. Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan digital, kreativitas, serta kemampuan berinovasi sesuai kebutuhan dunia industri modern. Lingkungan kampus yang adaptif dan kolaboratif memberikan ruang bagi mahasiswa untuk membangun pengalaman langsung yang akan memperkuat kesiapan mereka dalam memasuki dunia profesional. Dengan demikian, Universitas Bina Darma berperan sebagai kampus yang tidak hanya menghasilkan lulusan berkualitas, tetapi juga mampu memberikan kontribusi nyata bagi masyarakat, dunia usaha, dan pembangunan daerah.

Sebagai bagian dari upaya mengoptimalkan implementasi Kurikulum Kampus Berdampak, Universitas Bina Darma menjalin kemitraan strategis dengan Universitas Gadjah Mada (UGM) untuk menyediakan program Magang MOOC UGM bagi para mahasiswa. Kolaborasi ini membuka peluang bagi mahasiswa UBD untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan magang yang terstandarisasi dan berorientasi pada pengembangan kompetensi profesional. Melalui kerja sama ini, mahasiswa diberi akses untuk mempelajari materi dari salah satu perguruan tinggi terkemuka di Indonesia serta mengembangkan kemampuan praktis melalui proyek atau tugas yang relevan dengan kebutuhan industri.

Kolaborasi antara Universitas Bina Darma dan Universitas Gadjah Mada (UGM) dalam penyelenggaraan program MOOC ini menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas dan jangkauan pembelajaran. UGM sebagai salah satu perguruan tinggi terbaik di Indonesia membawa keunggulan akademik serta sumber daya ilmiah yang kuat, terutama dalam kajian psikologi dan pendidikan. Sementara itu, UBD memberikan perspektif praktis serta pendekatan

pembelajaran digital yang adaptif. Kerja sama ini menghasilkan kurikulum pembelajaran yang komprehensif dan terarah, menghadirkan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif tetapi juga mendalam.

Melalui program Magang MOOC UGM ini, mahasiswa Universitas Bina Dharma memperoleh kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang dipelajari melalui tugas-tugas berbasis proyek yang mencerminkan situasi dunia kerja dan kebutuhan lapangan. Selain itu, mahasiswa dapat memperluas jejaring akademik dan profesional, memperoleh sertifikat kompetensi, serta meningkatkan kesiapan mereka memasuki dunia industri. Kerja sama ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar mahasiswa UBD tetapi juga memperkuat posisi kampus sebagai institusi pendidikan tinggi yang adaptif, inovatif, dan mampu memanfaatkan teknologi untuk mendukung peningkatan kualitas lulusan.

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan besar dalam sistem pendidikan modern, termasuk cara mahasiswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Model pembelajaran daring seperti *Massive Open Online Courses* (MOOC) menjadi salah satu inovasi pendidikan yang banyak dimanfaatkan untuk memberikan akses belajar yang lebih fleksibel dan luas. MOOC memungkinkan mahasiswa belajar dari berbagai sumber dan institusi tanpa terikat ruang dan waktu.

Namun, efektivitas pembelajaran dalam MOOC tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan materi atau kualitas platform yang digunakan. Faktor psikologis seperti motivasi, pengaturan diri, kepercayaan diri, serta kondisi emosional turut memengaruhi bagaimana peserta menjalani proses belajar daring. Dalam lingkungan pembelajaran yang sangat mandiri, aspek-aspek psikologis tersebut menjadi faktor penentu pengalaman belajar peserta.

Di sisi lain, pendekatan *Design Thinking* telah menjadi metode yang banyak digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, untuk membantu individu memahami masalah secara mendalam dan menciptakan solusi yang inovatif. *Design Thinking* menekankan proses kreatif, empatik, dan iteratif, sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar peserta MOOC.

Melihat kedua konsep tersebut, penting untuk meninjau bagaimana aspek psikologis berhubungan dengan penerapan *Design Thinking* dalam konteks MOOC. Pemahaman mengenai hubungan keduanya dapat memberikan wawasan baru mengenai bagaimana mahasiswa membangun pengalaman belajar yang efektif dan bermakna melalui proses berpikir kreatif, eksploratif, dan reflektif. Oleh karena itu, kajian mengenai hubungan psikologi dan *Design Thinking* dalam pengalaman MOOC menjadi relevan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran digital.

KAJIAN TEORITIS

1. Psikologi dalam Proses Pembelajaran

Psikologi memiliki peran fundamental dalam memahami bagaimana seseorang menerima, mengolah, dan mempertahankan informasi. Dalam pendidikan modern, proses belajar tidak hanya dipandang sebagai aktivitas intelektual, tetapi juga melibatkan dinamika kognitif, afektif, dan perilaku. Faktor seperti motivasi, emosi, kepercayaan diri, perhatian, serta kemampuan mengatur diri menjadi penentu keberhasilan seseorang dalam belajar. Pemahaman yang mendalam mengenai faktor-faktor ini dapat memberikan wawasan berharga bagi pendidik dan pengembang program pembelajaran, termasuk dalam konteks MOOC.

Dalam konteks pembelajaran berbasis MOOC, peran psikologi menjadi semakin penting karena peserta harus belajar secara mandiri tanpa kehadiran langsung seorang pengajar. Lingkungan belajar digital sering menimbulkan tantangan psikologis seperti rasa isolasi, kebingungan, dan tekanan dalam memahami materi. Selain itu, kurangnya interaksi tatap muka dapat menghasilkan perasaan kurang terhubung dengan konten belajar dan sesama peserta. Oleh karena itu, memahami aspek psikologis dapat membantu menjelaskan mengapa sebagian peserta mampu menyelesaikan kursus dengan baik, sementara yang lain mengalami hambatan. Dengan mengenali tantangan ini, penyelenggara MOOC dapat merancang intervensi yang lebih efektif untuk mendukung peserta.

Lebih lanjut, teori psikologi juga memberikan landasan untuk memahami bagaimana

seseorang memotivasi dirinya, mengelola emosi, serta mengatur waktu dalam proses pembelajaran. Keterampilan ini sangat penting dalam lingkungan pembelajaran yang menuntut otonomi, seperti MOOCs, di mana peserta sering kali harus memotivasi diri sendiri untuk menyelesaikan tugas dan mengikuti modul-modul dengan konsisten. Strategi manajemen waktu, seperti menetapkan tujuan jangka pendek dan menciptakan rutinitas belajar, menjadi alat penting untuk menjaga fokus dan komitmen. Selain itu, kemampuan untuk mengelola emosi, terutama dalam menghadapi tantangan dan rintangan, dapat menentukan tingkat ketahanan peserta selama proses belajar.

Sebagai tambahan, penerapan pendekatan psikologis dalam desain kursus MOOC dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih holistik dan inklusif. Dengan mengintegrasikan teori-teori psikologi, pengembang kursus dapat merancang materi yang tidak hanya informatif tetapi juga mendukung keterlibatan afektif peserta. Misalnya, elemen gamifikasi dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan, sementara umpan balik yang konstruktif dapat membantu peserta memahami kemajuan mereka dan mengatasi rasa frustrasi. Dengan demikian, pendekatan psikologis yang tepat tidak hanya akan meningkatkan pemahaman peserta, tetapi juga memperkuat rasa percaya diri dan kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

2. Konsep Design Thinking

Design Thinking adalah pendekatan sistematis untuk memecahkan masalah melalui pemahaman mendalam terhadap pengguna. Pendekatan ini menekankan pentingnya empati, kreativitas, kolaborasi, dan eksperimen dalam menemukan solusi yang relevan. Melalui tahap-tahap seperti empathize, define, ideate, prototype, dan test, proses ini mendorong individu untuk menggali lebih dalam dan memahami kebutuhan nyata yang dirasakan oleh pengguna. Dalam dunia pendidikan, Design Thinking digunakan sebagai metode pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai aktor utama dalam proses kreatif, menjadikan mereka lebih terlibat dan bertanggung jawab atas pengalaman belajar mereka.

Implementasi Design Thinking dalam pembelajaran tidak hanya mendorong siswa untuk berpikir kritis, tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaboratif dan komunikasi. Siswa diajak untuk bekerja bersama dalam kelompok, berbagi ide, dan memberikan umpan balik satu sama lain. Proses kolaboratif ini menciptakan suasana belajar yang dinamis, di mana setiap suara dihargai, dan keberagaman ide dapat menghasilkan solusi yang lebih inovatif. Selain itu, pendekatan ini juga memungkinkan siswa untuk belajar dari kegagalan dan eksperimen, menjadikan mereka lebih tangguh dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Dengan mengadopsi Design Thinking, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan responsif. Pendekatan ini berfokus pada kebutuhan siswa, bukan hanya mengutamakan kurikulum yang kaku. Dengan cara ini, siswa dapat lebih bebas untuk mengeksplorasi minat mereka dan menemukan cara unik untuk menyelesaikan masalah. Melalui pembelajaran berbasis Design Thinking, pendidikan tidak hanya berorientasi pada pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan yang dibutuhkan di dunia yang semakin kompleks.

a. Tahapan dalam Design Thinking

Design Thinking terdiri dari beberapa tahapan yang saling melengkapi dan menciptakan siklus inovatif. Tahap pertama adalah Empathize, di mana peserta berusaha memahami kebutuhan dan pengalaman pengguna secara mendalam. Pada tahap ini, peserta biasanya menggunakan berbagai teknik penelitian, seperti wawancara dan observasi, untuk mengumpulkan informasi. Melalui pemahaman yang mendalam tentang perspektif pengguna, peserta dapat menangkap isu-isu yang mungkin tidak terlihat sebelumnya. Ini merupakan dasar yang sangat penting untuk proses berikutnya, karena pemahaman ini akan membimbing seluruh proyek.

Tahap berikutnya adalah Define, di mana hasil dari empati dirumuskan menjadi pernyataan masalah yang spesifik. Pada tahap ini, peserta menganalisis data yang telah dikumpulkan dan merumuskan masalah inti yang ingin dipecahkan. Penting untuk menyusun pernyataan masalah yang jelas dan terfokus agar dapat mengarahkan proses inovasi secara efektif. Kesalahan dalam mendefinisikan masalah dapat mengarah pada solusi yang tidak relevan, sehingga tahap ini harus

dilakukan dengan hati-hati. Dengan mendefinisikan masalah secara tepat, peserta dapat memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar menjawab kebutuhan pengguna.

Setelah masalah didefinisikan, peserta melanjutkan ke tahap Ideate, di mana eksplorasi ide dilakukan sebanyak mungkin tanpa batasan. Pada tahap ini, kreativitas peserta sangat diuji, dan teknik brainstorming sering digunakan untuk menciptakan beragam solusi. Tidak ada ide yang dianggap terlalu aneh atau tidak mungkin, karena seluruh proses ini bertujuan untuk mendorong pemikiran inovatif. Melalui eksplorasi ide yang luas, peserta dapat menemukan pendekatan yang mungkin tidak terpikirkan sebelumnya. Kemampuan untuk berpikir bebas dan berani mengambil risiko dalam menciptakan ide adalah kunci dalam tahap ini.

Setelah ide-ide dihasilkan, peserta memasuki tahap Prototype, di mana ide-ide yang dianggap paling menjanjikan diwujudkan dalam bentuk yang lebih sederhana dan konkret. Prototyping berfungsi sebagai alat untuk mendemonstrasikan dan menguji ide-ide tersebut. Pada tahap ini, peserta perlu mempertimbangkan sumber daya yang tersedia dan mulai menjadikan konsep menjadi sesuatu yang lebih nyata. Prototipe bisa berupa gambar, model fisik, atau bahkan mock-up digital, tergantung pada sifat ide yang dihasilkan. Proses ini membantu peserta mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu disempurnakan sebelum langkah berikutnya.

Tahap terakhir adalah Test, di mana prototipe diuji dan dievaluasi untuk melihat kekurangan dan potensi pengembangan. Di sini, peserta meminta umpan balik dari pengguna dan memperhatikan interaksi mereka dengan prototipe. Penting untuk memiliki pendekatan yang terbuka terhadap kritik, karena ini merupakan kesempatan untuk belajar dan melakukan iterasi. Umpan balik yang diperoleh akan digunakan untuk memperbaiki prototipe, menciptakan siklus yang berkesinambungan dari pengujian dan pengembangan. Keseluruhan proses ini menekankan pentingnya ketahanan dan adaptabilitas, karena tiap tahap dapat kembali diulang untuk mencapai solusi yang lebih baik.

Setiap tahap dalam Design Thinking memerlukan keterampilan berpikir kritis dan reflektif. Dengan menganalisis setiap langkah dan mengkritisi pendekatan yang diambil, peserta dapat berkembang menjadi pemecah masalah yang lebih baik. Selain itu, kemampuan untuk menerima umpan balik yang konstruktif sangat penting di setiap tahap ini. Melalui kolaborasi dan komunikasi yang efektif, peserta dapat meningkatkan kualitas ide dan solusi yang dihasilkan. Proses Design Thinking tidak hanya memperkaya keterampilan teknis peserta, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan keberanian untuk berinovasi.

b. Design Thinking sebagai Metode Pembelajaran

Dalam konteks pembelajaran, Design Thinking berfungsi sebagai pendekatan inovatif yang tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga memperkuat kemampuan problem solving di kalangan peserta. Dengan mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu, pendekatan ini melibatkan peserta secara aktif dalam seluruh proses pembelajaran, menjadikan pengalaman belajar jauh lebih bermakna dan mendalam.

Proses Design Thinking terdiri dari beberapa tahap, yaitu empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian. Dalam tahap empati, mahasiswa didorong untuk memahami perspektif pengguna dengan mengikuti, mengamati, dan berinteraksi langsung. Hal ini membantu mereka merasakan dan menghargai kebutuhan serta tantangan yang dihadapi oleh pengguna, yang pada gilirannya menghasilkan solusi yang lebih tepat sasaran.

Selama fase definisi, mahasiswa bekerja untuk merumuskan masalah dengan lebih jelas berdasarkan wawasan yang didapat. Ini adalah langkah penting karena pemahaman yang mendalam terhadap masalah yang dihadapi akan memandu proses pencarian solusi yang relevan. Tahap ideasi selanjutnya memperkenalkan metode brainstorming, di mana mahasiswa diajak untuk menghasilkan berbagai solusi kreatif, tanpa membatasi diri oleh konvensi yang ada.

Ketika beralih ke fase prototipe, peserta belajar untuk mengompilasi ide-ide mereka menjadi bentuk nyata yang dapat diuji dan dievaluasi. Prototipe ini tidak harus sempurna; sebaliknya, mereka harus cukup representatif untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Uji coba ini memungkinkan mahasiswa untuk menganalisis efektivitas solusi yang mereka ciptakan, serta untuk memperbaiki dan mengadaptasi ide-ide mereka berdasarkan komentar yang diterima.

Selain itu, metode Design Thinking juga menekankan pentingnya bekerja dalam tim.

Dengan berkolaborasi, mahasiswa belajar untuk berkomunikasi secara efektif, berbagi ide, serta menghormati pendapat dan perspektif orang lain. Kemampuan ini sangat berharga di dunia profesional, di mana kolaborasi menjadi kunci untuk keberhasilan proyek.

;Dalam menghadapi kegagalan, Design Thinking mendorong peserta untuk melihatnya sebagai bagian dari proses belajar. Pergantian perspektif ini membantu membangun ketahanan dan sikap positif terhadap tantangan. Mahasiswa belajar untuk tidak terjebak dalam kegagalan, melainkan untuk menggali pelajaran berharga yang bisa diambil dari pengalaman tersebut. Hal ini menciptakan budaya pembelajaran yang bersifat adaptif dan resilien.

Dengan memprioritaskan empati dan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna, mahasiswa belajar untuk menciptakan solusi yang tidak hanya efektif, tetapi juga relevan dalam konteks nyata. Mereka didorong untuk berpikir di luar batasan tradisional, merangkul perubahan, dan mengadopsi sikap eksploratif yang sangat penting dalam dunia yang terus berubah dengan cepat.

Akhirnya, pendekatan Design Thinking ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar mahasiswa, tetapi juga membekali mereka dengan nilai-nilai dan keterampilan yang sangat penting untuk menghadapi tantangan di masa depan. Dengan begitu, mereka berkembang menjadi inovator, pemikir kritis, dan pemimpin yang mampu menciptakan dampak positif dalam masyarakat.

c. Materi-Materi MOOC

Program Massive Open Online Course (MOOC) yang diikuti dalam kegiatan ini terdiri dari enam materi utama yang dirancang secara khusus untuk mengembangkan berbagai kemampuan penting, seperti berpikir kritis, pengambilan keputusan yang efektif, kepemimpinan yang responsif, serta pemanfaatan data dalam konteks multidisipliner. Setiap materi ini memiliki fokus unik dan kontribusi yang berbeda, yang secara keseluruhan saling melengkapi dalam mendukung proses pembelajaran berbasis digital. Dengan menggabungkan berbagai elemen ini, program ini bertujuan untuk mempersiapkan peserta agar lebih siap menghadapi tantangan di era digital, di mana kemampuan adaptasi dan inovasi menjadi kunci utama dalam mencapai kesuksesan.

Materi pertama adalah Design Thinking for Professionals, yang menekankan pentingnya pengembangan proses berpikir kreatif dan pemecahan masalah secara sistematis dengan pendekatan yang berpusat pada pengguna. Dalam materi ini, peserta akan diajak untuk mendalami tahapan design thinking yang mencakup identifikasi masalah, pengembangan ide-ide inovatif, serta evaluasi dari solusi yang dihasilkan. Melalui pembelajaran ini, peserta tidak hanya dilatih untuk berpikir reflektif dan adaptif, tetapi juga untuk mengembangkan sikap inovatif yang sangat diperlukan dalam menghadapi berbagai permasalahan yang mungkin muncul di lingkungan profesional maupun dalam konteks pembelajaran. Dengan pendekatan yang praktis, materi ini memungkinkan peserta untuk mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari langsung ke dalam situasi nyata, sehingga pengalaman belajarnya menjadi lebih mendalam dan relevan.

Materi ketiga adalah Inclusive Leadership Skills, yang membahas keterampilan kepemimpinan inklusif dalam lingkungan yang beragam. Dalam materi ini, peserta didorong untuk memahami pentingnya komunikasi yang terbuka dan transparan, pengambilan keputusan yang adil, serta kemampuan untuk menghargai perbedaan individu di dalam tim. Dengan menekankan pada nilai-nilai inklusi dan kolaborasi, program ini bertujuan untuk mengembangkan sikap kepemimpinan yang mampu mengakomodasi beragam perspektif, sehingga semua anggota tim merasa dihargai dan termotivasi untuk berkontribusi secara aktif. Melalui pembelajaran ini, peserta diharapkan dapat menjadi pemimpin yang tidak hanya fokus pada hasil, tetapi juga pada pengembangan hubungan yang sehat dan produktif dalam tim.

Materi keempat adalah Rekayasa Kansei, yang fokus pada mempelajari hubungan antara pengaruh aspek emosional manusia dengan desain produk atau layanan. Dalam konteks ini, materi ini menekankan cara-cara bagaimana persepsi, perasaan, dan pengalaman pengguna dapat diterjemahkan menjadi konsep desain yang sesuai dan menarik. Dengan memahami pentingnya aspek psikologis dalam menciptakan desain yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna, peserta dapat meningkatkan kualitas produk yang mereka tawarkan. Materi ini juga mendorong peserta untuk mengadopsi pendekatan yang lebih holistik dalam proses desain,

memastikan bahwa solusi yang dihasilkan tidak hanya fungsional tetapi juga emosional dan estetis, menciptakan pengalaman yang lebih lengkap bagi pengguna.

Materi kelima yaitu Big Data for Multidiscipline, yang menguraikan konsep dasar big data serta pemanfaatannya di berbagai bidang keilmuan. Dalam materi ini, peserta akan diperkenalkan pada karakteristik big data, teknik pengolahan data, serta penerapannya dalam pengambilan keputusan berbasis data. Dengan semakin berkembangnya teknologi digital, pemahaman tentang literasi data menjadi sangat penting agar peserta dapat mengatasi tantangan yang ada. Pembelajaran ini memberikan pengetahuan yang tidak hanya teoritis tetapi juga praktis, sehingga peserta mampu menerapkan teknik dan bahan ajar yang didapat untuk memecahkan masalah di berbagai bidang, mulai dari bisnis hingga kesehatan.

Secara keseluruhan, keenam materi dalam program MOOC ini saling melengkapi dan berusaha untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis, serta pemahaman yang mendalam terhadap aspek manusia dan data. Integrasi berbagai materi ini mendukung pendekatan pembelajaran yang komprehensif dan relevan dengan kebutuhan kompetensi di era digital. Dengan mengadopsi strategi pembelajaran yang interaktif dan berbasis proyek, peserta tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis, tetapi juga keterampilan sosial dan emosional yang diperlukan untuk berkolaborasi dan berkontribusi di lingkungan yang multikultural dan cepat berubah. Melalui pengalaman ini, diharapkan peserta akan menjadi individu yang tidak hanya siap secara akademis, tetapi juga mampu berinovasi dan memimpin perubahan yang positif di masyarakat.

3. Pembelajaran Melalui MOOC

Massive Open Online Course (MOOC) adalah platform pembelajaran daring berskala besar yang menawarkan akses terbuka kepada kursus-kursus dari berbagai disiplin ilmu. Dengan konsep pembelajaran ini, peserta dari berbagai latar belakang sosial, pendidikan, dan geografis diberikan kesempatan untuk memperoleh dan memperdalam pengetahuan tanpa adanya batasan akses. Dengan sistem ini, individu dapat menikmati pembelajaran dari universitas terkemuka di seluruh dunia, menjadikan pengetahuan lebih terjangkau dan dapat diakses oleh semua orang tanpa harus melakukan perjalanan atau menghadiri kelas fisik. Keberadaan MOOC menjadi alternatif yang sangat relevan, terutama bagi mereka yang ingin meningkatkan keterampilan atau mengejar pendidikan lebih lanjut tanpa harus terbebani oleh berbagai kendala yang biasanya mengganggu pembelajaran tradisional.

Penggunaan teknologi digital dalam MOOC membuka berbagai kemungkinan inovatif dalam penyampaian materi. Materi pembelajaran kini tidak hanya disajikan dalam bentuk teks, tetapi juga melalui video interaktif, kuis, dan forum diskusi yang dinamis. Inovasi ini tidak hanya meningkatkan cara peserta menerima informasi tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan adanya materi berbasis video, peserta dapat belajar pada kecepatan mereka sendiri, menonton ulang bagian yang sulit, dan terlibat dengan konten secara lebih mendalam. Kuis interaktif membantu mengukur pemahaman peserta atas materi yang telah dipelajari, sementara forum diskusi memberikan ruang untuk bertukar pikiran dan berbagi pengalaman dengan sesama peserta.

Salah satu keunggulan utama dari MOOC adalah fleksibilitas yang ditawarkannya. Peserta memiliki kebebasan untuk menentukan jadwal belajar mereka sendiri, yang sangat ideal bagi mereka yang memiliki komitmen lain, seperti pekerjaan atau tanggung jawab keluarga. Fleksibilitas ini memungkinkan individu untuk menyesuaikan waktu belajar dengan rutinitas harian mereka, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih manusiawi dan dapat diintegrasikan dengan kehidupan mereka secara keseluruhan. Selain itu, MOOC juga menyediakan pilihan materi yang beragam, sehingga peserta dapat memilih kursus yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka, baik itu untuk pengembangan profesional maupun personal.

Namun, MOOC juga membawa serta serangkaian tantangan yang perlu dihadapi oleh peserta. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan interaksi langsung dan tuntutan untuk belajar secara mandiri yang sangat kuat. Tanpa dukungan langsung dari pengajar, beberapa peserta mungkin merasa kesulitan untuk tetap termotivasi dan menyelesaikan kursus yang mereka ambil. Ketidakmampuan untuk berinteraksi secara langsung dengan instruktur atau sesama

peserta dapat mengurangi pengalaman sosial dalam belajar, yang sering kali menjadi sumber motivasi penting bagi individu. Untuk mengatasi tantangan tersebut, peserta biasanya diharuskan untuk mengembangkan kemampuan regulasi diri yang baik, agar mereka dapat mengatasi berbagai hambatan dan tetap fokus pada tujuan pembelajaran mereka.

Meskipun tantangan tersebut ada, banyak platform MOOC kini berusaha aktif untuk mengatasi masalah interaksi melalui berbagai pendekatan. Penyedia MOOC sering kali memperkenalkan forum diskusi aktif yang tidak hanya memungkinkan peserta untuk bertanya dan berbagi pengalaman, tetapi juga memfasilitasi kolaborasi di antara peserta. Forum-forum ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk saling mendukung, berbagi perspektif, dan membangun jaringan yang bermanfaat. Selain itu, beberapa kursus juga mulai menawarkan sesi tanya jawab langsung dengan instruktur, yang membantu menciptakan hubungan yang lebih personal dalam pembelajaran virtual. Dengan langkah-langkah ini, MOOC berupaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung dan terintegrasi, meskipun dilakukan secara daring.

Dengan segala inovasi dan tantangan yang dihadapi, MOOC menjadi salah satu bentuk pembelajaran yang beradaptasi dengan cepat, memungkinkan peserta untuk mengakses pendidikan berkualitas tinggi dari kenyamanan rumah mereka. Ini menciptakan ekosistem yang lebih inklusif dan memberdayakan bagi pembelajaran sepanjang hayat, di mana siapa pun dapat menjadi pelajar, terlepas dari latar belakang mereka. Dengan terus menginovasi dan menjawab tantangan yang ada, MOOC berpotensi untuk menjadi pilar penting dalam pendidikan global di masa depan, memperluas akses pendidikan, dan membekali individu dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi dunia yang terus berubah.

4. Kaitan Psikologi dan Design Thinking dalam MOOC

Psikologi dan Design Thinking memiliki hubungan yang erat dalam mendukung pengalaman belajar peserta MOOC. Proses Design Thinking menekankan pemecahan masalah dengan pendekatan kreatif dan sistematis. Di dalam proses ini, peserta dapat mengasah kreativitas, empati, dan kemampuan berpikir kritis mereka. Tiga aspek ini sangat vital untuk menciptakan solusi yang relevan dan berkelanjutan. Dengan memahami hubungan ini, peserta dapat lebih siap dalam menghadapi tantangan yang ada.

Faktor psikologis seperti emosi, motivasi, dan self-efficacy memainkan peran besar dalam menjalani setiap tahap Design Thinking. Ketika peserta merasa termotivasi, mereka cenderung lebih aktif dan berani mencoba ide-ide baru. Pemahaman mendalam tentang kondisi psikologis ini menjadi kunci untuk menerapkan pendekatan yang kreatif. Hal ini memungkinkan peserta untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kondisi psikologis yang baik dapat memperbaiki hasil belajar mereka.

Peserta dengan kondisi psikologis positif menunjukkan antusiasme tinggi selama proses ideasi. Rasa percaya diri yang kuat memfasilitasi eksplorasi dalam menciptakan prototipe. Selain itu, keterbukaan terhadap kritik sangat penting dalam tahap pengujian. Mereka yang merasa nyaman dengan umpan balik dapat meningkatkan dan memperbaiki ide mereka. Ini menciptakan siklus pembelajaran yang positif dan produktif.

Emosi positif, seperti kegembiraan dan rasa percaya diri, mampu meningkatkan keinginan untuk berkolaborasi. Ketika peserta merasa bahagia dan didukung, mereka lebih rentan untuk berbagi ide. Namun, peserta yang menghadapi hambatan psikologis seperti stres atau kecemasan sering menemui kesulitan dalam mengikuti proses belajar. Rasa takut akan kritik dapat memengaruhi motivasi mereka. Oleh karena itu, penting untuk memahami dan mendukung kondisi mental setiap peserta.

Dukungan sosio-emosional dari lingkungan belajar sangat krusial untuk meningkatkan kondisi psikologis peserta. Interaksi positif dengan sesama peserta di forum diskusi memberikan motivasi tambahan. Ketika mereka merasa terhubung dan saling mendukung, kemampuan mereka untuk mengatasi rintangan psikologis meningkat. Suasana yang terbuka dan inklusif membantu menciptakan rasa aman dalam berbagi ide. Oleh karena itu, penyelenggara MOOC perlu memperhatikan aspek ini untuk memaksimalkan pengalaman belajar.

Penyelenggara MOOC juga dapat mengimplementasikan teknik pengembangan diri untuk

mendukung peserta. Misalnya, memberikan sesi pelatihan tentang manajemen stres dan pengembangan keterampilan emosional dapat membantu peserta mengatasi hambatan psikologis. Teknik-teknik seperti mindfulness atau latihan pernapasan dapat meningkatkan ketenangan dan fokus peserta. Dengan menyediakan alat ini, penyelenggara membantu peserta merasa lebih siap secara mental sebelum terlibat dalam proses Design Thinking. Pendekatan ini tidak hanya bermanfaat untuk pengalaman belajar MOOC, tetapi juga untuk kehidupan profesional dan pribadi peserta di masa depan.

Selain itu, menciptakan sistem umpan balik yang konstruktif sangat penting dalam lingkungan pembelajaran ini. Umpan balik yang positif dan membangun dapat meningkatkan keyakinan diri peserta dan mendorong mereka untuk terus berinovasi. Dalam konteks Design Thinking, umpan balik harus ditujukan untuk memperbaiki ide dan menyarankan perbaikan, bukan untuk mengkritik secara negatif. Hal ini membantu menciptakan suasana di mana peserta merasa aman untuk bereksperimen dan belajar dari kesalahan. Dengan sistem umpan balik yang baik, peserta tidak hanya berkembang secara teknis, tetapi juga secara emosional.

Dengan memadukan berbagai pendekatan ini, pengalaman belajar yang lebih holistik dapat diciptakan. Penyelenggara MOOC dapat menggabungkan elemen desain pembelajaran kreatif dengan perhatian terhadap kesejahteraan psikologis peserta. Fokus pada faktor psikologis tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga meningkatkan kemungkinan keberhasilan peserta di masa depan. Lingkungan yang mendukung memungkinkan peserta untuk menjelajahi ide dengan keberanian dan keinginan untuk belajar. Pada akhirnya, ini akan memberikan dampak positif tidak hanya pada individu, tetapi juga pada komunitas akademik yang lebih luas.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian berisi spesifikasi penelitian, jenis penelitian, metode pendekatan, teknik pengumpulan data, dan metode analisis data yang digunakan dalam penelitian. Metode penelitian ditulis secara deskriptif dan dibuat dalam 1 alinea.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Program MOOC

Selama mengikuti program MOOC, peserta terlibat dalam berbagai aktivitas yang dirancang untuk memperkenalkan dan mendorong pemahaman tentang konsep Design Thinking. Proses belajar dimulai dengan pemaparan materi melalui video dan modul digital yang menyediakan informasi mendalam dan terstruktur. Materi ini dirancang secara interaktif untuk memastikan peserta tidak hanya sekadar mendengarkan, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Melalui berbagai format penyampaian, peserta mendapatkan kesempatan untuk mempelajari teori dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Setelah memahami materi, peserta dihadapkan pada tugas yang menuntut analisis mendalam dan kreativitas. Tugas ini tidak hanya mengharuskan mereka untuk mencerna informasi, tetapi juga mengolah dan menerapkannya dalam konteks nyata. Dengan cara ini, peserta diajak untuk berpikir kritis dan inovatif, mengembangkan solusi untuk masalah yang dihadapi. Proses ini mendorong mereka untuk tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi juga produsen pengetahuan yang aktif, yang dapat memberi dampak positif dalam pengerjaan proyek nyata di dunia.

Peserta juga diberi kesempatan untuk berkolaborasi dan berdiskusi melalui forum daring yang tersedia. Keterlibatan dalam diskusi kelompok ini memungkinkan mereka untuk bertukar ide, mengajukan pertanyaan, dan mendapatkan perspektif baru dari rekan-rekan mereka. Diskusi ini tidak hanya memperluas pemahaman individu, tetapi juga membangun rasa komunitas dan kerja sama di antara peserta. Dengan terlibat dalam dialog yang konstruktif, para peserta semakin siap menghadapi tantangan pembelajaran selanjutnya dan mengimplementasikan pemikiran yang telah mereka kembangkan dalam konteks yang lebih luas.

Selain itu, program MOOC juga menyediakan penilaian berkala untuk mengukur kemajuan peserta secara efektif. Dengan adanya kuis dan tugas evaluasi yang terstruktur, peserta dapat mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Penilaian ini

bertujuan untuk memberikan umpan balik yang konstruktif, membantu peserta memahami kekuatan dan kekurangan mereka. Melalui informasi ini, mereka dapat mengatur strategi belajar yang lebih efektif di masa mendatang.

Lebih jauh, MOOC mendorong peserta untuk mengembangkan keterampilan soft skills, seperti komunikasi dan kolaborasi, yang esensial di dunia kerja. Dengan berinteraksi dalam forum dan proyek kelompok, mereka belajar untuk mengekspresikan ide secara jelas dan mendengarkan pendapat orang lain. Pengembangan keterampilan ini memberikan keuntungan tambahan bagi peserta, mempersiapkan mereka untuk menghadapi dinamika apa pun yang mungkin mereka temui di lingkungan profesional. Dengan demikian, program MOOC tidak hanya fokus pada aspek akademis, tetapi juga pada pengembangan holistik individu.

2. Pengaruh Aspek Psikologis dalam Proses Belajar

Aspek psikologis seperti motivasi, emosi, self-efficacy, dan regulasi diri memainkan peran yang sangat penting dalam pengalaman belajar peserta dalam program MOOC. Motivasi yang kuat sering menjadi penggerak utama di balik keberhasilan peserta dalam memahami materi pembelajaran. Peserta yang memiliki dorongan yang tinggi cenderung lebih cepat memahami konsep-konsep baru, karena mereka lebih terlibat dan proaktif dalam proses belajar. Ketika motivasi tinggi, peserta tidak hanya berfokus pada tugas yang ada, tetapi mereka juga mengembangkan rasa ingin tahu yang lebih dalam, mendorong mereka untuk menjelajahi topik-topik yang relevan dengan lebih luas.

Emosi juga memiliki dampak signifikan terhadap pengalaman belajar. Emosi positif seperti rasa senang, antusiasme, dan kepuasan dapat meningkatkan semangat peserta dalam belajar. Sebaliknya, emosi negatif, seperti kecemasan atau frustrasi, dapat menjadi penghambat yang membuat peserta merasa tertekan. Ketika peserta merasa senang dan terlibat, mereka lebih cenderung untuk tetap fokus dan berkomitmen terhadap proses belajar yang sedang berlangsung. Dalam konteks ini, penting bagi penyelenggara MOOC untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendukung emosi positif agar peserta dapat mengoptimalkan potensi mereka.

Self-efficacy, atau keyakinan pada kemampuan diri sendiri, juga berperan krusial. Peserta yang merasa percaya diri dengan kemampuan mereka lebih berani untuk bereksperimen dengan ide-ide baru dan mengambil risiko dalam pembelajaran. Mereka cenderung merasa lebih nyaman dalam menghadapi tantangan dan mencoba pendekatan yang berbeda untuk memecahkan masalah. Selain itu, regulasi diri menjadi kunci untuk memastikan peserta mampu menyelesaikan modul-modul tepat waktu dan dengan kualitas baik. Keterampilan regulasi diri memungkinkan peserta untuk mengatur waktu, menetapkan prioritas, dan menjaga fokus pada tujuan belajar. Dengan mengembangkan aspek-aspek psikologis ini, peserta tidak hanya akan meningkatkan pengalaman belajar mereka tetapi juga keterampilan yang diperlukan untuk sukses di dunia nyata.

Keberhasilan dalam belajar juga dipengaruhi oleh interaksi sosial yang terjadi di dalam forum diskusi. Ketika peserta berbagi pengalaman dan pendapat mereka, mereka dapat membangun jaringan dukungan sosial yang berkontribusi pada motivasi dan kepercayaan diri. Diskusi yang aktif dapat menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, di mana peserta merasa dihargai dan diakui. Interaksi semacam ini tidak hanya memperluas pemahaman peserta tentang materi, tetapi juga memperkuat keterampilan komunikasi mereka, yang sangat berharga dalam konteks profesional.

Selain itu, dengan adanya umpan balik dari instruktur atau rekan peserta, pengalaman belajar dapat diperkaya secara signifikan. Umpan balik konstruktif dapat memberikan wawasan yang berguna untuk meningkatkan pemahaman dan kinerja peserta. Merespons kritik dan saran dengan sikap positif membantu peserta mengembangkan ketahanan dan kemampuan untuk beradaptasi. Semua aspek ini menunjukkan bahwa pengaruh psikologis dalam proses belajar bukan hanya penting untuk keberhasilan akademis, tetapi juga untuk pengembangan diri yang lebih luas dalam karier dan kehidupan sosial peserta.

3. Pengalaman Peserta dalam Tahapan Design Thinking

Pengalaman belajar peserta dalam tahapan Design Thinking dimulai dengan tahap *Empathize*, di mana mereka diperkenalkan untuk memahami masalah melalui studi kasus yang relevan. Dalam proses ini, peserta didorong untuk melihat persoalan dari sudut pandang

pengguna. Mereka diajak untuk meresapi pengalaman dan konteks yang dihadapi oleh mereka yang terpengaruh oleh masalah tersebut. Dengan cara ini, peserta menjadi lebih peka terhadap kebutuhan dan keinginan pihak lain, mengasah kemampuan empati mereka. Ini adalah langkah penting untuk memastikan bahwa solusi yang diusulkan nantinya benar-benar relevan dan memenuhi harapan pengguna.

Setelah melalui tahap *Empathize*, peserta melanjutkan ke tahap *Define*. Pada fase ini, mereka menyusun pernyataan masalah berdasarkan informasi dan wawasan yang telah dikumpulkan sebelumnya. Dalam proses ini, peserta berlatih keterampilan analitis mereka dengan memetakan inti dari persoalan yang dihadapi. Mereka belajar untuk membedakan antara gejala dan akar permasalahan, sehingga dapat merumuskan masalah utama dengan lebih jelas. Kemampuan ini sangat krusial dalam proses selanjutnya, karena pemahaman yang mendalam terhadap masalah akan menjadi dasar bagi pengembangan solusi yang efektif.

Tahap ketiga adalah *Ideate*, di mana peserta bebas untuk menghasilkan berbagai ide kreatif melalui sesi brainstorming. Dalam suasana yang mendukung kreativitas ini, mereka diajarkan untuk tidak membatasi diri dan menjadi lebih terbuka terhadap pemikiran baru. Diskusi ini mendorong setiap peserta untuk menyuarakan ide-ide mereka, tanpa ada penilaian atau kritik di awal. Dengan menciptakan lingkungan yang aman, peserta merasakan kebebasan untuk berpikir besar dan mengeksplorasi solusi inovatif yang mungkin sebelumnya tidak pernah mereka pertimbangkan.

Setelah mendapatkan banyak ide, peserta beralih ke tahap *Prototype*. Di sini, mereka mulai membuat bentuk awal dari solusi yang telah dirancang. Prototipe ini berfungsi sebagai sarana ekspresi ide mereka dalam bentuk nyata. Peserta belajar untuk mengimplementasikan gagasan-gagasan tersebut secara praktis, dan sering kali, proses ini melibatkan eksperimen dan penggunaan berbagai bahan atau alat. Dengan cara ini, peserta mengalami proses pembelajaran yang hands-on, yang tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis mereka, tetapi juga membangun rasa percaya diri dalam kemampuan untuk mewujudkan ide menjadi sesuatu yang konkret.

Akhirnya, peserta memasuki tahap *Test*, di mana mereka berfokus pada pengujian prototipe yang telah dibuat. Pada fase ini, mereka diberi kesempatan untuk menerima umpan balik dari rekan-rekan dan pengguna potensial. Umpan balik tersebut menjadi sumber informasi yang berharga untuk memperbaiki dan menyempurnakan solusi yang diusulkan. Proses ini mengajarkan peserta tentang pentingnya iterasi dan evaluasi diri. Mereka belajar bahwa tidak semua ide atau solusi akan sempurna pada percobaan pertama, dan bahwa kesalahan adalah bagian dari proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta tidak hanya mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang produk yang mereka ciptakan, tetapi juga keterampilan kritis yang dapat diterapkan di berbagai konteks kehidupan dan karier mereka.

Meskipun MOOC menawarkan fleksibilitas dan akses pembelajaran yang luas, terdapat beberapa kelemahan yang memengaruhi efektivitas proses belajar peserta. Salah satu kelemahan utama MOOC adalah rendahnya tingkat interaksi langsung antara peserta dan instruktur. Minimnya komunikasi dua arah dapat menyebabkan peserta kesulitan memperoleh umpan balik yang mendalam, sehingga proses klarifikasi pemahaman dan pengembangan proses berpikir menjadi kurang optimal.

Kelemahan lainnya adalah rendahnya keterlibatan emosional dan sosial peserta. Pembelajaran MOOC umumnya bersifat mandiri dan individual, sehingga peserta berpotensi mengalami kejenuhan, penurunan motivasi, serta rasa terisolasi. Kondisi ini dapat menghambat konsentrasi dan ketekunan belajar, terutama bagi peserta yang membutuhkan dukungan sosial dalam proses pembelajaran.

Selain itu, MOOC menuntut tingkat regulasi diri yang tinggi. Peserta dituntut mampu mengatur waktu, menetapkan tujuan belajar, dan mempertahankan konsistensi tanpa pengawasan langsung. Tidak semua peserta memiliki kemampuan regulasi diri yang baik, sehingga berisiko mengalami ketertinggalan materi atau tidak menyelesaikan pembelajaran secara optimal.

Keterbatasan lain dari MOOC adalah kesulitan dalam mengakomodasi perbedaan gaya belajar dan kebutuhan individual peserta. Materi yang bersifat umum dan massal sering kali

kurang adaptif terhadap perbedaan kemampuan, latar belakang, serta kecepatan belajar peserta. Hal ini dapat memengaruhi kualitas pemahaman dan pengalaman belajar secara keseluruhan.

Dengan demikian, meskipun MOOC memberikan banyak manfaat, kelemahan-kelemahan tersebut perlu menjadi perhatian dalam pengembangan pembelajaran digital. Oleh karena itu, integrasi pendekatan seperti Design Thinking berbasis psikologi menjadi penting untuk meningkatkan interaksi, keterlibatan, serta kualitas pengalaman belajar peserta dalam lingkungan MOOC.

4. Hubungan Psikologi dan Design Thinking dalam Pengalaman Belajar

Hasil analisis menunjukkan adanya keterkaitan kuat antara aspek psikologis peserta dengan keberhasilan mereka dalam menjalani tahapan Design Thinking. Motivasi memainkan peran penting dalam proses belajar. Ketika peserta merasa termotivasi, mereka cenderung lebih aktif berpartisipasi. Hal ini membuat mereka lebih terbuka untuk menjelajahi ide-ide baru dan berinovasi.

Self-efficacy atau keyakinan diri juga berkontribusi terhadap kemampuan peserta dalam berpikir kreatif. Ketika peserta percaya pada kemampuan mereka, risiko untuk mencoba solusi baru menjadi lebih kecil. Mereka tidak takut untuk mengeksplorasi ide-ide yang mungkin terdengar tidak biasa atau daring. Ini penting dalam konteks Design Thinking, di mana eksplorasi adalah kunci untuk menemukan solusi yang inovatif.

Selain itu, regulasi diri memiliki dampak yang signifikan terhadap keberhasilan penyelesaian tahapan Design Thinking. Peserta yang mampu mengatur waktu dan usaha mereka dengan baik cenderung menyelesaikan semua tahapan dengan lebih efisien. Hal ini mencakup kemampuan untuk mengatur emosi ketika menghadapi tantangan dan kegagalan, yang merupakan bagian penting dalam proses kreatif.

Secara keseluruhan, pengalaman belajar peserta selama mengikuti MOOC menunjukkan bahwa integrasi antara Design Thinking dan psikologi pendidikan memberikan dampak positif. Keterlibatan peserta meningkat, sehingga mereka tidak hanya hadir secara fisik tetapi juga terlibat secara mental. Dengan demikian, pemahaman konsep yang diperoleh menjadi lebih mendalam dan aplikatif.

Pendekatan ini membantu peserta tidak hanya dalam konteks akademis, tetapi juga dalam pengembangan soft skills. Kemampuan untuk berkolaborasi dan berkomunikasi dengan orang lain menjadi terasah melalui interaksi dalam kelompok. Dalam lingkungan MOOC yang seringkali bersifat asosial, keterampilan ini sangat dibutuhkan untuk mengatasi tantangan.

Pengalaman belajar yang positif ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan metode pembelajaran di masa depan. Institusi pendidikan perlu menyadari pentingnya mengintegrasikan aspek psikologis dengan metodologi yang ada. Hal ini tidak hanya bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan pengalaman yang lebih bermakna bagi peserta.

Dengan memahami hubungan antara psikologi dan Design Thinking, pengembang kurikulum dapat merancang proses pembelajaran yang lebih efektif. Hal ini akan memberikan peserta keterampilan yang lebih baik untuk menghadapi tantangan di dunia nyata. Pada akhirnya, tujuan pendidikan tidak hanya untuk menghasilkan pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk individu yang siap mengambil peran di masyarakat.

5. Integrasi Psikologi dan Design Thinking

Hubungan antara aspek psikologis dan Design Thinking tercermin pada bagaimana peserta menjalani tahapan-tahapan dalam proses tersebut. Ketika kondisi psikologis mendukung, peserta mampu menghasilkan ide yang inovatif dan menyelesaikan tugas dengan baik. Motivasi yang tinggi menggerakkan peserta untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi dan eksplorasi ide, sedangkan self-efficacy memberikan keyakinan bahwa mereka dapat menghadapi tantangan yang ada. Ini menunjukkan bahwa keterampilan dan kondisi mental yang kuat merupakan landasan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Tak hanya itu, regulasi diri juga menjadi elemen penting dalam integrasi ini. Peserta yang dapat mengatur waktu dan berkomitmen pada jadwal belajar memiliki peluang lebih besar untuk menyelesaikan setiap tahap Design Thinking dengan efektif. Rasa disiplin ini mendukung mereka

dalam fokus menyelesaikan masalah dan mencapai tujuan akhir. Dengan demikian, kemampuan mengelola diri menjadi kunci dalam menghadapi kompleksitas tugas yang diberikan.

Emosi juga memainkan peranan yang signifikan dalam proses pembelajaran ini. Peserta yang merasakan emosi positif seperti antusiasme dan kepuasan saat berhasil menyelesaikan suatu tahap akan lebih cenderung untuk terus melanjutkan proses belajar. Sebaliknya, pengalaman menghadapi kebingungan atau kecemasan di awal dapat diatasi melalui dukungan dari instruktur dan interaksi dengan teman sebaya. Pengelolaan emosi yang baik memungkinkan peserta untuk terus merasakan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Integrasi antara psikologi dan Design Thinking menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan bermakna. Dengan menggabungkan pendekatan psikologis yang mendukung dengan metodologi kreatif dalam Design Thinking, peserta tidak hanya belajar teori tetapi juga terlibat dalam praktik nyata. Proses ini menumbuhkan rasa tanggung jawab dan keterlibatan yang lebih dalam terhadap materi yang dipelajari. Ketika peserta merasa terlibat secara emosional, mereka cenderung lebih cepat memahami konsep dan meresapi pengalaman belajar yang diperoleh.

Dengan demikian, sinergi antara aspek psikologis dan Design Thinking membentuk fondasi yang kuat untuk pengalaman belajar yang lebih transformasional. Ini tidak hanya membantu peserta dalam menyelesaikan tugas-tugas akademis tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan berharga yang dapat diterapkan di masa depan. Melalui integrasi ini, mahasiswa belajar untuk menjadi inovator yang adaptif dan kreatif, siap menghadapi tantangan dunia nyata dengan percaya diri.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan program MOOC dan analisis terhadap pengalaman peserta, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara psikologi dan Design Thinking sangat berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran. Proses Design Thinking memberikan ruang bagi peserta untuk bereksperimen, berkreasi, dan memahami masalah secara mendalam, sementara aspek psikologis menentukan bagaimana peserta berinteraksi dan merespons proses tersebut. Kombinasi keduanya menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendorong peserta menjadi pembelajar yang mandiri, kreatif, dan reflektif. MOOC yang mengadopsi pendekatan ini mampu meningkatkan kompetensi peserta dalam berpikir kritis dan menyelesaikan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (2018). Toward a psychology of human agency: Pathways and reflections. *Perspectives on Psychological Science*, 13(2), 130–136. <https://doi.org/10.1177/1745691617699280>
- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York: Harper Business.
- Brown, T., & Wyatt, J. (2010). Design thinking for social innovation. *Stanford Social Innovation Review*, 8(1), 30–35.
- Brown, T., & Katz, B. (2019). *Change by design* (Revised ed.). New York: Harper Business.
- Lee, J., & Klemmer, S. R. (2022). Learning through prototyping: Iteration and feedback in design education. *International Journal of Design*, 16(1), 1–15.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- MIT Digital Learning. (2022). *Improving learner engagement in online education*. Massachusetts Institute of Technology.
- O'Shea, S., & Delahunty, J. (2022). Getting through the day and still learning: Emotions, engagement, and persistence in online education. *Distance Education*, 43(1), 1–17.
- OECD. (2021). *Innovating education and educating for innovation*. Paris: OECD Publishing.
- Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (2018). *Design thinking research: Making distinctions*. Cham: Springer.
- Pintrich, P. R. (2004). A conceptual framework for assessing motivation and self-regulated

- learning. *Educational Psychology Review*, 16(4), 385–407.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). New York: Free Press.
- Salmon, G. (2013). *E-tivities: The key to active online learning*. London: Routledge.
- Siemens, G. (2013). Massive open online courses: Innovation in education? In R. McGreal, W. Kinuthia, & S. Marshall (Eds.), *Open educational resources: Innovation, research and practice* (pp. 5–15). Vancouver: Commonwealth of Learning.
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory Into Practice*, 41(2), 64–70.