

ALE (ADULT LEARNING AND EDUCATION): PROGRAM PENDIDIKAN MASYARAKAT DALAM KULTUR DIGITAL

EKO SULISTIONO^{1)*}, NURI DAVID MARIA VERONIKA²⁾, IRFAN ARDI³⁾

^{1,3}Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung

²Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu

email: ekosulistiono@upi.edu¹⁾; nurivironika@umb.ac.id²⁾; irfanardi@upi.edu³⁾

*)Korespondensi: ekosulistiono@upi.edu

Naskah diterima: 30 Maret 2023 – disetujui: 18 Mei 2023

ABSTRAK

Era digital memiliki media yang memudahkan masyarakat untuk menerima informasi dengan lebih cepat. Teknologi digital yang semakin canggih membuat perubahan besar di dunia, dengan munculnya berbagai jenis media digital. Berbagai kalangan telah dimudahkan dalam mengakses informasi dengan berbagai cara, serta dapat menikmati fasilitas teknologi digital secara bebas dan terkendali. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Penerapan model ALE (*Adult Learning and Education*) pada satuan pendidikan masyarakat dengan memanfaatkan akses digital. Penelitian ini menerapkan metode penelitian campuran, yaitu menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menemukan bahwa pembelajaran ALE berbasis digital, dilakukan dengan cara memberikan materi sesuai dengan kebutuhan warga belajar, menyediakan latihan dan kuis yang menarik secara digital, melengkapi materi dengan media digital dan melakukan evaluasi dengan aplikasi digital.

Kata kunci: pembelajaran; orang dewasa; digital

ABSTRACT

The digital era has media that makes it easier for people to receive information more quickly. Increasingly sophisticated digital technology is making big changes in the world, with the emergence of various types of digital media. Various groups have been facilitated in accessing information in various ways and can enjoy digital technology facilities freely and under control. This study aims to analyze the application of the ALE (Adult Learning and Education) model in community education units by utilizing digital access. This study applies mixed research methods, using both quantitative and qualitative data. The results of this study showed that digital-based ALE learning was carried out by providing material according to the needs of learning residents, providing interesting exercises and quizzes digitally, completing material with digital media, and conducting evaluations with digital applications.

Keywords: learning; adults; digital

PENDAHULUAN

Pembelajar orang dewasa merujuk pada kondisi peserta didik dewasa baik dilihat dari dimensi biologis, psikologis, dan sosial yang dapat dibedakan dalam tiga kategori, yaitu dewasa awal dari usia 16 sampai dengan 20 tahun, dewasa tengah dari 20 sampai 40 tahun, dan dewasa akhir dari 40 hingga 60 tahun, Khumalo, F. T. E., 1999 dalam (Hilmi, 2016) Sementara itu dalam *Adult Education Survey* di Uni Eropa, populasi orang dewasa itu adalah mereka yang berusia 25-64 tahun (Lunardi & Sinestrari, 1986). Sedangkan di Amerika Serikat, pembelajar orang dewasa itu merujuk pada *nontraditional adult learners* (NALs). NALs adalah orang yang berusia 25 tahun ke atas, juga termasuk mereka yang berusia di bawah 25 tahun namun memiliki karakteristik yang mengindikasikan tanggung jawab orang dewasa, seperti bekerja penuh waktu, tidak bisa melanjutkan ke perguruan tinggi atau tidak menyelesaikan sekolah menengah (Connolly, 2003). Sedangkan di Indonesia, pembelajar orang dewasa lebih cenderung menekankan pada karakteristik biologis dibanding psikologis dan sosial.

Mengingat bahwa dewasa itu dimaknai secara berbeda oleh berbagai budaya, maka orang dewasa dalam konteks ALE (*Adult Learning and Education*) menunjukkan semua orang yang terlibat dalam ALE, bahkan termasuk mereka yang secara kronologis belum mencapai usia dewasa (dalam konteks seperti NALs), paruh baya, dan usia tua,

yang penting mereka terlibat sebagai pembelajar pada berbagai bentuk ALE (Blaschke, 2012) Jadi, orang dewasa dalam konteks ALE tidak dibatasi oleh umur, peran sosial, dan karakteristik demografi lainnya, melainkan mencakup semua populasi yang memiliki peluang akses ke dan terlibat dalam ALE. Perluasan perspektif ALE berkenaan dengan batasan orang dewasa ini cukup bijaksana dan memungkinkan semua orang berpartisipasi dalam ALE.

Pemahaman atas logika generasi dan pengetahuan dari generasi yang berbeda dapat membantu membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pembabakan generasi berdasarkan tahun kelahiran hingga saat ini dikenal empat generasi, yaitu: (1) *Boomer*: lahir 1946-1964, usia 54-72 tahun, (2) *Gen X*: lahir 1965-1980, usia 38-53 tahun, (3) *Millennials/Gen Y*: lahir 1980-1995, usia 23-37 tahun), dan (4) *Gen Z/Digital Natives*: lahir 1995-2010, usia 8-22 tahun (Rina dkk., 2020) Mengingat bahwa generasi *Digital Native* adalah mereka yang lahir mulai tahun 1995 yang saat ini berusia 0-22 tahun, maka sebagian besar pembelajar orang dewasa di era digital adalah *Digital Immigrant* yang saat ini berusia 23-72 tahun (Brookfield, 1983).

Digital Immigrant sebagai subjek pembelajaran orang dewasa memiliki karakteristik yang berlawanan dengan *Digital Native*. *Digital Immigrant* hanya bisa mengerjakan satu pekerjaan dalam satu waktu, lebih menyukai membaca dalam

format *hardcopy*, beranggapan bahwa yang banyak ilmunya adalah yang banyak tulisannya, bekerja secara konsisten dan bertahap sehingga memakan waktu lebih banyak, dan baru mulai belajar teknologi (Saputra dkk., 2020) Sebaliknya, *Digital Native* mampu mengerjakan banyak tugas dalam satu waktu, lebih menyukai membaca dari *screen*, lebih menyukai multimedia dibanding teks, lebih memahami konsep multimedia, pengguna teknologi, serta memandang tidak ada perbedaan antara dunia *offline* dan *online*. Kekhasan karakteristik orang dewasa sebagai *Digital Immigrant* perlu menjadi kepedulian utama pendidik dan pengelola pendidikan dalam merancang diversifikasi program dan layanan ALE sekarang dan di masa depan.

Untuk mencapai tantangan tersebut di atas, kedudukan teknologi dalam program pendidikan orang dewasa dan teknologi adalah untuk mempermudah maksud dan tujuan dari masyarakat itu sendiri. Teknologi sebagai pendekatan yang strategis untuk mencapai kebutuhan masyarakat dengan jangkauan yang luas, terbatas oleh ruang dan waktu, serta interaksi atau komunikasi yang terbatas. Karena faktor pemberdayaan masyarakat sebagai proses pendidikan adalah pada gap atau kesenjangan persoalan kebutuhan hidup manusia, persoalan lingkungan yang tidak mendukung dengan kehidupan masyarakatnya bahkan sebaliknya kehidupan masyarakat yang tidak kondusif dengan lingkungannya.

Seperti yang dijelaskan oleh (Sutisna, 2011) bahwa pendidikan masyarakat adalah pendidikan dan pembelajaran yang berakar pada proses pemberdayaan, keadilan sosial, perubahan, tantangan, rasa hormat dan kesadaran kolektif. Proses ini ada di dalam masyarakat dan masyarakat sebagai pelaku, yang mencerminkan kebutuhan individu dan kebutuhan lokal masyarakat yang sedang berkembang. Proses membangun kapasitas masyarakat dilakukan dalam bentuk keterlibatan pengambilan keputusan dan pembentukan kebijakan di dalam masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode penelitian *Mix Method*, yaitu menggunakan data kuantitatif dan kualitatif sebagai analisis data untuk saling melengkapi. Penelitian ini dilaksanakan di lembaga Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) yang ada di Indonesia khususnya di Jawa Barat.

Berdasarkan pendekatan tersebut, maka penelitian ini menerapkan strategi eksplanatoris sekuensial, yaitu mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif kemudian dilanjutkan data kualitatif untuk menggali informasi terkait dengan implementasi *Adult Learning Education (ALE)* di era digital oleh satuan pendidikan masyarakat.

Pelaksanaan riset ini dilakukan di lembaga PKBM yang ada di Indonesia khususnya di Jawa Barat. Subjek

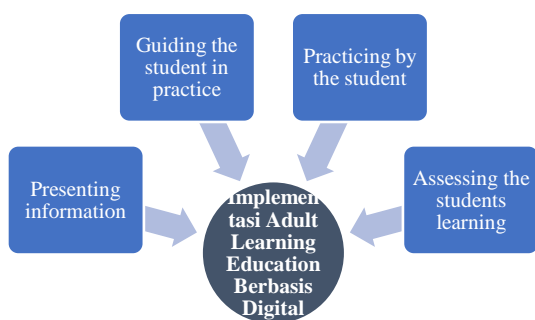
penelitian terdiri dari para pengelola program, instruktur dan warga belajar, dengan total informan yaitu 6 Orang di Jawa Barat.

Teknik pengumpulan data untuk studi awal dan pelaksanaan penelitian yang digunakan meliputi 1) pengamatan partisipasi, 2) wawancara, 3) studi dokumentasi, 4) angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

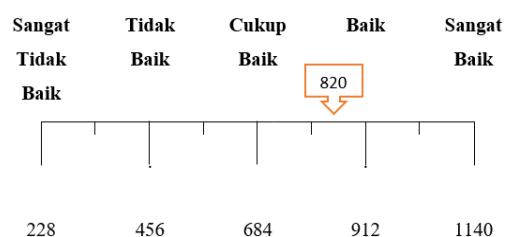
Penelitian penerapan *adult learning education* berbasis digital ini mendapatkan responden sebanyak 228 orang dari 43 PKBM yang ada di se-Kota Bandung. Peneliti membuat beberapa indikator untuk mencapai tujuan penelitian terkait implementasi *adult learning education* berbasis digital di Indonesia. Terdapat beberapa indikator pembelajaran berbasis ALE yang dikemukakan oleh (Driscoll, 2010) yang ditunjukkan pada gambar 1 di bawah ini:



Gambar 2. Indikator pembelajaran berbasis orang dewasa

Dengan jarak interval sebesar 228 pada setiap kategori, berikut merupakan gambaran pembagian skor total tanggapan responden mengenai *presenting*

information pada adult learning education berbasis digital dalam bentuk garis kontinum pada gambar 2 berikut:



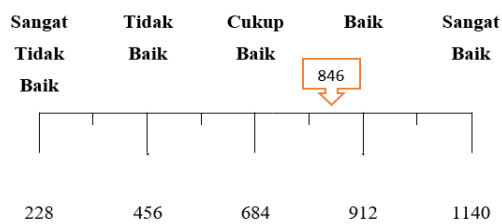
Gambar 1. Skor total tanggapan *presenting information*

Berdasarkan hasil perhitungan dengan melihat garis kontinum pada gambar 2, rata-rata skor tanggapan responden mengenai *presenting information* diperoleh nilai sebesar 820 serta dalam pengklasifikasian interval skor tersebut masuk pada kategori baik. Responden menilai bahwa PKBM telah memberikan materi sesuai dengan kebutuhan warga belajar. Proses pembelajaran pun berlangsung kooperatif, partisipatif, dan kolaboratif.

Data selanjutnya dari hasil wawancara dengan para pengelola PKBM, materi pembelajaran yang disediakan di PKBM disesuaikan dengan kebutuhan belajar masyarakat. Hal tersebut didapatkan dari hasil analisis kebutuhan belajar yang dilakukan melalui wawancara kepada setiap warga belajar yang ingin mendaftarkan dirinya ke PKBM. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa pendidik melibatkan warga belajar dalam proses pembelajaran dengan pendekatan digital. Pendekatan digital tersebut dilakukan dari hasil adaptasi pandemi

Covid-19. Pendekatan digital yang dilakukan seperti media komunikasi jarak jauh antara pendidik dan warga belajar.

Kemudian pada indikator selanjutnya yakni *guiding the student in practice* pada adult learning education berbasis digital dalam skor total tanggapan responden dalam bentuk kontinum pada gambar 3 berikut:



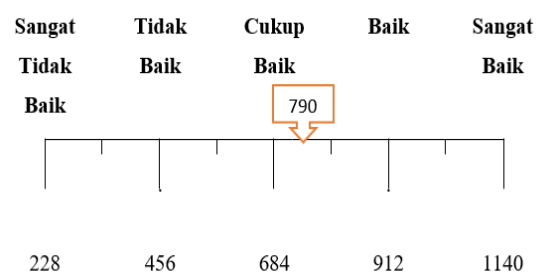
Gambar 3. Skor total tanggapan *guiding the student in practice*

Gambar 3 menunjukkan rata-rata skor tanggapan responden mengenai *guiding the student in practice* diperoleh nilai sebesar 846 yang termasuk dalam pengklasifikasian interval skor masuk pada baik. PKBM telah memfasilitasi warga belajarnya untuk berdiskusi. PKBM juga menyediakan latihan dan kuis yang menarik secara digital.

Wawancara mengenai *guiding the student in practice* dalam proses pembelajaran di PKBM, seringkali ditemukan warga belajar yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran digital. Dalam mengatasi hal tersebut, beragam cara dilakukan seperti melakukan pelatihan. Tidak semua PKBM melakukan pelatihan, tetapi lebih banyak pendampingan langsung pada saat proses pembelajaran. Namun, hal tersebut cukup memakan waktu.

Selama proses pembelajaran digital, waktu bertemu dibatasi. Sehingga pendidik menyediakan latihan dan kuis secara digital melalui aplikasi *Google Forms*. Tetapi pada saat proses latihan dan kuis tersebut tidak diawasi secara langsung oleh pendidik. Selain itu, penggunaan latihan dan kuis melalui aplikasi *Google Forms* dinilai kurang terlihat menarik karena desain yang terbatas.

Selanjutnya yaitu indikator *practicing by the student* pada adult learning education berbasis digital. Berikut merupakan skor total tanggapan responden dalam bentuk kontinum pada gambar 4 berikut ini:



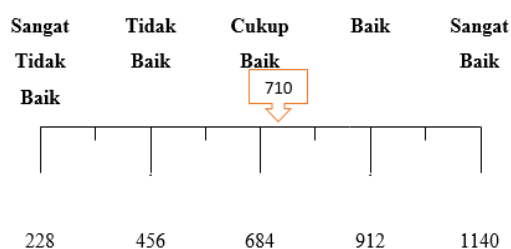
Gambar 4. Skor total tanggapan *practicing by the student*

Gambar 4 menunjukkan skor total tanggapan *practicing by the student* diperoleh nilai sebesar 790 yang termasuk dalam pengklasifikasian interval skor masuk pada baik. PKBM telah memfasilitasi warga belajarnya untuk menyampaikan materi dengan disertai *Power Point* yang di desain sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar pembelajaran semakin menarik bagi warga belajar.

Berdasarkan hasil wawancara, proses pembelajaran hampir sama dengan di sekolah pendidikan formal pada umumnya. Pendidik memaparkan materi pembelajaran dengan cara tatap muka secara langsung biasanya menggunakan media tulis seperti papan tulis. Adapun kondisi Covid-19 yang memaksa pembelajaran dilaksanakan secara daring, pendidik menyampaikan materi dengan disertai *Power Point* yang di desain sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar pembelajaran semakin menarik bagi warga belajar.

Pembelajaran di PKBM Se-Kota Bandung lebih fokus pada penyampaian teori. Adapun untuk menunjang keterampilan PKBM difokuskan pada program kursus keterampilan, sedangkan pada masa pandemi Covid, kegiatan keterampilan tidak terkontrol dengan baik bahkan mengalami kesulitan.

Skor total tanggapan responden dalam bentuk kontinum pada indikator terakhir yaitu *assessing the students learning* terdapat pada gambar 5 berikut ini:



Gambar 5. Skor total tanggapan *assessing the students learning*

Gambar 5 menunjukkan bahwa rata-rata skor tanggapan responden mengenai *assessing the students learning*

diperoleh nilai sebesar 710 yang termasuk dalam pengklasifikasian interval skor masuk pada kategori cukup baik. Responden dinilai cukup puas terhadap pembelajaran dan fasilitas belajar yang ada di PKBM.

Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan pengelola PKBM, meskipun terjadi perubahan sistem karena adanya Pandemi Covid-19 yang menyebabkan penyesuaian terhadap pembelajaran, terdapat hal positif karena terjadi digitalisasi penerapan *adult learning education*. Proses pembelajaran lebih bervariasi lagi karena digitalisasi tersebut memaksa pendidik untuk lebih kreatif lagi dalam menyajikan materi bagi warga belajarnya. Tetapi masih terdapat beberapa PKBM yang belum siap atas perubahan yang semakin canggih, sehingga masih tetap melakukan pembelajaran yang semi konvensional, misalnya melalui *whatsapp group* tanpa *streaming*.

Pembahasan

1. Presenting Information

Mengenai *presenting information* diperoleh nilai sebesar 820. serta dalam pengklasifikasian interval skor tersebut masuk pada kategori baik. Responden menilai bahwa PKBM telah memberikan materi sesuai dengan kebutuhan warga belajar. Proses pembelajaran pun berlangsung kooperatif, partisipatif, dan kolaboratif. Sejalan dengan dikemukakan oleh (Dasli, 2019) yaitu: 1) pemahaman

TIK dalam pendidikan; 2) kurikulum dan penilaian; 3) pedagogi; 4) teknologi informasi dan komunikasi; 5) organisasi dan administrasi; dan 6) pembelajaran guru profesional.

2. *Guiding The Student In Practice*

menunjukkan rata-rata skor tanggapan responden mengenai *guiding the student in practice* diperoleh nilai sebesar 846 yang termasuk dalam pengklasifikasian interval skor masuk pada baik. PKBM telah memfasilitasi warga belajarnya untuk berdiskusi. PKBM juga menyediakan latihan dan kuis yang menarik secara digital. Menurut (Farmer, 2013; Parker, 2012; Wang dkk., 2011) teknologi dapat memperkuat dan meningkatkan *adult learning education*, menyediakan lingkungan belajar dengan sumber daya dan alat yang dapat dieksplorasi oleh warga belajar sehingga mendorong pembelajaran yang lebih mandiri dan berpusat pada orang dewasa.

3. *Practicing By The Student*

Gambar 4. Skor total tanggapan *practicing by the student* diperoleh nilai sebesar 790 yang termasuk dalam pengklasifikasian interval skor masuk pada baik. PKBM telah memfasilitasi warga belajarnya untuk menyampaikan materi dengan disertai *Power Point* yang di desain sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar pembelajaran semakin menarik bagi warga belajar. Khumalo, F. T. E. 1999 dalam (Hilmi dkk., 2022). Pelaksanaan program pembelajaran tersebut dikemas oleh pendidik agar

mendorong transisinya dari konteks praktik pedagogis menuju pembelajaran yang didasarkan pada digital adult learning education.

4. *Assessing The Students Learning*

Gambar 5 menunjukkan bahwa rata-rata skor tanggapan responden mengenai *assesing the students learning* diperoleh nilai sebesar 710 yang termasuk dalam pengklasifikasian interval skor masuk pada kategori cukup baik. Responden dinilai cukup puas terhadap pembelajaran dan fasilitas belajar yang ada di PKBM.

Berdasarkan temuan hasil riset yang dilakukan oleh beberapa peneliti (Renaë Fulk & Renaë, 2023) menunjukkan bahwa adult learning education merupakan salah satu pendekatan strategis dalam pembelajaran digital. (Darden, 2014; Pereira & Carneiro, 2014; Tønseth & Lucio-Villegas, 2019) dalam (Yagodzinski, 2003) menyebutkan beberapa karakteristik pembelajar orang dewasa diantaranya nya: 1) Memiliki pengalaman hidup / real-life, 2) Lebih suka pemecahan masalah sebagai bahan belajar, 3) Sebagai pembelajar yang berkelanjutan, 4) Memiliki gaya belajar yang bervariasi, 5) Memiliki tanggung jawab diluar situasi pelatihan, 6) Berharap pembelajaran memiliki makna atau bermakna, 7) Mempersiapkan/ mengelola diri sendiri untuk belajar.

KESIMPULAN

Simpulan dari kegiatan penelitian ini yaitu, PKBM telah menerapkan *Adult Learning Education (ALE)* sebagai

program pendidikan masyarakat dengan kultur digital melalui beberapa fase dalam pengimplementasian pembelajaran, diantaranya : a) *Presenting information*; b) *Guiding the student in practice*; c) *Practicing by the student*; d) *Assessing the student's learning*, Kemudian berdasarkan tanggapan responden terhadap beberapa aspek pembelajaran di PKBM, dapat disimpulkan bahwa secara umum, lembaga tersebut telah menerima penilaian yang baik dari peserta. Materi yang disajikan dinilai sesuai dengan kebutuhan warga belajar, dengan proses pembelajaran yang kooperatif, partisipatif, dan kolaboratif. PKBM juga berhasil memfasilitasi diskusi, memberikan latihan dan kuis yang menarik secara digital, serta memberikan dukungan bagi peserta untuk menyampaikan materi dengan bantuan alat presentasi yang menarik. Meskipun demikian, aspek penilaian terhadap kemampuan menilai hasil belajar peserta masih mendapat penilaian "cukup baik", menunjukkan ada ruang untuk peningkatan dalam hal penilaian dan fasilitas pembelajaran di PKBM.

Adapun saran yang diperuntukan bagi peneliti selanjutnya yakni, peneliti selanjutnya perlu mengkaji kembali penggunaan teknologi sebagai bagian dari kebutuhan hidupnya atau menghasilkan secara finansial, misalnya teknologi digital marketing.

DAFTAR PUSTAKA

- Blaschke, L. M. (2012). Heutagogy and lifelong learning: A review of heutagogical practice and self-determined learning. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 13(1), 56–71. <https://doi.org/10.19173/IRRODL.V13I1.1076>
- Brookfield, S. (1983). Community adult education: A conceptual analysis. *Adult Education Quarterly*, 33(3), 154–160. <https://doi.org/10.1177/074171368303300303>
- Connolly, A. (2003). Psychoanalytic theory in times of terror. *Journal of Analytical Psychology*, 48(4), 407–431. <https://doi.org/10.1111/1465-5922.00405>
- Darden, D. C. (2014). Relevance of the Knowles Theory in Distance Education. *Creative Education*, 05(10), 809–812. <https://doi.org/10.4236/CE.2014.510094>
- Dasli, M. (2019). UNESCO guidelines on intercultural education: a deconstructive reading. *Pedagogy, Culture & Society*, 27(2), 215–232.
- Driscoll, M. (2010). *Web-based training: Creating e-learning experiences*. John Wiley & Sons.
- Farmer, L. (2013). New perspectives of andragogy in relation to the use of technology. In *Digital Literacy: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications* (pp. 1606–1621). IGI Global.
- Hilmi, M. I. (2016). *Modul Konsep Pendidikan Masyarakat*.
- Hilmi, M. I., Hufad, A., Kamil, M., & Wahyudin, U. (2022). *Monograf Model Transformasi Pengetahuan Lokal Dalam Ketahanan Pangan*

Masyarakat Adat Penerbit Cv.Eureka
Media Aksara.

- Lunardi, A., & Sinestrari, E. (1986). Co-regularity for non-autonomous linear integrodifferential equations of parabolic type. *Journal of Differential Equations*, 63(1), 88–116. [https://doi.org/10.1016/0022-0396\(86\)90056-2](https://doi.org/10.1016/0022-0396(86)90056-2)
- Parker, J. (2012). Engaging traditional learning and adult learning via information technologies. In *Pedagogical and andragogical teaching and learning with information communication technologies* (pp. 165–177). IGI Global.
- Pereira, S. P. A., & Carneiro, M. H. da S. (2014). The Role of Moving Images in the Teaching of Biology in Adult Education. *Creative Education*, 05(03), 123–128. <https://doi.org/10.4236/CE.2014.53019>
- Renaë Fulk, T., & Renaë, T. (2023). *How Interactions With an Academic Advisor Influence the Self-How Interactions With an Academic Advisor Influence the Self-Efficacy of Online and Distance Education Students Efficacy of Online and Distance Education Students Recommended Citation Recommended Citation*. <https://digitalcommons.acu.edu/etd>
- Riina, Yves, Stephanie, & Godelieve. (2020). *DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens*. Update Phase 1: the Conceptual Reference Model. <https://doi.org/10.2791/607218>
- Saputra, D. H., Halim, A., Kusuma, P., Wahyuni, D., & Purnomo, A. (2020). *Digital Marketing: Komunikasi Bisnis Menjadi Lebih Mudah*. <https://www.researchgate.net/publication/348945347>
- Sutisna, A. (2011). Model Pembelajaran Peer Group Untuk Peningkatan Kemandirian Belajar Mahasiswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 24(XV), 113–127. <https://doi.org/10.21009/PIP.242.2>
- Tønseth, C., & Lucio-Villegas, E. (2019). Adult Education in a Transnational Space: The Status of Adult Education in Norway and Spain. *Creative Education*, 10(05), 882–900. <https://doi.org/10.4236/CE.2019.105066>
- Wang, V. C. X., Farmer, L., Parker, J., & Golubski, P. M. (2011). *Pedagogical and andragogical teaching and learning with information communication technologies*. Information Science Reference [Imprint].
- Yagodzinski, E. (2003). Web-Based Training: Creating e-Learning Experiences. *The Internet and Higher Education*, 6(2), 207–210. [https://doi.org/10.1016/S1096-7516\(03\)00027-7](https://doi.org/10.1016/S1096-7516(03)00027-7)