

KREATIVITAS PESERTA MOOC MELALUI METODE *DESIGN THINKING* DALAM PEMBELAJARAN DARING**Dwi Novelinda¹, Sawi Sujarwo²**

Program Studi Psikologi, Fakultas Sosial Humaira, Universitas Bina Darma, Indonesia

Email : dwinovelinda44@gmail.com**ABSTRAK**

Transformasi digital telah mengubah lanskap pendidikan tinggi, dengan Massive Open Online Courses (MOOC) menjadi salah satu platform pembelajaran daring yang berkembang pesat. Namun, pembelajaran dalam MOOC sering kali menghadapi tantangan pedagogis, seperti rendahnya interaksi sosial dan pendekatan yang berfokus pada konten, sehingga berpotensi membatasi pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti kreativitas. Penelitian kualitatif dengan desain fenomenologis ini bertujuan untuk memahami secara mendalam pengalaman peserta MOOC dalam mengembangkan kreativitas melalui penerapan metode Design Thinking. Lima peserta dipilih secara purposif sebagai subjek penelitian, dan data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur sebelum, selama, dan setelah pembelajaran. Analisis data menggunakan analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada awalnya, peserta cenderung memandang kreativitas sebagai bakat bawaan dan mengalami kebingungan dengan pembelajaran berbasis proses. Penerapan tahapan Design Thinking (empati, definisi masalah, ideasi, prototipe, dan pengujian) memberikan kerangka sistematis yang membantu peserta mengelola proses berpikir kreatif. Setelah mengikuti pembelajaran, peserta mengalami perubahan dalam memaknai kreativitas sebagai suatu proses yang dapat dikembangkan melalui latihan, refleksi, dan keberanian mencoba. Meskipun terdapat variasi dalam kecepatan adaptasi dan tingkat kepercayaan diri, pembelajaran berbasis Design Thinking dalam MOOC berpotensi memperkaya pengalaman belajar dan mendukung pengembangan pola pikir kreatif yang lebih reflektif, terbuka, dan adaptif, meskipun dalam lingkungan daring yang mandiri dan asinkron.

Kata Kunci : Kreativitas, Design Thinking, MOOC, Pembelajaran Daring, Pengalaman Peserta, Fenomenologi.

ABSTRACT

Digital transformation has reshaped the higher education landscape, with Massive Open Online Courses (MOOCs) emerging as a rapidly growing online learning platform. However, learning in MOOCs often faces pedagogical challenges, such as low social interaction and content-focused approaches, potentially limiting the development of higher-order thinking skills like creativity. This qualitative research with a phenomenological design aims to deeply understand the experiences of MOOC participants in developing creativity through the application of the Design

Article History

Received: November 2025

Reviewed: Desember 2025

Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No
234.KK.443

Prefix DOI :

10.9765/Krepa.V218.3784**Copyright : Author****Publish by : Krepa**

This work is licensed under
a [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
[Attribution-NonCommercial](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
[4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Thinking method. Five participants were purposively selected as research subjects, and data were collected through semi-structured interviews before, during, and after the learning process. Data analysis employed thematic analysis. The findings indicate that initially, participants tended to view creativity as an innate talent and experienced confusion with process-based learning. The implementation of the Design Thinking stages (empathize, define, ideate, prototype, and test) provided a systematic framework that helped participants manage their creative thinking process. After completing the learning, participants underwent a shift in perceiving creativity as a process that can be developed through practice, reflection, and the courage to experiment. Although there were variations in adaptation speed and confidence levels, Design Thinking-based learning in MOOCs has the potential to enrich the learning experience and support the development of a more reflective, open, and adaptive creative mindset, even within the independent and asynchronous online learning environment.

Keywords: Creativity, Design Thinking, MOOC, Online Learning, Participant Experience, Phenomenology.

PENDAHULUAN

Transformasi digital yang semakin menyeluruh dalam sektor pendidikan tinggi telah mengubah cara pembelajaran direncanakan, diakses, dan dirasakan oleh siswa. Pembelajaran secara online kini tidak hanya dipandang sebagai pilihan sementara, tetapi telah menjadi bagian penting dari kerangka pendidikan di zaman modern. Salah satu bentuk pendidikan daring yang mengalami pertumbuhan pesat dalam beberapa tahun terakhir adalah *Massive Open Online Courses (MOOC)*, yang menyediakan akses terbuka, fleksibel, dan berskala besar bagi peserta dari berbagai latar belakang akademis dan profesional. MOOC memungkinkan orang untuk mengikuti pembelajaran dari berbagai institusi dan disiplin tanpa terhalang oleh batasan lokasi atau waktu. Walaupun MOOC menawarkan peluang signifikan dalam memperluas akses pendidikan, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pengalaman belajar siswa dalam MOOC seringkali menghadapi tantangan dalam hal pedagogis. Variabilitas tingkat partisipasi siswa, kurangnya interaksi sosial yang bermakna, serta dominasi pendekatan pembelajaran yang terfokus pada konten menjadi masalah yang sering muncul dalam pendidikan daring skala besar. Situasi ini dapat menempatkan siswa dalam posisi sebagai penerima informasi yang pasif, sehingga proses belajar tidak mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat dibutuhkan di era digital saat ini.

Salah satu kemampuan penting yang semakin diperhatikan dalam konteks pendidikan abad ke-21 adalah kreativitas. Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan gagasan yang asli dan berarti melalui proses berpikir yang luwes, reflektif, dan kontekstual. Dalam pandangan modern, kreativitas tidak lagi dilihat hanya sebagai sifat individu, tetapi juga sebagai proses yang dipengaruhi oleh lingkungan belajar, pengalaman, serta interaksi sosial yang dijalani oleh peserta (Runco & Jaeger, 2019). Oleh karena itu, pengembangan kreativitas dalam pembelajaran daring menuntut desain pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memfasilitasi proses eksplorasi, refleksi, dan pemecahan masalah secara aktif. Namun, pengembangan inovasi dalam konteks MOOC tidaklah sederhana. Karakteristik pendidikan daring yang bersifat mandiri dan asinkron seringkali membatasi interaksi langsung antara peserta dan pengajar, serta mengurangi kesempatan untuk berdiskusi secara mendalam dan berkolaborasi secara intensif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa format

pembelajaran MOOC yang didominasi oleh film pembelajaran dan kuis otomatis biasanya lebih berfokus pada pengetahuan faktual, sedangkan proses berpikir kreatif dan reflektif belum sepenuhnya dioptimalkan (Suhery et al., 2020; Utami et al., 2024). hal ini menyebabkan pengalaman belajar bagi peserta dapat terasa monoton dan tidak cukup menantang secara kognitif.

Dalam konteks ini, diperlukan metode pembelajaran yang tidak hanya fokus pada penyampaian informasi, tetapi juga dapat mendorong keterlibatan aktif peserta dalam berpikir kreatif. Salah satu metode pembelajaran yang dianggap cocok untuk menghadapi tantangan ini adalah *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan metode pembelajaran yang berfokus pada manusia, bersifat berulang, dan menekankan pemahaman masalah secara mendalam melalui empati, identifikasi masalah, pengembangan ide, pembuatan prototipe, serta pengujian solusi. Dalam dunia pendidikan, *Design Thinking* dianggap sebagai kerangka kerja pembelajaran yang mampu mendorong peserta untuk berpikir kreatif, terbuka terhadap berbagai solusi, serta merefleksikan dan memperbaiki ide berdasarkan umpan balik yang diterima (Henriksen et al., 2021).

Penerapan *Design Thinking* dalam pembelajaran online, terutama dalam kerangka MOOC, memberikan peluang untuk membangun pengalaman belajar yang lebih interaktif dan berarti. Melalui langkah-langkah yang sistematis, para peserta didorong untuk terlibat dalam proses penyelesaian masalah yang relevan, menggabungkan sudut pandang pengguna, dan mengembangkan ide secara kerjasama meskipun berada di dalam platform digital. Berbagai studi dalam lima tahun terakhir mengindikasikan bahwa *Design Thinking* dapat memperkuat pembelajaran yang inovatif dan kolaboratif, terutama saat digabungkan dengan tugas berbasis proyek serta aktivitas refleksi dari pengalaman belajar (Henriksen et al., 2021; Razzouk & Shute, 2020). Namun, mayoritas penelitian mengenai *Design Thinking* dalam dunia pendidikan masih terfokus pada pengukuran hasil pembelajaran atau penerapannya di dalam setting tatap muka dan kelas tradisional. Penelitian yang secara mendalam menyelidiki bagaimana peserta merasakan dan menginterpretasikan proses pembelajaran yang berlandaskan *Design Thinking* di dalam lingkungan MOOC masih cukup terbatas, terutama dalam konteks pembelajaran online yang bersifat mandiri dan asinkron. Sementara itu, pemahaman tentang pengalaman subjektif peserta sangat penting untuk menganalisis bagaimana proses pembelajaran dijalani, dirasakan, dan dimaknai dalam situasi belajar yang nyata (Kizilcec et al., 2020). penelitian ini memandang penting untuk mengkaji pengalaman peserta MOOC dalam mengembangkan kreativitas melalui metode *Design Thinking*. Dengan menelaah pengalaman belajar peserta secara mendalam, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai dinamika pembelajaran kreatif dalam lingkungan MOOC, serta menjadi bahan refleksi bagi pengembangan desain pembelajaran daring yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian konten, tetapi juga pada proses pembentukan kreativitas peserta secara berkelanjutan.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam pengalaman peserta Massive Open Online Courses (MOOC) dalam mengikuti pembelajaran daring yang menerapkan metode *Design Thinking*, khususnya dalam kaitannya dengan proses pengembangan kreativitas yang dialami peserta sebelum, selama, dan setelah mengikuti pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini tidak berfokus pada pengukuran efektivitas pembelajaran, melainkan pada pemahaman pengalaman subjektif peserta dalam menjalani proses pembelajaran berbasis *Design Thinking* di lingkungan MOOC.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologis. Objek dalam penelitian ini adalah pengalaman belajar peserta MOOC yang mengikuti pembelajaran daring berbasis *Design Thinking*. Pembelajaran daring dalam MOOC bersifat asinkron dan berbasis teknologi digital. Subjek penelitian ini adalah peserta MOOC yang mengikuti

pembelajaran daring berbasis Design Thinking. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan kriteria telah mengikuti sebagian besar rangkaian pembelajaran MOOC, terlibat dalam aktivitas pembelajaran berbasis Design Thinking, dan bersedia menceritakan pengalaman belajarnya secara efektif. Dari total peserta MOOC, sebanyak lima orang dipilih sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data utama dalam penelitian ini adalah wawancara semi-terstruktur. Analisis data dilakukan menggunakan analisis tematik. Proses analisis meliputi transkripsi wawancara, pengkodean awal, pengelompokan kode ke dalam tema, serta penafsiran makna pengalaman peserta. Analisis dilakukan pada dua tingkat, yaitu analisis pengalaman masing-masing subjek dan sintesis pengalaman antar subjek.

METODE KEGIATAN

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Penggalian pengalaman awal peserta

Peneliti melakukan wawancara awal untuk menggali pengalaman peserta sebelum mengikuti pembelajaran berbasis Design Thinking. Tahap ini bertujuan untuk memahami cara peserta memaknai kreativitas dan pengalaman belajar mereka dalam pembelajaran MOOC sebelumnya.

2. Pelaksanaan pembelajaran berbasis Design Thinking

Peserta mengikuti pembelajaran MOOC yang dirancang dengan tahapan Design Thinking, meliputi empati, perumusan masalah, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian solusi. Pembelajaran dilaksanakan secara daring sesuai dengan desain dan durasi yang ditetapkan oleh penyelenggara MOOC.

3. Penggalian pengalaman setelah pembelajaran

Setelah peserta menyelesaikan rangkaian pembelajaran berbasis Design Thinking, peneliti melakukan wawancara lanjutan untuk menggali pengalaman, pemaknaan, serta perubahan cara berpikir dan sikap kreatif yang dialami peserta. Tahapan ini memungkinkan peneliti untuk memahami pengalaman peserta secara utuh, mulai dari pengalaman awal, proses pembelajaran, hingga pengalaman setelah mengikuti pembelajaran berbasis Design Thinking.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengalaman Awal Subjek Sebelum Penerapan Design Thinking

Pada tahap awal, kelima subjek penelitian memiliki pengalaman belajar MOOC yang relatif serupa. Pembelajaran daring sebelumnya dipersepsikan sebagai aktivitas yang berfokus pada menonton video dan mengerjakan kuis. Subjek belum terbiasa dengan pembelajaran yang menuntut eksplorasi masalah secara mendalam maupun refleksi proses berpikir. Kondisi ini menimbulkan rasa kebingungan, keraguan, serta ketidakpastian dalam mengikuti alur pembelajaran berbasis Design Thinking.

Subjek pertama menunjukkan kecenderungan untuk langsung mencari solusi tanpa melakukan analisis masalah secara mendalam. Subjek kedua memandang kreativitas sebagai kemampuan bawaan sehingga merasa kurang percaya diri dalam mengemukakan ide. Subjek ketiga mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan tuntutan berpikir reflektif yang berkelanjutan. Subjek keempat memaknai pembelajaran MOOC sebagai aktivitas individual yang minim interaksi, sedangkan subjek kelima merasa ragu terhadap kemampuannya untuk mengikuti proses pembelajaran yang dianggap kompleks. Secara umum, pengalaman awal kelima subjek menggambarkan pola pembelajaran yang masih berorientasi pada hasil dan penyelesaian tugas, bukan pada proses berpikir kreatif.

2. Proses Penerapan Design Thinking dalam Pembelajaran MOOC

Penerapan Design Thinking dalam pembelajaran MOOC dilakukan melalui tahapan empati, perumusan masalah, pengembangan ide, pembuatan prototipe, dan pengujian solusi. Proses ini dilaksanakan secara daring dalam kurun waktu pembelajaran yang telah ditentukan

oleh penyelenggara MOOC. Pada tahap empati, kelima subjek diarahkan untuk memahami permasalahan dari sudut pandang pengguna. Tahap ini menjadi pengalaman baru bagi sebagian besar subjek karena menuntut penggalian kebutuhan dan konteks masalah secara lebih mendalam. Tahap perumusan masalah membantu subjek memperjelas fokus permasalahan sebelum mencari solusi.

Tahap ideasi memberikan ruang bagi subjek untuk menghasilkan berbagai alternatif ide tanpa takut dinilai benar atau salah. Pada tahap ini, subjek mulai menunjukkan keberanian dalam mengemukakan gagasan. Selanjutnya, melalui pembuatan prototipe dan pengujian solusi, subjek belajar bahwa ide dapat terus dikembangkan dan diperbaiki melalui proses umpan balik. Pelaksanaan Design Thinking pada lima subjek menunjukkan variasi dalam tingkat keterlibatan dan pemahaman, namun secara umum seluruh subjek mengikuti tahapan pembelajaran sesuai dengan desain yang telah ditetapkan.

3. Pengalaman Subjek Setelah Mengikuti Pembelajaran Berbasis Design Thinking

Setelah mengikuti pembelajaran berbasis Design Thinking, kelima subjek menunjukkan perubahan dalam cara memaknai kreativitas dan proses belajar. Subjek pertama mengalami perubahan cara berpikir dengan tidak lagi terburu-buru mencari solusi. Subjek kedua mulai memandang kreativitas sebagai kemampuan yang dapat dilatih melalui proses. Subjek ketiga menunjukkan peningkatan ketenangan dan kemampuan refleksi dalam menghadapi masalah. Subjek keempat menjadi lebih terbuka terhadap ide baru dan proses iterasi, sedangkan subjek kelima menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam mengekspresikan gagasan.

Perubahan tersebut tidak hanya terlihat pada hasil tugas, tetapi juga pada sikap subjek terhadap proses belajar. Kegagalan dan kesalahan tidak lagi dipandang sebagai hambatan, melainkan sebagai bagian dari proses pembelajaran yang memberikan umpan balik untuk pengembangan ide.

4. Sintesis Pengalaman Antar Subjek

Sintesis dilakukan untuk melihat persamaan dan perbedaan pengalaman antar subjek penelitian. Persamaan utama yang ditemukan adalah perubahan cara memaknai kreativitas, dari bakat bawaan menjadi proses yang dapat dikembangkan. Selain itu, seluruh subjek menunjukkan peningkatan keterbukaan terhadap proses berpikir divergen dan reflektif.

Perbedaan pengalaman antar subjek terlihat pada tingkat kecepatan adaptasi terhadap metode Design Thinking serta tingkat kepercayaan diri dalam mengemukakan ide. Beberapa subjek membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami alur pembelajaran, sementara subjek lainnya lebih cepat beradaptasi. Meskipun demikian, keseluruhan pengalaman menunjukkan arah perubahan yang konsisten menuju pola berpikir kreatif.

5. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Design Thinking dalam pembelajaran MOOC memberikan pengalaman belajar yang mendorong perubahan cara berpikir peserta. Pengalaman awal yang ditandai dengan kebingungan berkembang menjadi pemahaman terhadap proses kreatif yang terstruktur. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa kreativitas merupakan proses yang dapat dikembangkan melalui pengalaman belajar dan lingkungan yang mendukung.

Dalam konteks pembelajaran daring, Design Thinking berperan sebagai kerangka yang membantu peserta mengelola proses berpikir kreatif secara sistematis, meskipun dihadapkan pada keterbatasan interaksi dan umpan balik langsung. Dengan demikian, pembelajaran berbasis Design Thinking dalam MOOC memiliki potensi untuk memperkaya pengalaman belajar peserta dan mendukung pengembangan kreativitas secara berkelanjutan. Ini telah menguraikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengalaman peserta MOOC dalam mengikuti pembelajaran berbasis Design Thinking. Penyajian hasil dilakukan secara deskriptif-naratif dengan menekankan pengalaman sebelum, selama, dan setelah penerapan metode, serta sintesis persamaan dan perbedaan pengalaman antar subjek.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman peserta Massive Open Online Courses (MOOC) dalam mengembangkan kreativitas melalui penerapan metode Design Thinking. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring berbasis Design Thinking memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan mendorong perubahan cara peserta memaknai kreativitas.

Pada tahap awal, peserta cenderung memandang kreativitas sebagai kemampuan bawaan serta mengalami kebingungan ketika dihadapkan pada pembelajaran yang menuntut pemahaman masalah secara mendalam. Namun, setelah mengikuti rangkaian pembelajaran berbasis Design Thinking, peserta mulai memaknai kreativitas sebagai proses yang dapat dikembangkan melalui latihan, refleksi, dan keberanian untuk mencoba ide baru. Pembelajaran berbasis Design Thinking membantu peserta mengembangkan cara berpikir yang lebih reflektif, terbuka terhadap berbagai kemungkinan solusi, serta lebih adaptif dalam menghadapi tantangan dan kegagalan. Dalam konteks MOOC yang bersifat daring dan mandiri, metode ini berperan sebagai kerangka pembelajaran yang membantu peserta mengelola proses berpikir kreatif secara sistematis. Dengan demikian, Design Thinking memiliki potensi untuk memperkaya pengalaman belajar peserta dan mendukung pengembangan kreativitas dalam pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Henriksen, D., Richardson, C., & Mehta, R. (2021). *Design Thinking in Education*.
Kizilcec, R. F., et al. (2020). *Understanding Student Experience in MOOCs*.
Razzouk, R., & Shute, V. J. (2020). *What Is Design Thinking and Why Is It Important?*
Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2019). *The Standard Definition of Creativity*.
Suhery, et al. (2020). *Social Media and Online Learning during Pandemic*.
Utami, et al. (2024). *Cognitive Challenges in MOOC Formats*.