



DESAIN ONLINE LEARNING PADA KURSUS DESAIN GRAFIS DI LKP VISION COLLEGE SEMARANG

An Nissa Hafna Muthi'ah¹, Yudi Siswanto²

^{1,2} Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email: hafnadanhafna@students.unnes.ac.id



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i1.1847>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 January 2026

Final Revised: 24 January 2026

Accepted: 10 February 2026

Published: 25 February 2026

Keywords:

Online Learning

Graphic Design

ICCEE Model

Nonformal Education

Course and Training Institution



ABSTRACT

Digital technology development has driven learning transformation in course and training institutions, particularly in practical skills fields such as graphic design. This study aims to identify online learning design in graphic design courses using the ICCEE model at LKP Vision College Semarang. Employing a descriptive qualitative approach with purposive sampling, this research selected informants who understand the research context, including instructors directly involved in online learning design and implementation, institutional administrators establishing course policies and strategies, and online graphic design course participants. Data were collected through in-depth interviews exploring the identify, choose, create, engage, and evaluate processes; non-active participatory observation documenting learning interactions and strategies; and documentation studies of syllabi, modules, teaching materials, and evaluation instruments. Data validity was ensured through source and method triangulation. Findings reveal that online learning design in graphic design courses at LKP Vision College Semarang follows a systematic framework aligned with the ADDIE model and oriented toward Competency-Based Training. This research expands understanding of online learning design in practice-based non-formal education, demonstrating that online learning success depends not only on technology but also on systematic instructional design, instructor support, and institutional policies adaptive to creative industry needs.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital mendorong transformasi pembelajaran di lembaga kursus dan pelatihan, khususnya dalam bidang keterampilan praktis seperti desain grafis. Penelitian ini bertujuan menemukan desain online learning pada kursus desain grafis melalui model ICCEE di LKP Vision College Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan informan yang memahami konteks penelitian. Informan terdiri atas instruktur yang terlibat langsung dalam perancangan dan pelaksanaan online learning, pengelola lembaga yang menetapkan kebijakan dan strategi penyelenggaraan kursus, serta peserta program kursus desain grafis online. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam untuk menggali proses identify, choose, create, engage, dan evaluate, observasi partisipatif non-aktif untuk mencatat interaksi dan strategi pembelajaran, serta studi dokumentasi terhadap silabus, modul, materi ajar, dan instrumen evaluasi kursus. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan metode. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain online learning pada kursus desain grafis di LKP Vision College Semarang tersusun secara sistematis dengan kerangka yang sejalan dengan model ADDIE dan berorientasi pada Competency-Based Training. Penelitian ini berkontribusi memperluas pemahaman tentang desain pembelajaran online di pendidikan non formal berbasis praktik, menegaskan bahwa keberhasilan online learning tidak hanya ditentukan oleh teknologi tetapi juga oleh desain pembelajaran sistematis, dukungan instruktur, dan kebijakan lembaga yang adaptif terhadap kebutuhan industri kreatif.

Kata kunci: Onlinle Learning, Desain Grafis, Model ICCEE, Pendidikan Nonformal, LKP

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan dalam banyak aspek kehidupan, salah satunya bidang pendidikan. Kemajuan teknologi digital serta peningkatan penetrasi internet yang mencapai 80,66% penduduk Indonesia atau sekitar 229,43 juta jiwa, mendorong pemanfaatan platform digital dalam proses pembelajaran (APJII, 2025). Kondisi ini mempercepat adopsi sistem *online learning* yang memungkinkan proses belajar lebih fleksibel dan tidak terbatas ruang dan waktu. Pada pendidikan non formal, *online learning* menjadi solusi bagi peserta dengan latar belakang dan keterbatasan yang beragam beragam (Coswatte Mohr & Shelton, 2017; Imania et al., 2021). Di sisi lain, industri kreatif Indonesia terus berkembang pesat dengan kontribusi mencapai Rp1.300 triliun terhadap ekonomi nasional dan menyerap lebih dari 22 juta pekerja (Kemenparekraf, 2024). Artinya, kebutuhan tenaga terampil di bidang kreatif seperti desain grafis semakin tinggi.

Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) sebagai bagian dari sistem pendidikan non formal memiliki peran strategis dalam pengembangan ketrampilan masyarakat sesuai kebutuhan dunia kerja (Ishak & Suprayogi, 2012). Salah satu lembaga yang beradaptasi terhadap transformasi digital ialah LKP Vision College Semarang. Sebelum pandemi COVID-19 semua kursus diselenggarakan secara *offline* dengan 8 kali pertemuan. Namun sejak 2020, LKP ini mulai menjalankan pembelajaran *online* yang hanya 5 pertemuan dan *short class* 1 pertemuan. Berdasarkan wawancara pada tanggal 24 November 2025 dengan instruktur A, peralihan ini meningkatkan jumlah peserta hingga seribu orang per angkatan, namun menghadirkan tantangan berupa heterogenitas peserta, kendala teknis perangkat, keterbatasan interaksi selama pembelajaran berlangsung, serta pemangkasan jumlah pertemuan.

Penyelenggaraan *online learning* untuk keterampilan praktis memerlukan desain pembelajaran yang tidak hanya mempertimbangkan aspek pedagogi, tetapi juga mengakomodasi kompleksitas karakteristik peserta, keterbatasan teknis, dan efisiensi waktu pembelajaran (Rodi et al., 2025; Wijaya et al., 2024). Sebagaimana ditegaskan (Chen, 2016), *online learning* memerlukan perancangan yang berbeda dari pembelajaran tatap muka, yang mencakup pemilihan teknologi digital, penetapan model pedagogik, serta strategi penyampaian materi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Ally M, 2004 menambahkan bahwa keberhasilan pembelajaran *online* tidak semata ditentukan oleh kecanggihan platform, tetapi oleh kualitas desain pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan terencana.

Desain grafis digunakan secara luas dalam pemasaran modern, mencakup identitas merek, kemasan produk, hingga promosi digital. Peran ini menegaskan fungsi desain grafis sebagai sarana strategis dalam menyampaikan pesan merek kepada konsumen. Pada media sosial, konten visual meningkatkan paparan (*exposure*) dan keterlibatan (*engagement*) pengguna sehingga desain grafis sebagai alat pemasaran yang efektif (Mitrović et al., 2020). Kondisi ini turut mendorong meningkatnya peluang kerja bagi desainer grafis di era digital (Estianty, 2025). Hal ini mendorong LKP untuk menyelenggarakan program-program yang relevan dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang kompeten di bidang desain grafis.

Kajian literatur menunjukkan bahwa penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada efektivitas dan kendala implementasi *online learning* di pendidikan formal (Kusmaharti & Yustitia, 2020); Umarmo et al., 2022) sedangkan penelitian mengenai desain pembelajaran *online* di pendidikan non formal berbasis praktik masih terbatas. Padahal,

pembelajaran keterampilan seperti desain grafis memerlukan rancangan khusus yang mempertimbangkan karakteristik peserta dan kondisi teknis pembelajaran (Chen, 2016). Oleh karena itu, terdapat celah penelitian (*research gap*) bagaimana tahapan desain *online learning* disusun dan diimplementasikan pada kursus desain grafis di LKP Vision College Semarang. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk menemukan model desain *online learning* yang efektif dan sistematis pada pembelajaran ketrampilan praktis di pendidikan nonformal, guna menjawab tantangan nyata yang dihadapi LKP di era digital. Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan desain *online learning* pada kursus desain grafis melalui model ICCEE.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan desain *online learning* pada kursus desain grafis di LKP Vision College Semarang. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memahami fenomena berdasarkan data lapangan seperti observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi yang dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk narasi (Rukminingsih et al., 2021). Peneliti mengumpulkan data dari instruktur, pengelola, dan peserta untuk mendeskripsikan bagaimana desain *online learning* disusun dan diimplementasikan melalui model ICCEE, kemudian merumuskannya menjadi pola atau tahapan desain pembelajaran yang sistematis (Sugiyono, 2013).

Penelitian ini dilaksanakan di LKP Vision College Semarang (VICO) yang beralamat di Jl. Karang Bendo No.KAV 9, RT.2/RW.1, Karangrejo, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50231, sebuah lembaga kursus nonformal yang menerapkan *online learning* pada program kursus desain grafis. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa VICO telah menerapkan *online learning* sejak 2020 dan menghadapi tantangan kompleks dalam heterogenitas peserta dan keterbatasan teknis, serta melakukan adaptasi desain pembelajaran dari 8 pertemuan offline menjadi 5 pertemuan online.

Subjek penelitian ditentukan melalui teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan yang memahami konteks penelitian. Informan terdiri dari satu instruktur yang terlibat langsung dalam perancangan dan pelaksanaan *online learning*, satu pengelola lembaga yang menetapkan kebijakan serta strategi penyelenggaraan kursus dan tiga peserta yang mengikuti program desain grafis secara *online*. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu wawancara, observasi partisipatif non-aktif, dan studi dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh pemahaman tentang proses *identify, choose, create, engage*, dan *evaluate* pada kursus desain grafis *online*. Observasi digunakan untuk mencatat perilaku, interaksi, serta strategi instruktur selama proses pembelajaran *online*. Dokumentasi dilakukan dengan menelusuri berbagai dokumen lembaga seperti silabus, modul, materi ajar, dan instrumen evaluasi yang digunakan dalam kursus.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari instruktur, pengelola, dan peserta. Triangulasi metode melalui perbandingan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman. Menurut Miles & Huberman (2014) proses analisis data mencakup kegiatan utama yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

LKP Vision College Semarang merupakan lembaga kursus dan pelatihan yang beroperasi sejak tahun 2007. Lembaga ini mengembangkan pembelajaran *online* sejak 2017, namun mengalami akselerasi signifikan saat pandemi pada tahun 2019. Sehingga saat ini LKP Vision College Semarang menjalankan dua jalur pembelajaran *offline* dan *online*. Program kursus desain grafis *online* dirancang berbasis SKKNI dengan orientasi praktis untuk pembuatan konten promosi digital, berlangsung 5 pertemuan dan *short class* (1 pertemuan). Aplikasi yang diajarkan disesuaikan dengan karakteristik peserta seperti Canva, PowerPoint, dan aplikasi berbasis AI. Platform pembelajaran menggunakan Zoom dengan dukungan modul digital, video tutorial, dan sistem penilaian mulai dari *pre test* hingga unjuk ketrampilan. Peserta yang mengikuti kursus didominasi pelaku UMKM, lulusan SMA/SMK, dan guru dengan rentang usia 18-22 tahun ke atas. Untuk menggambarkan bagaimana desain *online learning* dalam kursus desain grafis di LKP Vision College Semarang, hasil penelitian dianalisis menggunakan model ICCEE (*Identify, Choose, Create, Engage, dan Evaluate*) sebagai berikut:

1. Tahap Identifikasi (Identifikasi)

Pada tahap identifikasi, desain pembelajaran kursus desain grafis *online* di LKP Vision College Semarang terbentuk melalui lima proses identifikasi, yaitu identifikasi format kursus, identifikasi tujuan, identifikasi karakteristik peserta, identifikasi konteks pembelajaran, dan identifikasi strategi pedagogi.

Lembaga mengidentifikasi format kursus sebagai model *online learning* dengan dua skema, yaitu kursus reguler (5 pertemuan) dan *short class* (1 pertemuan). Transisi dari *offline* ke *online* terjadi sekitar 2019-2020. Instruktur menjelaskan bahwa

"..awalnya semua kelas di lembaga ini diselenggarakan secara offline. Baru setelah COVID-19 tahun 2019-2020, kami mulai beralih ke online karena memang waktu itu aktivitas luar rumah dibatasi". (I:AS:W:H1)

Transisi ini menunjukkan bahwa perubahan format pembelajaran bersifat situasional yang berawal pembatasan aktivitas luar rumah dan memaksa lembaga mengadaptasi format pembelajaran dari *offline* menjadi *online*. Keberadaan program kursus *online* tersebut dapat ditelusuri melalui informasi yang dipublikasikan pada laman resmi lembaga, yang menampilkan layanan kursus desain grafis dalam format pembelajaran *online* sebagai salah satu bentuk program yang ditawarkan (lihat Gambar 1).



Gambar 1. Tampilan laman kursus online LKP Vision College Semarang

Sumber: <https://www.visioncollege.id/kursus-online/>

Setelah informasi kursus dipromosikan di media sosial, mulai banyak permintaan dari peserta luar kota dan luar provinsi sehingga lembaga membuka kelas *online* untuk memperluas aksesibilitas pembelajaran. Perbedaan antara format *online* dan *offline* terlihat dari aplikasi yang digunakan, yaitu Canva, PowerPoint, dan aplikasi berbasis AI untuk kursus *online*, sedangkan CorelDRAW dan Photoshop untuk kursus *offline*. Pemilihan aplikasi yang berbeda ini mempertimbangkan tingkat kemudahan penggunaan dan kesesuaian dengan karakteristik peserta *online* yang heterogen. Peserta memilih kursus *online* karena empat faktor utama, yaitu keterbatasan jarak geografis, fleksibilitas waktu, efisiensi biaya, dan akses rekaman materi. Salah satu peserta menyampaikan:

"karena kan kalau online itu pesertanya bisa dari mana saja, jadi bisa nambah teman. Selain itu, kalau online juga ada rekaman, jadi kalau ada materi yang lupa bisa diputar ulang lagi" (PK:LN:W:H4).

Tujuan pembelajaran disusun melalui tiga pendekatan yaitu mengacu pada SKKNI Desain Grafis Nomor 301 Tahun 2016, disesuaikan dengan kebutuhan industri melalui analisis lowongan pekerjaan di platform seperti Instagram, Jobstreet, dan Semarang Loker, serta disesuaikan dengan kebutuhan peserta melalui survei evaluasi. Tujuan umum yang ditetapkan adalah peserta mampu membuat karya desain menggunakan aplikasi yang mudah sesuai standar pembuatan desain yang baik dengan fokus pada materi promosi untuk media sosial.

Lembaga melakukan identifikasi profil melalui mekanisme *asesmen* awal untuk memetakan keberagaman latar belakang dan kesiapan belajar. Profil peserta cukup beragam dengan mayoritas dari kalangan UMKM, lulusan SMA/SMK, fresh graduate, mahasiswa, dan guru. Lembaga melakukan *asesmen* awal melalui formulir pendaftaran yang menggali informasi tentang pengalaman pelatihan sebelumnya. Persyaratan mengikuti kursus meliputi minimal pendidikan SMP, memiliki perangkat HP atau laptop, dan mampu mengoperasikan perangkat dasar.

Konteks pembelajaran *online* memerlukan lingkungan belajar berbasis web yang

memadai. Lembaga menyediakan berbagai fasilitas pendukung seperti koneksi internet yang stabil, ruangan khusus untuk pengajar, perangkat laptop, kamera, microphone, software pendukung, dan OBS untuk meningkatkan kualitas tampilan visual. Meskipun demikian, kendala teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil menjadi permasalahan paling dominan berdasarkan pengalaman peserta. Untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif, instruktur menetapkan sejumlah tata tertib di awal pembelajaran seperti mengaktifkan kamera selama kelas berlangsung, tata cara bertanya melalui fitur *raise hand* atau menulis di kolom chat, mematikan mikrofon saat instruktur menjelaskan, dan menjaga kesopanan saat komunikasi. Meskipun terdapat kendala teknis, suasana pembelajaran secara umum dinilai interaktif dan menyenangkan oleh peserta.

Strategi pedagogik yang diterapkan pada kursus desain grafis *online* adalah *active learning* dan pembelajaran dua arah dengan komposisi 25% teori dan 75% praktik. Pemilihan strategi yang digunakan didasari oleh karakteristik *online learning* yang rentang terhadap pasivitas peserta, kemudian instruktur menjelaskan bahwa strategi ini dipilih karena peserta mudah bosan dengan teori terlalu lama, dengan praktik langsung membuat peserta lebih cepat paham. Pembelajaran juga diselingi kuis interaktif dan *ice breaking* untuk menjaga suasana agar tidak bosan. Sebagaimana dijelaskan oleh instruktur:

"karena kalau pembelajaran online itu mudah sekali hening dan kalau hening biasanya membuat peserta jadi canggung dan kurang nyaman. Jadi kami pilih pendekatan yang membuat mereka aktif, responsif, dan merasa didampingi". (P:M:W:H1)

Disimpulkan bahwa pada tahap *identify* diatas menghasilkan desain berupa proses identifikasi format kursus yang meliputi transisi pembelajaran dari *offline* ke *online*, terdapat dua skema kursus yaitu reguler (5 kali pertemuan) dan *short class* (1 kali pertemuan) dan penyesuaian perangkat dan aplikasi seperti Canva, Powerpoint, CapCut, Platform berbasis AI. Penyusunan tujuan pembelajaran berdasarkan SKKNI, kebutuhan industri, dan fokus pada desain sosial media. Karakteristik peserta yang heterogen dan berasal dari berbagai latar belakang. Konteks pembelajaran diarahkan pada suasana pembelajaran yang interaktif dan tertib. Penerapan strategi pedagogik berbasis *active learning* dengan proporsi praktik yang dominan dan dukungan komunikasi berkelanjutan melalui media daring.

2. Tahap Choose (Pemilihan)

Tahap *choose*, desain pembelajaran kursus desain grafis *online* di LKP Vision College Semarang terbentuk melalui tiga aspek, yaitu organisasi konten, alat teknologi, dan sumber belajar.

Organisasi konten disusun berdasarkan dokumen Rancangan Program Pelatihan (RPP) yang menerapkan struktur bertahap dan linear (lihat Gambar 2).

Berdasarkan dokumen tersebut, materi dibagi dalam lima sesi pembelajaran, meliputi: (1) Memahami desain grafis, Strategi dan Tips Desain Grafis dengan durasi 180 menit; (2) Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain dan Menciptakan Karya Desain part 1 (180 menit); (3) Menciptakan Karya Desain part 2 (180 menit); (4) Mengevaluasi Hasil Karya Desain (180 menit); (5) Menerapkan Project Brief (180 menit). Setiap sesi dirancang dengan pola aktivitas yang konsisten, yaitu *commit* (10 menit), *process* (20-30 menit), *practice* (60-90 menit), dan tugas mandiri (60 menit). Urutan materi disusun secara berkesinambungan agar peserta memperoleh kompetensi dasar sebelum melanjutkan ke materi berikutnya.

Pemilihan platform pembelajaran disesuaikan dengan fungsi spesifik dalam proses belajar. Lembaga memilih Zoom Meeting untuk penyampaian materi, *Mentimeter*, *Wishes*, *Wayground* untuk kuis interaktif, *Karier.mu* sebagai *LMS* (khusus program Prakerja),

Google Form dan Google Drive untuk pengumpulan tugas, serta *WhatsApp Group* untuk komunikasi. Instruktur menjelaskan:

"untuk penyampaian materi kami pakai Zoom, sedangkan praktik desain menggunakan Canva karena mudah digunakan oleh peserta yang beragam latar belakangnya". (I:AS:W:H1)

FORM RANCANGAN PROGRAM PELATIHAN
PELATIHAN DARING/LURING
KOMUNIKASI, KEMITRAAN, DAN PENGEMBANGAN EKOSISTEM



PROGRAM PELATIHAN

NAMA MITRA PELATIHAN	Vision College (VICO)
JUDUL PROGRAM PELATIHAN	Desain Grafis untuk Perancang Grafis
MODA PELATIHAN	Daring
DOKUMEN RUJUKAN OKUPASI/JENIS OKUPASI	Okupasi KBJI 2166.03 Perancang/Desainer Grafis

REFERENSI PENYUSUNAN PROGRAM PELATIHAN
Sebutkan referensi penyusunan program pelatihan, mencakup namun tidak terbatas pada Standar Kompetensi Nasional, Standar Kompetensi Khusus, Standar Kompetensi Internasional, ataupun referensi lainnya yang dijadikan acuan oleh Tim Program dari Lembaga Pelatihan untuk perancangan Program Pelatihan

JUDUL REFERENSI	UNIT KOMPETENSI
SKKNI : Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual Nomor 301 Tahun 2016	M.74100.001.02 Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain M.74100.004.02 Menerapkan Project Brief M.74100.007.01 Menetapkan Strategi Desain M.74100.009.02 Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain M.74100.010.01 Menciptakan Karya Desain M.74100.011.02 Mengevaluasi Hasil Karya Desain

Gambar 2. Halaman awal Rancangan Program Pelatihan (RPP) Kursus Desain Grafis

Sumber: Dokumen RPP LKP Vision College Semarang

Pemilihan platform pembelajaran yang beragam ini menunjukkan pendekatan adaptif lembaga dalam memanfaatkan teknologi sesuai fungsinya masing-masing. Kriteria pemilihan platform mengutamakan kesesuaian dengan kebutuhan peserta, kemudahan penggunaan, dan familiaritas pengguna. Pemilihan software desain dilakukan secara adaptif berdasarkan karakteristik peserta, seperti memilih Canva untuk peserta UMKM karena praktis dan cepat untuk keperluan promosi bisnis, PowerPoint untuk guru karena lebih familiar dalam lingkungan pendidikan, serta aplikasi AI seperti ChatGPT, Google Gemini, Bing AI Image Creator, Dreamina, dan CapCut.

Sumber belajar yang disediakan meliputi e-book, video tutorial, dan rekaman Zoom yang semuanya dikembangkan sendiri oleh instruktur. Sebagaimana dijelaskan instruktur:

"Sumber belajar yang diberikan ada e-book materi, video tutorial, dan rekaman Zoom...sumber belajar biasanya dibuat langsung oleh instruktur dan materinya disesuaikan dengan kebutuhan kelas". (I:AS:W:H1)

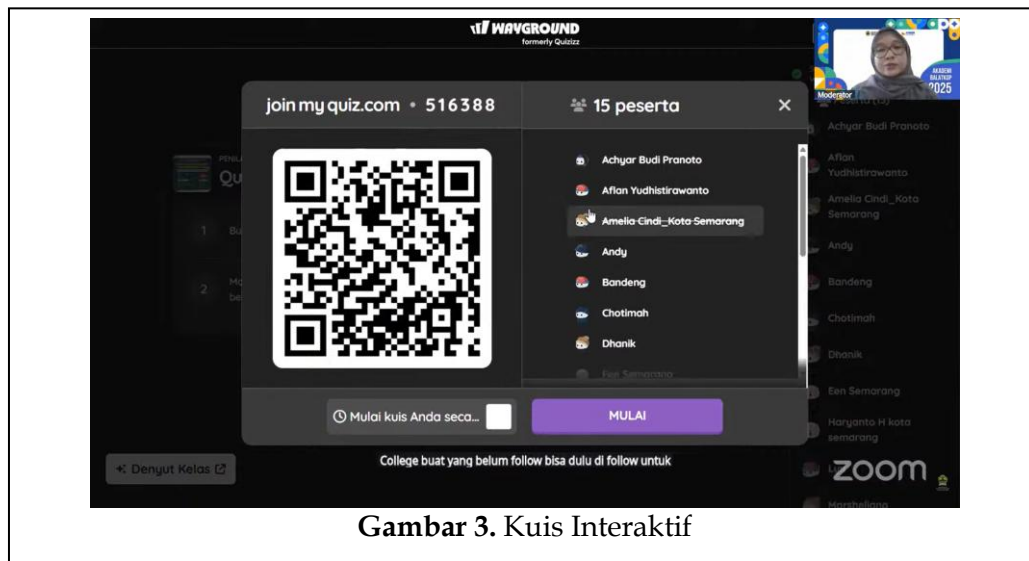
Pemilihan sumber belajar disesuaikan dengan kurikulum SKKNI, kebutuhan industri, dan kemudahan pemahaman peserta. Ketiga bentuk sumber belajar ini saling melengkapi, di mana e-book berfungsi sebagai panduan tertulis yang dapat dibaca berulang, video tutorial memberikan demonstrasi *visual step-by-step*, dan rekaman Zoom menyediakan dokumentasi lengkap proses pembelajaran untuk diakses kapan saja. Selain materi utama, lembaga juga menyediakan panduan teknis melalui grup *WhatsApp* berupa instruksi cara masuk Zoom, cara mengakses materi, dan cara mengaktifkan fitur-fitur platform untuk pengguna HP maupun PC. Hal ini ditegaskan oleh pengelola yang menyatakan bahwa:

"panduan penggunaan platform biasanya kami sampaikan lewat grup WhatsApp, seperti cara

masuk Zoom atau mengakses materi". (P:M:W:H1)

Penyediaan panduan teknik ini mengantisipasi kendala teknis yang kerap dialami peserta, terutama yang kurang familiar dengan platform pembelajaran *online*. Alurnya dimulai dari panduan tertulis dibagikan melalui WhatsApp sebelum kelas dimulai, dilanjutkan dengan konsultasi langsung jika peserta masih mengalami kesulitan. Selain itu, konsultasi melalui grup *WhatsApp* atau chat pribadi menjadi bentuk bantuan belajar paling efektif bagi peserta.

Disimpulkan bahwa tahap *choose* diatas menghasilkan desain berupa penyusunan struktur materi secara bertahap dan linear, pemilihan platform pembelajaran berdasarkan fungsi dan kemudahan penggunaan, pemilihan software desain yang adaptif sesuai karakteristik peserta, serta pemilihan dan pengembangan sumber belajar yang disesuaikan dengan standar kompetensi dan kebutuhan industri.



Gambar 3. Kuis Interaktif

3. Tahap Create (Penciptaan)

Pada tahap ini desain pembelajaran kursus desain grafis *online* di LKP Vision College Semarang terbentuk melalui alur kursus, pengembangan materi, multimedia, sistem penugasan, dan mekanisme komunikasi.

Alur pelaksanaan kursus dirancang secara sistematis, dimulai dari pembuatan *flyer* untuk rekrutmen peserta (lihat Gambar 4), pembentukan grup peserta setelah pendaftaran, sesi internalisasi untuk penjelasan teknis dan tata tertib satu hari sebelum kelas dimulai, pengerjaan *pre-test* sebelum pembelajaran dimulai hingga pelaksanaan pembelajaran.

Pengelola menjelaskan bahwa alur tersebut diterapkan untuk memastikan kesiapan teknis dan kesiapan peserta sebelum pembelajaran dimulai.

"untuk kelas online, alurnya biasanya pertama, kami membuat flyer untuk rekrutmen dan membagikannya. Setelah peserta mendaftar, mereka dimasukkan ke satu grup. Menjelang kelas dimulai, admin menyiapkan semua perlengkapan, termasuk instruksi teknis. Sebelum kelas hari pertama, peserta mengerjakan pre-test. Kemudian satu hari sebelum kelas, ada sesi internalisasi. Di sini kami menjelaskan hal teknis, aturan kelas, seperti etika saat bertanya misalnya menggunakan fitur raise hand atau menulis di kolom chat". (P:M:W:H1)

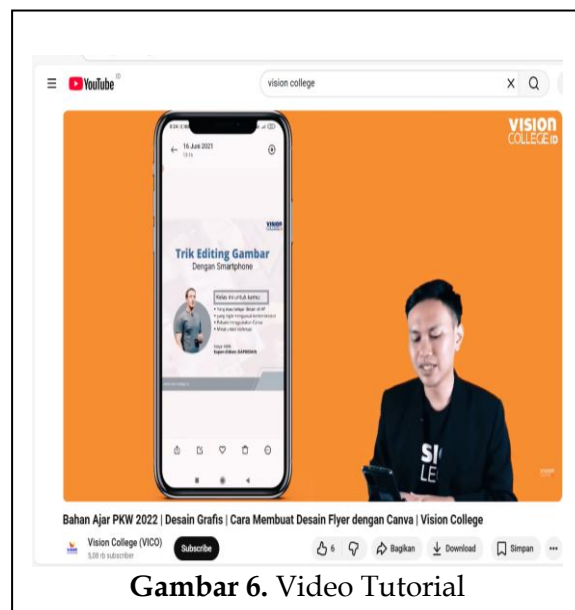


Gambar 4. Flyer rekrutmen

Setiap sesi pembelajaran dirancang dengan pola yang terdiri dari pembukaan dan *ice breaking*, materi inti dengan kombinasi teori singkat dan praktik langsung, dilanjut sesi tanya jawab, pemberian tugas, dan penutupan. Proses penyusunan materi dilakukan sebelum kursus dilaksanakan dengan instruktur menyiapkan materi untuk lima sesi pertemuan sekaligus. Materi disesuaikan dengan kebutuhan peserta dan tren terbaru dalam desain grafis. Bentuk materi meliputi *e-book*, video tutorial, dan rekaman Zoom.



Gambar 5. E-book materi desain



Gambar 6. Video Tutorial

Sumber: Dokumentasi LKP Vision College Semarang

Semua materi dikembangkan secara mandiri oleh instruktur dan melalui proses validasi dari bagian akademik dan manajemen sebelum digunakan. Lembaga juga melakukan pembaruan materi secara berkala mengikuti perkembangan teknologi dan tren desain, termasuk penambahan materi tentang penggunaan AI dalam desain grafis.

Produksi multimedia dilakukan secara mandiri menggunakan PowerPoint dengan fitur screen record, OBS, dan Camtasia. Meskipun terdapat tantangan teknis seperti gangguan audio eksternal dan error saat merekam layar, lembaga tetap mengembangkan video tutorial yang dapat diakses kapan saja tanpa batasan waktu untuk mendukung

pembelajaran mandiri peserta.

Sistem penugasan dirancang berjenjang meliputi *pre-test*, formative test 5 soal setiap sesi, tugas praktik mandiri sesuai materi seperti membuat logo, flyer, dan unjuk keterampilan berdasarkan brief tertentu, serta *post-test*. Tahapan penugasan ini dirancang untuk mengukur perkembangan kompetensi peserta secara bertahap, dimulai dari pengukuran kemampuan awal (*pre-test*), pemantauan progres di setiap sesi (*formative test*), aplikasi keterampilan dalam tugas praktik, hingga pengukuran pencapaian akhir (*post-test*). Pengumpulan tugas menggunakan Google Form, Google Drive, Karier.mu, dan Instagram untuk tugas publikasi. Lembaga mengembangkan rubrik penilaian yang mencakup ketepatan isi konten (50%), kerapihan desain (25%), kemampuan menggunakan software (15%), dan waktu penyelesaian (10%), dengan standar waktu maksimal 2×24 jam. Kriteria penilaian dijelaskan di awal pembelajaran melalui desain brief untuk memberikan transparansi dan arahan yang jelas kepada peserta.

Mekanisme komunikasi dirancang melalui WhatsApp Group sebagai media utama yang berfungsi untuk koordinasi, konsultasi materi, pengumuman, dan dukungan berkelanjutan bahkan setelah program selesai. Lembaga menetapkan etika komunikasi online dengan jam respons pukul 08.00-15.00 dan kesopanan dalam berkomunikasi untuk menjaga profesionalitas dan kenyamanan semua pihak.

Disimpulkan bahwa pada tahap *create* menghasilkan desain berupa perancangan struktur program dengan alur sistematis, penyusunan materi yang tervalidasi dan diperbarui secara berkala, produksi multimedia secara mandiri untuk mendukung fleksibilitas belajar, sistem penugasan dengan rubrik penilaian yang jelas, serta pembentukan komunikasi yang mendukung pembelajaran.

4. Tahap Engage (Pelibatan)

Pada tahap *engage*, desain pembelajaran kursus desain grafis *online* di LKP Vision College Semarang terbentuk melalui tiga strategi yang diterapkan, meliputi keterlibatan akademik, sosial, dan emosional.

Tingkat partisipasi peserta dalam kelas *online* menunjukkan perbedaan tingkat keaktifan. Dari sekitar 50 peserta yang mengikuti satu kelas, hanya sebagian yang aktif bertanya atau merespon selama pembelajaran, sementara peserta lainnya lebih banyak mengikuti kelas secara pasif. Instruktur menjelaskan:

"... dalam satu kelas, misalnya ada 50 peserta, biasanya hanya sekitar 10-20 orang yang benar-benar aktif bertanya atau merespons. Selebihnya tetap mengikuti, tapi tidak terlalu banyak merespon" (I:AS:W:H1).

Data partisipasi ini menunjukkan bahwa hanya sekitar 20-40% peserta yang aktif berpartisipasi dalam kelas *online*. Hal ini mengindikasikan tantangan umum *online learning* di mana mayoritas peserta cenderung menjadi *passive learner* (Smith & Smith, 2016). Keaktifan peserta sangat dipengaruhi oleh penggunaan kamera, di mana peserta dengan kamera menyala cenderung lebih aktif, sedangkan yang mematikan kamera membuat suasana cenderung pasif. Untuk meningkatkan keaktifan, instruktur memberikan interaksi sejak awal dengan pertanyaan ringan dan meminta peserta menulis angka di chat setiap berhasil menyelesaikan satu langkah praktik. Bagi peserta yang tertinggal sedikit, instruktur memberikan pengulangan langkah, sedangkan yang tertinggal jauh diarahkan untuk melihat rekaman Zoom atau video tutorial. Dokumentasi pelaksanaan pembelajaran *online* yang memperlihatkan interaksi peserta disajikan pada Gambar 7.



Pembelajaran saat ini belum menerapkan tugas kelompok karena peserta berada di lokasi berbeda-beda dan dinilai lebih efektif jika tugas dikerjakan secara individual. Meskipun demikian, interaksi antar peserta tetap difasilitasi melalui grup WhatsApp untuk sharing pengalaman dan diskusi.

Lembaga menerapkan strategi untuk menjaga motivasi peserta melalui *ice breaking* di tengah sesi pembelajaran yang berfungsi untuk memecah kejenuhan dan mengurangi kelelahan belajar daring dan sistem *reward* berupa *e-wallet* sekitar 50 ribu rupiah untuk peserta paling aktif atau karya terbaik. Pemberian *reward* memberikan insentif ekstrinsik yang mendorong kompetisi sehat dan peningkatan kualitas karya. Peserta menjelaskan pengalamannya:

"instruktur biasanya menyisipkan ice breaking di tengah sesi, terus serta mengajak peserta praktik langsung juga. Kadang juga ada challenge kecil dengan hadiah supaya peserta lebih semangat dan nggak cepet bosan" (PK:LN:W:H4).

Untuk peserta yang mengalami kesulitan, lembaga menyediakan berbagai bentuk dukungan seperti konsultasi pribadi melalui chat, akses materi tanpa batas waktu, dan panduan teknis yang jelas.

Disimpulkan bahwa pada tahap *engage* menghasilkan desain berupa keterlibatan akademik melalui pengelolaan keaktifan dan pemantauan progres peserta, keterlibatan sosial melalui interaksi dan komunikasi berkelanjutan meskipun tanpa kolaborasi kelompok formal, serta keterlibatan emosional melalui penerapan *ice breaking*, pemberian *reward*, dan dukungan personal bagi peserta yang mengalami kesulitan.

5. Tahap Evaluate (Evaluasi)

Pada tahap *evaluate*, desain pembelajaran kursus desain grafis *online* di LKP Vision College Semarang terbentuk melalui dua proses evaluasi yaitu penilaian peserta didik dan evaluasi efektivitas.

Lembaga merancang sistem penilaian secara komprehensif menggunakan rubrik yang jelas dengan metode meliputi *pre-test*, *post-test* di setiap sesi, tugas praktik mandiri, dan unjuk keterampilan. Aspek yang dinilai mencakup ketepatan isi konten, kerapihan desain, kemampuan menggunakan software, dan ketepatan waktu penyelesaian. Penilaian dilakukan secara bertahap di setiap sesi pembelajaran, bukan hanya di akhir program. Pendekatan penilaian bertahap ini memungkinkan instruktur memberikan *feedback*

berkelanjutan dan peserta dapat melakukan perbaikan progresif, bukan menunggu evaluasi akhir yang sudah terlambat untuk diperbaiki. Kriteria kelulusan ditetapkan mencakup kehadiran, nilai tugas minimal 8 dengan kewajiban mengulang jika di bawah standar, kualitas tugas akhir, dan kemampuan memenuhi seluruh instruksi desain yang diberikan.

Pengukuran efektivitas pembelajaran dilakukan melalui berbagai indikator. Lembaga mengukur peningkatan kompetensi peserta dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test*, mengevaluasi kemampuan menyelesaikan *formative test*, menganalisis hasil tugas praktik, menilai kualitas unjuk keterampilan, serta membandingkan karya peserta sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran.

Masukan peserta dikumpulkan melalui form evaluasi setelah program selesai yang berisi penilaian terhadap berbagai aspek pembelajaran meliputi materi, instruktur, sarana-prasarana, dan pelayanan operasional. Masukan yang sering diterima dari peserta meliputi porsi teori yang dinilai terlalu banyak sehingga perlu lebih banyak praktik, kebutuhan penyesuaian jadwal pembelajaran, dan pembaruan materi sesuai kebutuhan terkini. Instruktur menjelaskan:

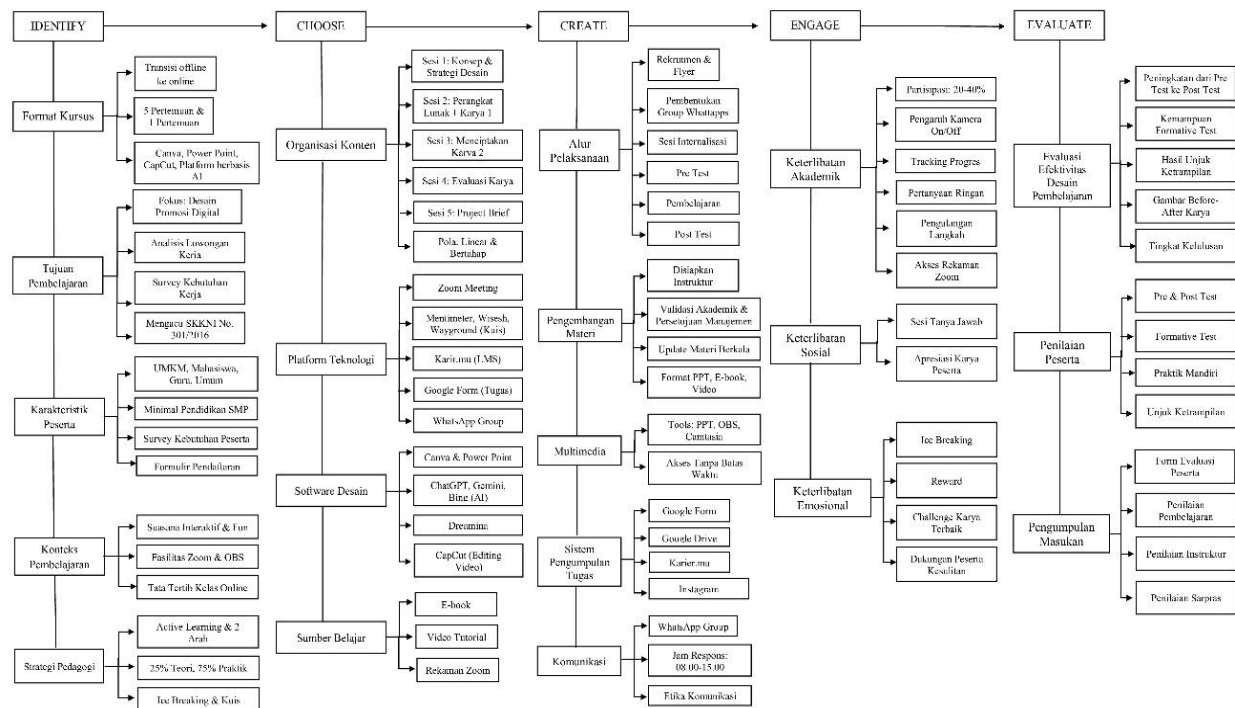
"kalau perbaikan itu banyak banget sebenarnya. Misalnya teorinya kita lebih sedikit, prakteknya lebih banyak. Terus selanjutnya perbaikan di sisi hari dan jam... akhirnya kita bikin kelas di hari Sabtu atau Jumat Sabtu. Terus akhirnya ada juga yang minta malam, terus akhirnya kita juga buka malam" (I:AS:W:H1).

Berdasarkan masukan tersebut, lembaga melakukan perbaikan berkelanjutan dalam berbagai aspek penyelenggaraan. Pengelola menambahkan contoh perbaikan aspek teknis dengan menyattakan:

"pernah juga ada instruktur yang suaranya terlalu pelan, jadi peserta kesulitan menangkap materi. Dari masukan itu, kami fasilitasi dengan menyediakan speaker tambahan. Jadi setiap masukan dari peserta kami tindaklanjuti agar pembelajarannya terus membaik" (P:M:W:H1).

Penambahan speaker untuk instruktur yang suaranya kurang jelas menjadi salah satu contoh bagaimana masukan peserta ditindaklanjuti secara langsung. Hal ini menunjukkan keseriusan lembaga dalam terus memperbaiki kualitas pembelajaran berdasarkan evaluasi dari peserta. Disimpulkan bahwa pada tahap *evaluate* menghasilkan desain berupa sistem penilaian peserta yang dilakukan secara berkelanjutan, pengukuran efektivitas pembelajaran melalui berbagai indikator, serta mekanisme umpan balik yang digunakan sebagai dasar perbaikan pembelajaran.

Berdasarkan tahapan *Identify*, *Choose*, *Create*, *Engage*, dan *Evaluate*, penyelenggaraan kursus desain grafis *online* di LKP Vision College Semarang membentuk suatu desain yang tersusun secara sistematis. Desain tersebut merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran yang saling berkaitan dan disajikan dalam bagan berikut:



Gambar 8. Bagan desain

Pembahasan

1. Tahap Identifikasi

Tahap identifikasi yang dilakukan LKP Vision College menunjukkan pendekatan yang sistematis dalam menganalisis kebutuhan pembelajaran. Transisi pembelajaran dari *offline* ke *online* yang terjadi menunjukkan bahwa adaptabilitas lembaga muncul sebagai respon terhadap perubahan pendidikan yang bersifat situasional. Kondisi ini menempatkan lembaga pada posisi yang harus membaca keterbatasan pembelajaran, kesiapan peserta, serta lingkungan belajar sebelum menentukan bentuk pembelajaran yang dijalankan (Lockee, 2021). LKP Vision College Semarang menunjukkan perubahan dengan mengembangkan dua skema kursus yaitu reguler dan *short class*. Perbedaan ini terjadi karena lembaga tidak hanya merespon kritis, tetapi juga mengidentifikasi fleksibilitas peluang pasar bahwa *online learning* harus responsif terhadap dinamika kebutuhan, bukan sekedar digitalisasi pembelajaran konvensional.

Pada kursus desain grafis *online*, heterogenitas peserta yang terdiri atas pelaku UMKM, guru, mahasiswa, dan lulusan SMA/SMK menuntut penyesuaian tujuan dan materi pembelajaran yang lebih aplikatif. Oleh karena itu perumusan tujuan di LKP Vision College tidak hanya mengacu pada SKKNI, tetapi juga mempertimbangkan kebutuhan industri, dan kebutuhan peserta. Pendekatan ini menunjukkan orientasi pembelajaran yang berangkat dari kebutuhan pembelajar dewasa (Yulianingsih et al., 2017). Analisis lowongan kerja melalui platform digital menunjukkan upaya lembaga untuk menjaga relevansi kurikulum dengan kebutuhan dunia kerja, yang sejalan dengan konsep *curriculum alignment* pada pendidikan vokasional (Mahmudah & Santosa, 2021). Efektivitas pembelajaran *online* pada pembelajaran kursus *online* desain grafis berdasarkan observasi ditentukan oleh akses teknologi, kesiapan instruktur dan pengelolaan kelas digital yang kondusif. Pemilihan strategi pedagogik berbasis *active learning* dengan dominasi praktik mendorong keaktifan siswa melalui tugas, praktik, dan interaksi yang terstruktur. Keterbatasan jaringan internet

menjadi hambatan utama pada pelaksanaan kursus desain grafis *online* di LKP Vision College karena memengaruhi akses dan keberlanjutan partisipasi peserta. Hambatan konektivitas ini telah banyak diidentifikasi sebagai faktor penghambat efektivitas pembelajaran berbasis internet (Afnianda, 2024). Untuk mengurangi dampak kendala tersebut, lembaga menyediakan rekaman materi pembelajaran agar peserta dapat mengakses materi secara fleksibel.

2. Tahap Choose

Temuan penelitian menunjukkan bahwa organisasi konten, teknologi, dan sumber belajar dilakukan secara selektif berdasarkan karakteristik peserta dan tujuan pembelajaran praktis. Penyusunan materi ke dalam lima sesi tersebut menunjukkan upaya lembaga dalam mengendalikan tingkat kompleksitas materi agar dapat dipelajari secara bertahap (Sweller, 2011). Pendekatan ini membantu peserta membangun pengetahuan secara bertahap tanpa mengalami beban kognitif (Alasraj et al., 2011). Pemilihan software desain yang disesuaikan dengan karakteristik peserta seperti Canva untuk pelaku UMKM karena lebih praktis, Power Point untuk guru, dan aplikasi AI seperti ChatGPT, Gemini, dan Dreamina untuk materi yang lebih *advance* menunjukkan implementasi prinsip *differentiated instruction* yang menekankan penyesuaian pembelajaran terhadap kebutuhan, minat, dan kesiapan peserta yang beragam (Sobirin, 2025). Sumber belajar dalam bentuk *e-book*, video tutorial, dan rekaman Zoom mencerminkan penerapan teori *multimedia learning* yang memandang belajar melalui kata dan gambar sebagai proses aktif yang melibatkan dua saluran pemrosesan informasi yaitu visual dan auditori dengan kapasitas terbatas (Mayer, 2014). *E-book* memberikan representasi verbal yang dapat dibaca berulang dan dipelajari sesuai kecepatan individu, video tutorial memberikan demonstrasi visual *step-by-step* yang memudahkan pemahaman prosedur teknis, sedangkan rekaman Zoom menyediakan dokumentasi lengkap proses pembelajaran termasuk diskusi dan tanya jawab yang kontekstual. Selain itu, penyediaan panduan teknis melalui WhatsApp menunjukkan perhatian pada aspek kesiapan digital peserta.

3. Tahap Create

Tahap ini menghasilkan rancangan pembelajaran yang tersusun secara sistematis, mulai dari proses rekrutmen melalui *flyer*, pembentukan grup, sesi internalisasi, *pre test*, hingga pelaksanaan pembelajaran. Rancangan tersebut menunjukkan perencanaan yang matang dalam mengatur alur kegiatan belajar agar berjalan terarah. Sesi internalisasi berfungsi sebagai orientasi awal bagi peserta untuk membantu meningkatkan kesiapan dan keterlibatan selama proses belajar (Means et al., 2010).

Kegiatan pembelajaran di kursus *online* desain grafis dibagi ke dalam beberapa sesi yaitu pembukaan, penyampaian materi, demonstrasi, praktik, dan kuis. Pembagian ini menunjukkan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman, dimana peserta terlibat aktif melalui kegiatan praktik langsung (Mutmainah et al., 2025). Materi kursus di LKP Vision College Semarang disusun menyesuaikan tren industri kreatif yang memanfaatkan teknologi digital dan kecerdasan buatan (AI). Setiap program memiliki fokus materi yang berbeda, seperti kelas webinar edisi 70 yang bekerja sama dengan Akademi Balatkop membahas pembuatan konten gambar realistis untuk media sosial dan kelas reguler memberikan kursus mengenai pembuatan desain grafis menggunakan Canva melalui perangkat HP. Pengembangan materi yang menyesuaikan tren terbaru dan diperbarui secara berkala, menunjukkan bahwa kurikulum dirancang untuk tetap relevan dan bersifat

dinamis, dimana isi pembelajaran disesuaikan dengan perubahan teknologi dan kebutuhan dunia kerja (Widiaty et al., 2013).

Sistem penugasan disusun secara bertahap, dimulai dari *pre test* hingga penilaian unjuk ketrampilan, sehingga kemampuan peserta dapat dilihat secara bertahap dari awal hingga akhir pembelajaran. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik dengan kriteria dan bobot yang berbeda pada setiap aspek yang memudahkan peserta memahami standar penilaian yang digunakan (Brookhart, 2013). Pemberian umpan balik dilakukan dengan batas waktu maksimal 2x24 jam.

4. Tahap Engage

Keterbatasan interaksi peserta pada kursus desain grafis *online* menjadi salah satu tantangan dalam menjaga efektivitas *online learning*. Berdasarkan observasi, hanya sekitar 20-40% peserta yang aktif bertanya atau merespon selama sesi berlangsung. Partisipasi peserta pada *online learning* tidak hanya diukur dari kehadiran tetapi dari keterlibatan aktif dalam interaksi dan aktivitas belajar yang bermakna (Keengwe et al., 2013). Efektivitas *online learning* sangat bergantung pada *sosial presence* dan kualitas interaksi yang difasilitasi secara sengaja oleh instruktur (Sutarto et al., 2022).

Lembaga belum menerapkan kegiatan kolaboratif seperti tugas kelompok karena peserta berasal dari berbagai daerah. Untuk meningkatkan partisipasi, lembaga memberikan *reward* berupa saldo *e-wallet* kepada peserta yang menunjukkan keaktifan dan menghasilkan karya terbaik. Strategi ini mencerminkan penerapan prinsip penguatan dari teori behavioristik, dimana motivasi ekstrinsik digunakan untuk menstimulus partisipasi belajar (Bai et al., 2023). Selain itu, penggunaan *ice breaking* dan variasi aktivitas selama pembelajaran menjadi upaya untuk menumbuhkan motivasi peserta agar tetap terlibat secara aktif, sejalan dengan teori *self-determination* yang menekankan pentingnya otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial dalam menciptakan keterlibatan belajar yang bermakna (Vucinich, 2013).

5. Tahap Evaluate

Tahap evaluasi pada kursus desain grafis *online* menunjukkan orientasi pada evaluasi berkelanjutan yang tidak hanya berfungsi sebagai alat pengukuran hasil belajar, tetapi sebagai mekanisme pengendalian kualitas proses pembelajaran. Evaluasi yang baik tidak hanya mengukur hasil, tetapi mencakup input, proses, dan output pembelajaran sehingga berfungsi sebagai alat pengendalian mutu sistem pembelajaran (Hidayat & Asyafah, 2019; Syam et al., 2022). Penerapan penilaian berbasis rubik dengan kriteria yang jelas mencerminkan prinsip *mastery learning*, dimana peserta diharapkan mencapai standar kompetensi tertentu sebelum dinyatakan lulus. Konsep ini sejalan dengan pandangan Bloom yang menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika peserta diberikan kesempatan untuk mencapai penguasaan minimal melalui umpan balik dan perbaikan berkelanjutan (Lafendry, 2023).

Selain berfungsi sebagai alat penilaian, evaluasi juga dimanfaatkan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk perbaikan pembelajaran. Masukan peserta terkait porsi praktik, jadwal pembelajaran, dan fasilitas pendukung menunjukkan bahwa evaluasi tidak berhenti pada pengumpulan data tetapi direspon melalui penyesuaian strategi pembelajaran dan pengelolaan teknis. Praktik ini mencerminkan penerapan prinsip *continuous improvement* dalam pendidikan, dimana umpan balik peserta digunakan untuk menyempurnakan desain pembelajaran secara berkelanjutan (Amani U., 2025).

Temuan penelitian ini mengkonfirmasi pandangan (Lockee, 2021) dan (Ally M, 2004) bahwa *online learning* memerlukan desain pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan tidak dapat disamakan dengan pembelajaran tatap muka. Namun, pada kursus desain grafis, sistematisasi desain tersebut tidak bersifat nomatif sebagaimana pada pendidikan formal, melainkan adaptif dan disesuaikan dengan keterbatasan durasi pembelajaran, heterogenitas peserta, dan tuntutan penguasaan ketrampilan praktis.

Penelitian ini memiliki keterbatasan hanya berfokus pada satu program kursus, yakni desain grafis dan peneliti menitikberatkan pada analisis desain *online learning* menggunakan model ICCEE, sehingga belum mengkaji dampak desain tersebut terhadap peningkatan kompetensi peserta kursus.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis melalui model ICCEE, peneliti menemukan desain *online learning* pada kursus desain grafis di LKP Vision College Semarang tersusun melalui kerangka yang sejalan dengan model ADDIE dengan orientasi *Competency-Based Training* (CBT). Implementasi ADDIE terlihat dari tahapan analisis kebutuhan (SKKNI, industri, karakteristik peserta), perancangan strategi dan pemilihan teknologi, pengembangan materi dan sistem penugasan, pelaksanaan pembelajaran dengan strategi keterlibatan aktif hingga evaluasi berkelanjutan dengan mekanisme perbaikan responsif. Orientasi CBT terlihat dari proporsi praktik yang dominan, penilaian berbasis unjuk kerja, fokus pada pencapaian kompetensi kerja sesuai standar industri, kemandirian belajar dengan akses sumber belajar yang fleksibel. Penelitian ini berkontribusi memperluas pemahaman tentang desain pembelajaran *online* di pendidikan non formal berbasis praktik, keberhasilan *online learning* tidak hanya ditentukan oleh teknologi tetapi juga oleh desain pembelajaran sistematis, dukungan instruktur, dan kebijakan lembaga yang adaptif terhadap kebutuhan industri kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian, perbaikan desain *online learning* pada kursus desain grafis perlu dilakukan melalui penguatan peran pengelola, instruktur, dan peserta. Pengelola disarankan mengalokasikan dukungan teknis minimal berupa standar perangkat audio-visual serta panduan produksi materi digital bagi instruktur. Instruktur kursus desain grafis *online* disarankan meningkatkan strategi pelibatan peserta dengan menerapkan aktivitas pembelajaran yang mendorong interaksi, seperti diskusi singkat terhadap hasil karya dan pemberian umpan balik antarpeserta pada tugas praktik. Sementara itu, peserta perlu mengambil peran aktif dalam mengoptimalkan proses belajar melalui kesiapan teknis, keterlibatan selama pembelajaran, dan pemanfaatan umpan balik untuk perbaikan karya. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji desain *online learning* pada program kursus lain dengan ketrampilan berbeda. Peneliti selanjutnya juga dapat membandingkan desain pembelajaran *online* dan *offline* pada kursus berbasis praktik untuk mengidentifikasi perbedaan strategi desain yang mendukung pencapaian kompetensi peserta.

REFERENSI

- Afnianda, H. (2024). Analisis Hambatan Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Learning Management Sistem (LMS) Dalam Pembelajaran Berbasis Internet. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 11(6), 235–243. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v11i6.8485>
- Alasraj, A., Freeman, M., & Chandler, P. (2011). Considering cognitive load theory within e-learning environments. *PACIS 2011 - 15th Pacific Asia Conference on Information Systems: Quality Research in Pacific*.
- Ally M. (2004). Foundations of educational theory for online learning. *Theory and Practice of Online Learning*, 2, 15–44. http://www.aupress.ca/books/120146/ebook/01_Anderson_2008-
- Amani U., N. (2025). The Role of Feedback in Continuous Improvement in Schools. *Newport International Journal of Current Issues in Arts and Management*, 6(1), 134–140. <https://doi.org/10.59298/nijciam/2025/6.1.134140>
- Bai, T. S., Liu, Y., & Qiu, Y. (2023). *Evaluation of Good Practices of Using Rewards in Online Classrooms Based on the Five Principles of Motivation* (pp. 145–157). https://doi.org/10.1007/978-981-99-7559-4_8
- Brookhart, S. (2013). *No How to Create and Use Rubrics for Formative Assessment and Grading*. Library of Congress Cataloging.
- Chen, L.-L. (2016). A Model for Effective Online Instructional Design. *Literacy Information and Computer Education Journal*, 7(2), 2303–2308. <https://doi.org/10.20533/licej.2040.2589.2016.0304>
- Coswatte Mohr, S., & Shelton, K. (2017). Best Practices Framework for Online Faculty Professional Development: A Delphi Study. *Online Learning*, 21(4). <https://doi.org/10.24059/olj.v21i4.1273>
- Estianty, T. (2025). *Miliki Peran Penting di Era Digital, Desainer Grafis dan Ilustrator di Samarinda Masih Kurang Apresiasi*. Satuindonesia.Co.Id. <https://satuindonesia.co.id/2025/02/05/miliki-peran-penting-di-era-digital-desainer-grafis-dan-ilustrator-di-samarinda-masih-kurang-apresiasi/>
- Hidayat, T., & Asyafah, A. (2019). Konsep Dasar Evaluasi Dan Implikasinya Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 159–181. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v10i1.3729>
- Imania, K. A., Bariah, S. H., Rahadian, D., & Purwanti, Y. (2021). Pembelajaran Darurat Selama Masa Pandemi Covid-19: Daring/E-learning Sebagai Solusi Kegiatan Pembelajaran dengan Berbagai Kelebihan & Kekurangannya. *Jurnal Petik*, 7(2), 126–135. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v7i2.1236>
- Ishak, A., & Suprayogi, U. (2012). *Penelitian Tindakan Dalam Pendidikan Nonformal*. Raja Grafindo Persada.
- Keengwe, J., Adjei-Boateng, E., & Diteeyont, W. (2013). Facilitating active social presence and meaningful interactions in online learning. *Education and Information Technologies*, 18(4), 597–607. <https://doi.org/10.1007/s10639-012-9197-9>
- Kusmaharti, D., & Yustitia, V. (2020). Efektivitas Online Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Mahasiswa. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(2), 311. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i2.1199>
- Lafendry, F. (2023). Teori Pendidikan Tuntas Mastery Learning Benyamin S Bloom. *Tarbawi : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 6(1), 1–12.

-
- <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v6i1.459>
- Lockee, B. B. (2021). Online education in the post-COVID era. *Nature Electronics*, 4(1), 5–6. <https://doi.org/10.1038/s41928-020-00534-0>
- Mahmudah, F. N., & Santosa, B. (2021). Vocational School Alignment Based-on Industry Needs. *Journal of Vocational Education Studies*, 4(1), 36. <https://doi.org/10.12928/joves.v4i1.3611>
- Mayer, R. E. (2014). Cognitive Theory of Multimedia Learning. In *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (pp. 43–71). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.005>
- Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., Bakia, M., & Jones, K. (2010). Evaluation of Evidence-Based Practices in Online Learning. *US Department of Education*, 66. www.ed.gov/about/offices/list/oepdp/ppss/reports.html
- Miles, M., & Huberman. (2014). *Qualitative Data Analysis*. SAGE Publications.
- Mitrović, K., Jakšić, A., & Spajić, J. (2020). The analysis of graphic design platforms used in social media marketing. *Proceedings - The Tenth International Symposium GRID 2020*, 651–657. <https://doi.org/10.24867/GRID-2020-p74>
- Mutmainah, R., Supriyatno, T., & Susilawati, S. (2025). Konstruksi dan Desain Kurikulum Berbasis Pendekatan Experiential Learning John Dewey dalam Konteks Pendidikan Islam di Sekolah dan Perguruan Tinggi. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 9(2), 572–582. <https://doi.org/10.30743/mkd.v9i2.11192>
- Rodi, M., Imtihan, K., Mardi, & Bagye, W. (2025). Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Berbasis Web Melalui Pelatihan Canva. *Ika Bina En Pabojo: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10–22.
- Rukminingsih, Gunawan, A., & Muhammad, A. (2021). Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. Erhaka Utama.
- Smith, D., & Smith, K. (2016). The Case for ‘Passive’ Learning – The ‘Silent’ Community of Online Learners. *European Journal of Open, Distance and E-Learning*, 17(2), 86–99. <https://doi.org/10.2478/eurodl-2014-0021>
- Sobirin, M. (2025). Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran Berdiferensiasi Ditinjau dari Kesiapan Guru dan Siswa di Kelas X Kesiapan Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Berdiferensiasi. 1(3), 266–279.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. ALFABETA BANDUNG.
- Sutarto, J., Raharjo, T. J., Indrayanti, B., Shofwan, I., & Siswanto, Y. (2022). Desain E-Training Berorientasi Kebutuhan Peserta Pelatihan Di Era Society 5.0. In *Book Chapter Konservasi Pendidikan Jilid 2* (pp. 136–162). <https://doi.org/10.1529/kp.v1i2.46>
- Sweller, J. (2011). *Cognitive Load Theory* (pp. 37–76). <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-387691-1.00002-8>
- Syam, R., Muchtar, M. I., & Juhanis, H. Bin. (2022). Manajemen Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Mutu Lulusan di Lembaga Studi Bahasa Arab Ma’had Al-Birr Makassar. *Jurnal Ilmiah Iqra’*, 16(2), 151. <https://doi.org/10.30984/jii.v16i2.2020>
- Umara, M., Triana Rejekiningsih, & Deny Tri Ardianto. (2022). Challenges of Training Institutions in Accelerating The Availability of Graphic Design Online Classes for Trainees. In *Journal of Education Technology* (Vol. 6, Issue 4, pp. 652–662). <https://doi.org/10.23887/jet.v6i4.48041>
- Vucinich, C. L. (2013). Getting started on the right foot. *Acm Digital Library*, 2(1), 5.

<https://doi.org/10.1145/2535742.2535748>

- Widiaty, I., Kuntadi, I., Widaningsih, L., & Ana. (2013). *Mengembangkan Kurikulum Pendidikan Vokasional Yang Relevan Dengan Kebutuhan Dunia Kerja Melalui Kegiatan Lesson Study*. 152–160.
- Wijaya, W. M., Syarifah, L. S., & David, T. (2024). Enhancing E-Learning in Vocational Schools: Key Characteristics of Instructional Design. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 12(1), 68–78. <https://doi.org/10.21831/jamp.v12i1.75984>
- Yulianingsih, W., Supriyono, S., Rasyad, Ach., & Dayati, U. (2017). Implementation lifelong learning: The Adult Learners Based Learning Needs. *Proceedings of the 3rd NFE Conference on Lifelong Learning (NFE 2016)*. <https://doi.org/10.2991/nfe-16.2017.42>

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA