

Pemetaan Riset *Experiential Learning* Pada Pembelajaran Orang Dewasa: *Systematic Literature Review* dan Analisis Bibliometrik Berbasis *Vosviewer*

Nabila Lutfi Fauzan^{*1}, Nurlaela Hamidah²

^{1,2}Program Studi Psikologi, Fakultas Sosial Dan Humaniora, Universitas Muhammadiyah Bandung, Indonesia

Email: ¹nabilalutfifauzan3@email.ac.id, ²nurlaelahamidah@umbandung.ac.id

Abstrak

Pembelajaran orang dewasa memerlukan pendekatan yang mampu mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman nyata. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *experiential learning*, yang menempatkan pengalaman sebagai dasar pembentukan pengetahuan melalui refleksi dan penerapan. Meskipun kajian ini terus berkembang, penelitian yang ada masih tersebar sehingga belum memberikan gambaran yang utuh mengenai pola dan arah pengembangannya. Penelitian ini bertujuan memetakan perkembangan riset *experiential learning* dalam konteks pembelajaran orang dewasa melalui *systematic literature review* (SLR) yang diperkuat dengan analisis bibliometrik. Data bersumber dari Scopus, Web of Science, dan Google Scholar, mencakup artikel jurnal sepuluh tahun terakhir dan diseleksi menggunakan protokol PRISMA dari 199 artikel yang terindetifikasi, menghasilkan 84 artikel yang memenuhi kriteria inklusi. Analisis bibliometrik meliputi *co-occurrence*, *citation*, *co-citation*, dan *co-authorship* untuk mengidentifikasi pola hubungan tema dan perkembangan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan empat klaster utama, yaitu konsep pembelajaran berbasis pengalaman, pembelajaran berbasis proyek dan pemecahan masalah, transformasi pembelajaran digital pascapandemi COVID-19, serta aspek metodologis penelitian. Visualisasi overlay menunjukkan pergeseran fokus penelitian dari pendekatan konseptual menuju integrasi teknologi digital seperti *e-learning*, simulasi, dan pembelajaran daring. Selain itu, publikasi masih didominasi oleh Amerika Serikat, Inggris, dan Australia. Penelitian ini memberikan dasar empiris bagi pengembangan riset dan praktik pembelajaran orang dewasa berbasis pengalaman di era digital.

Kata kunci: : *experiential learning*; pembelajaran orang dewasa; *bibliometrik*; *systematic literature review*; *VOSviewer*

Abstract

Adult learning requires an approach that integrates knowledge with real-life experiences. One relevant approach is experiential learning, which places experience as the foundation for knowledge formation through reflection and application. Although this study continues to develop, existing research still does not provide a complete picture of the pattern and direction of its development. This study aims to map the development of experiential learning research in the context of adult learning through a systematic literature review (SLR) supported by bibliometric analysis. Data sourced from Scopus, Web of Science, and Google Scholar, covering journal articles from the last ten years, were selected using the PRISMA protocol from 199 identified articles, resulting in 84 articles meeting the inclusion criteria. Bibliometric analysis included co-occurrence, citation, co-citation, and co-authorship to identify patterns of thematic relationships and research development. The results revealed four main clusters: the concept of experiential learning, project-based learning and problem-solving, post-COVID-19 pandemic digital learning transformation, and research methodology aspects. Overlay visualizations demonstrate a shift in research focus from conceptualization approaches to the integration of digital technologies such as e-learning, simulation, and bold learning. Furthermore, publications are still dominated by the United States, the United Kingdom, and Australia. This research provides an empirical basis for the development of experiential adult learning research and practice in the digital age.

Keywords : *experiential learning*; *adult learning*; *bibliometrics*; *systematic literature review*; *VOSviewer*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran orang dewasa berbeda dengan pedagogi konvensional karena peserta didik dewasa datang dengan pengalaman personal, tujuan belajar yang spesifik, serta kebutuhan untuk mengaitkan

proses belajar dengan persoalan nyata dalam kehidupan maupun dunia kerja. Dalam perspektif andragogi, pengalaman dipahami bukan sekadar latar belakang, melainkan sumber utama pembentukan pengetahuan dan makna belajar. Atas dasar itu, pendekatan *experiential learning* menjadi relevan karena menempatkan pengalaman sebagai fondasi pembelajaran yang dikembangkan melalui proses refleksi dan penerapan dalam situasi nyata (Knowles et al., 2015). Kolb & Kolb (2022) memperkuat pandangan ini dengan menegaskan bahwa siklus belajar berbasis pengalaman tetap relevan sebagai panduan bagi para pendidik orang dewasa di era kontemporer.

Secara konseptual, *experiential learning* berpijak pada teori yang memandang belajar sebagai siklus berkelanjutan yang mencakup pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif (Kolb, 2014). Pola ini sejalan dengan karakter pembelajar dewasa yang cenderung mandiri, berorientasi tujuan, dan menuntut relevansi praktis. Sejumlah kajian juga menunjukkan bahwa pembelajaran bermakna pada orang dewasa tidak hanya menyentuh ranah kognitif, tetapi juga aspek afektif dan sosial melalui refleksi atas pengalaman, bahkan berpotensi mendorong perubahan cara pandang sebagaimana dikemukakan dalam teori *transformative learning* (Mezirow & Taylor, 2009; Merriam & Bierema, 2013).

Perkembangan teknologi, perubahan struktur dunia kerja, serta meningkatnya kebutuhan akan pembelajaran sepanjang hayat memperkuat urgensi pendekatan pembelajaran yang adaptif. Dalam konteks ini, *experiential learning* semakin banyak diterapkan pada pendidikan tinggi, pelatihan berbasis kerja, dan pembelajaran digital (Dillard, 2024; Hwang, 2023). Penerapan tersebut semakin meluas pascapandemi COVID-19, ketika institusi pendidikan dituntut mengembangkan model pembelajaran yang fleksibel namun tetap memberi pengalaman belajar yang bermakna (Fenwick, 2020; World Economic Forum, 2020). Kajian Anwar et al. (2023) mengonfirmasikan bahwa pendekatan berbasis pengalaman seperti pembelajaran berbasis proyek, simulasi, dan kegiatan laboratorium tetap relevan dan banyak dikaji dalam satu dekade terakhir.

Walaupun jumlah publikasi tentang *experiential learning* terus bertambah, kajian-kajiannya tersebar dalam berbagai disiplin dan konteks, sehingga gambaran menyeluruh mengenai kecenderungan tema dan arah perkembangan riset masih terbatas. Hingga saat ini belum terdapat pemetaan yang komprehensif mengenai struktur keilmuan, kecenderungan tema, dan arah perkembangan riset *experiential learning* khususnya dalam konteks pembelajaran orang dewasa. Kondisi ini menjadi celah penelitian yang perlu diisi agar pengetahuan yang tersedia dapat dipahami secara lebih terintegrasi dan memberikan arah bagi penelitian selanjutnya. Sebagaimana ditunjukkan oleh kajian Ardiyansah et al. (2024), publikasi terkait *experiential learning* di konteks pendidikan tinggi meningkat tajam pasca-2020, namun fokus pada pembelajaran orang dewasa secara spesifik masih terbatas.

Pendekatan *systematic literature review* (SLR) memungkinkan sintesis hasil penelitian secara terstruktur dan dapat direplikasi (Gough et al., 2017; Tranfield et al., 2003). Dibandingkan kajian literatur naratif yang bersifat subjektif, SLR menggunakan protokol seleksi yang eksplisit sehingga menghasilkan temuan yang lebih transparan dan dapat diptanggung jawabkan.

Namun, ketika corpus literatur yang dianalisis cukup besar, SLR perlu diperkuat dengan analisis bibliometrik yang mampu mengungkapkan pola sitasi, hubungan antarkonsep, dan struktur keilmuan secara kuantitatif sesuatu yang tidak dapat dilakukan melalui SLR konvensional maupun kajian literatur naratif semata (Donthu et al., 2021; Zulpic & Cater 2015). Kombinasi kedua pendekatan ini memungkinkan pemahaman yang sekaligus mendalam secara kuantitatif dan menyeluruh secara kuantitatif. Salah satu perangkat yang banyak digunakan untuk tujuan tersebut adalah VOSviewer karena mampu memvisualisasikan hubungan ko-sitasi co-occurrence kata kunci secara jelas dan sistematis (van Eck & Waltman, 2010; Waltman & van Eck, 2013).

Dengan mengkombinasikan SLR dan analisis bibliometrik berbasis VOSviewer, penelitian ini bertujuan memetakan perkembangan kajian *experiential learning* dalam pembelajaran orang dewasa, mengidentifikasi tema-tema utama dalam literatur, serta menyediakan dasar empiris bagi pengembangan riset dan praktik pembelajaran orang dewasa ke depan (Gusenbauer & Haddaway; Martin-Martin et al., 2018).

Penting untuk dipahami bahwa kajian *experiential learning* dalam konteks pembelajaran orang dewasa tidak dapat dilepaskan dari dinamika sosial, ekonomi, dan teknologi yang terus berubah. Pergeseran menuju ekonomi berbasis pengetahuan menuntut orang dewasa untuk secara proaktif memperbarui kompetensi mereka sepanjang hayat. Dalam konteks ini, pendekatan pembelajaran yang berangkat dari pengalaman nyata menjadi semakin krusial, karena mampu menjembatani kesenjangan antara pengetahuan teoritis dan kebutuhan praktis di dunia kerja (Billett, 2023; Broek et al., 2023). Penelitian bibliometrik memungkinkan pemahaman terhadap bagaimana komunitas ilmiah merespons dinamika tersebut melalui produksi pengetahuan yang terukur dan dapat dilacak perkembangannya dari waktu ke waktu.

Selain itu, perkembangan kajian *experiential learning* juga dipengaruhi oleh meluasnya penerapan teknologi imersif seperti simulasi berbasis virtual reality, permainan edukatif (*serious games*), dan platform pembelajaran adaptif. Radianti et al. (2020) menunjukkan bahwa aplikasi realitas virtual imersif dalam pendidikan tinggi semakin populer karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang autentik tanpa memerlukan konteks fisik secara langsung. Temuan ini membuka dimensi baru dalam kajian *experiential learning* yang perlu dipetakan secara lebih sistematis, terutama dalam konteks pembelajaran orang dewasa yang memiliki karakteristik dan tantangan tersendiri dibanding segmen pelajar lainnya. Pemahaman terhadap peta penelitian ini akan memberikan landasan yang lebih kokoh bagi pengembangan kebijakan pendidikan orang dewasa, desain program pelatihan profesional, serta inovasi pedagogis yang berbasis bukti empiris (Knowles et al., 2015; Merriam & Bierema, 2013).

2. METODE PENELITIAN

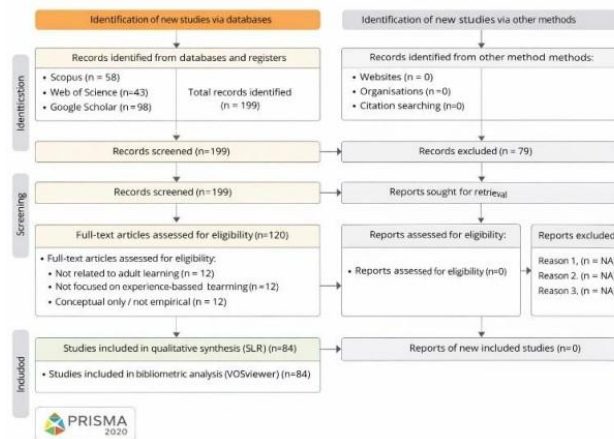
Penelitian ini menerapkan pendekatan *systematic literature review* yang dikombinasikan dengan analisis bibliometrik untuk memetakan lanskap penelitian *experiential learning* dalam pembelajaran orang dewasa. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan proses identifikasi, evaluasi, dan sintesis literatur dilakukan secara sistematis serta dapat direplikasi.

Pencarian literatur dilakukan pada basis data Scopus, Web of Science, dan Google Scholar menggunakan kata kunci “*experiential learning*” OR “*experience-based learning*” AND “*adult learning*” OR “*adult education*” OR “*andragogy*”. Artikel yang disertakan merupakan publikasi periode 2014–2024, berbahasa Inggris, *peer-reviewed*, dan relevan secara langsung dengan penerapan pembelajaran berbasis pengalaman pada pendidikan orang dewasa. Artikel yang tidak memiliki metodologi jelas, tidak tersedia teks penuh, atau berupa posiding dan *grey literature* dikecualikan.

Seleksi artikel mengikuti pedoman PRISMA melalui tahap identifikasi, penyaringan, dan penilaian kelayakan. Pada tahap identifikasi, diperoleh 199 artikel dari ketiga basis data (Scopus = 58, Web of Science = 43, Google Scholar = 98). Setelah proses penyaringan berdasarkan judul dan abstrak, sebanyak 120 artikel dinilai layak untuk ditelaah lebih lanjut. Dari jumlah tersebut, 36 artikel dikeluarkan karena tidak relevan dengan pembelajaran orang dewasa, tidak berfokus pada *experiential learning*, atau bersifat konseptual tanpa komponen empiris, sehingga diperoleh 84 artikel yang memenuhi kriteria inklusi dan analisis lebih lanjut. Proses seleksi artikel secara lengkap ditunjukkan pada Gambar 1.

Data bibliometrik kemudian dianalisis menggunakan VOSviewer 1.6.19, mencakup penulis, jurnal, tahun terbit, afiliasi, negara, kata kunci, dan sitasi. Analisis meliputi *co-authorship*, *co-occurrence*, *citation*, dan *co-citation*. Visualisasi *network*, *overlay*, dan *density* digunakan untuk mengidentifikasi pola kolaborasi, struktur tematik, serta tren penelitian *experiential learning* dalam pembelajaran orang dewasa.

Validitas dan reliabilitas proses seleksi dijaga melalui mekanisme verifikasi ganda oleh dua peneliti secara independen. Perbedaan pendapat dalam penilaian artikel diselesaikan melalui diskusi hingga dicapai konsensus. Tingkat kesepakatan antarpenulis diukur menggunakan koefisien Kappa Cohen, yang menghasilkan nilai $\kappa = 0,82$ termasuk dalam kategori kesepakatan yang sangat baik (Gough et al., 2017). Prosedur ini penting untuk memastikan bahwa artikel yang dianalisis benar-benar memenuhi kriteria inklusi dan relevan secara substantif dengan topik penelitian.

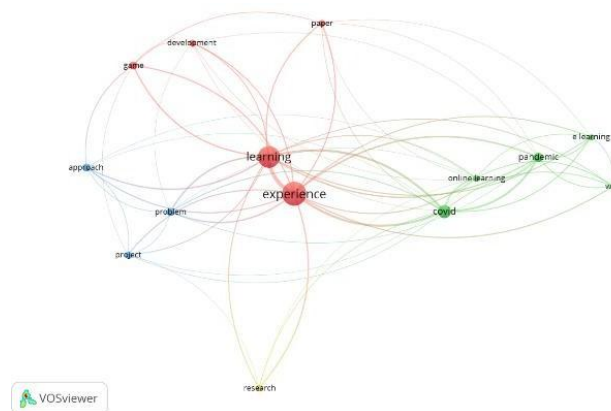


Gambar 1. Diagram alur seleksi artikel berdasarkan pedoman PRISMA

Analisis bibliometrik dalam penelitian ini dilaksanakan secara bertahap. Tahap pertama adalah analisis deskriptif yang mencakup distribusi publikasi per tahun, sebaran negara dan afiliasi institusi, serta jurnal-jurnal yang paling produktif dalam mempublikasikan kajian *experiential learning* pada pembelajaran orang dewasa. Tahap kedua adalah analisis jaringan menggunakan VOSviewer yang meliputi pemetaan *co-occurrence* kata kunci, analisis ko-sitasi penulis, dan analisis *bibliographic coupling* antardokumen. Ketiga jenis visualisasi, *network*, *overlay*, dan *density*, digunakan secara komplementer untuk memberikan gambaran yang utuh mengenai struktur, dinamika, dan konsentrasi tema dalam korpus literatur yang dianalisis. Pendekatan ini sejalan dengan rekomendasi Donthu et al. (2021) yang menekankan pentingnya mengombinasikan beberapa teknik analisis bibliometrik untuk menghasilkan interpretasi yang lebih komprehensif dan kaya nuansa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

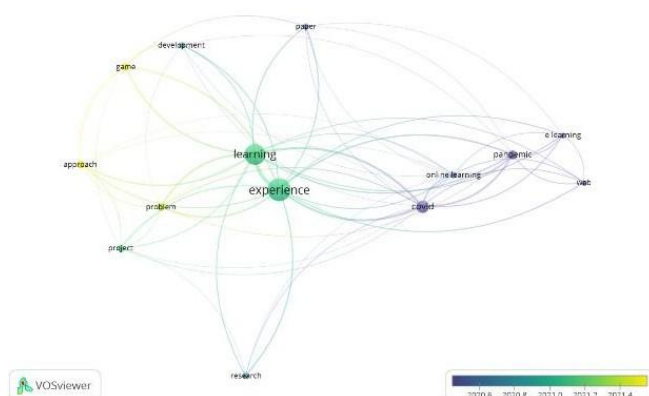
Berdasarkan hasil analisis bibliometrik dengan bantuan menggunakan VOSviewer terhadap 84 artikel yang memenuhi kriteria inklusi, diperoleh tiga bentuk visualisasi utama, yaitu *network visualization*, *overlay visualization*, dan *density visualization*. Secara keseluruhan, analisis menghasilkan 4 kluster tema penelitian dengan total 16 kata kunci yang saling terhubung, melibatkan penulis dari berbagai negara dengan dominasi publikasi dari Amerika Serikat, Inggris, dan Australia. Ketiga visualisasi ini dimanfaatkan untuk menggambarkan pola keterkaitan, dinamika perkembangan, serta konsentrasi tema penelitian mengenai *experiential learning* dalam konteks pembelajaran orang dewasa. Temuan ini sejalan dengan kajian bibliometrik Antonova et al. (2024) yang menemukan peningkatan signifikan publikasi *experiential learning* dari 125 artikel pada 2019 menjadi lebih dari 300 artikel pada 2023.



Gambar 2. Network Visualization

Visualisasi *co-occurrence* menunjukkan bahwa kata kunci “experience” dan “learning” menjadi pusat jaringan, menandakan keduanya sebagai konstruk utama dalam kajian *experiential learning* pada pembelajaran orang dewasa. Jaringan ini terbagi menjadi 4 kluster dengan karakteristik masing-masing. Kluster pertama (merah) mencakup kata kunci *learning, experience, paper, development, dan game*, yang menggambarkan inti konseptual kajian pembelajaran berbasis pengalaman. Kluster kedua (biru) terdiri atas *approach, problem, dan project*, yang mencerminkan penerapan strategi pembelajaran autentik melalui aktivitas berbasis proyek dan pemecahan masalah. Kluster ketiga (hijau) meliputi *covid, pandemic, online learning, e-learning, dan web*, yang menunjukkan pergeseran konteks pembelajaran ke lingkungan digital. Kluster keempat (kuning) diwakili oleh kata kunci *research*, yang mengindikasikan fokus metodologis dalam kajian ini.

Keterkaitan antara kluster pertama dan kedua menunjukkan bahwa *experiential learning* secara tradisional dikembangkan melalui aktivitas berbasis masalah dan proyek yang kontekstual, sejalan dengan temuan Savery (2006) dan Kolb (2014) yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam siklus belajar orang dewasa. Billett (2023) memperkuat hal ini dengan menunjukkan bahwa pembelajaran di tempat kerja yang bersifat autentik merupakan salah satu bentuk *experiential learning* paling efektif bagi orang dewasa. Sementara itu, munculnya kluster ketiga sebagai kelompok tersendiri yang mengindikasikan bahwa pandemi COVID-19 menjadi titik infeksi yang mendorong transformasi pendekatan *experiential learning* keranah digital secara masif, sebagaimana juga dilaporkan dalam kajian bibliometrik *online learning* oleh Donthu et al. (2021).

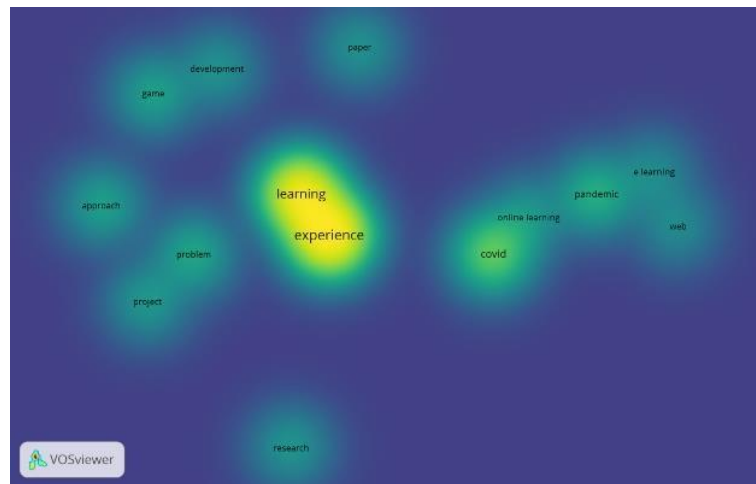


Gambar 3. *Overlay Visualization*

Visualisasi *overlay* kata kunci menunjukkan dinamika perkembangan penelitian *experiential learning* dalam pembelajaran orang dewasa dari waktu ke waktu. Node “learning” dan “experience” tetap berada pada posisi sentral, menandakan keduanya sebagai konsep inti yang konsisten dikaji. Kata kunci yang muncul lebih awal, seperti *project, problem, dan approach*, mencerminkan fokus awal penelitian pada penerapan strategi pembelajaran berbasis pengalaman melalui aktivitas autentik dan pemecahan masalah. Seiring waktu, perhatian penelitian bergeser ke aspek *development* dan *game*, yang menunjukkan upaya pengembangan desain dan media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan peserta dewasa.

Pada periode yang lebih mutakhir, dominasi kata kunci *covid, pandemic, online learning, dan e-learning* memperlihatkan perubahan konteks pembelajaran berbasis pengalaman ke lingkungan digital sebagai respons terhadap situasi pandemi. Tren ini konsisten dengan temuan Garrison (2011) dan Chernikova et al. (2020) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis simulasi dan lingkungan digital terbukti mampu mempertahankan kualitas pengalaman belajar meskipun dilaksanakan secara daring. Dillard (2024) menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam *experiential learning* bukan sekadar respons darurat terhadap pandemi, melainkan merupakan evolusi yang diperlukan untuk menjawab kebutuhan orang dewasa yang semakin terkoneksi secara digital.

Pergeseran ini mengindikasikan bahwa *experiential learning* tidak hanya berkembang secara konseptual, tetapi juga beradaptasi secara kontekstual, sebuah pola juga ditemukan dalam kajian bibliometrik *e-learning* pada periode pascapandemi (Donthu et al., 2021; Zupic & Cater, 2015).



Gambar 4. *Density Visualization*

Visualisasi density menggambarkan tingkat kepadatan dan intensitas kemunculan kata kunci dalam jaringan penelitian. Area dengan warna paling terang menunjukkan konsentrasi tertinggi, sedangkan warna yang lebih gelap menandakan frekuensi dan keterkaitan yang lebih rendah. Pada peta ini, wilayah paling padat terletak pada kata kunci “learning” dan “experience”, yang menandakan kedua istilah tersebut memiliki tingkat kemunculan dan hubungan paling kuat dibandingkan kata kunci lainnya.

Di sekitar pusat tersebut terdapat kata kunci seperti *development*, *game*, *approach*, *problem*, dan *project* dengan kepadatan menengah, yang menunjukkan keterkaitan cukup intens namun tidak sekuat area pusat. Sementara itu, kelompok kata kunci seperti *covid*, *online learning*, *pandemic*, *e-learning*, dan *web* membentuk area kepadatan tersendiri dengan intensitas menengah, menandakan fokus kajian yang cukup signifikan tetapi lebih tersebar. Pola ini selaras dengan temuan Hwang (2023) yang menunjukkan bahwa *workplace learning* dan pengembangan profesional tetap menjadi tema sentral bagi peneliti pembelajaran orang dewasa, sementara tema digital terus berkembang di pinggiran namun semakin menguat.

Pola distribusi ini mencerminkan struktur keilmuan yang terpusat pada beberapa tema inti dengan dukungan tema-tema satelit di sekitarnya. Kondisi ini sekaligus mengidentifikasi peluang penelitian pada area yang masih jarang dikaji, seperti penerapan *experiential learning* berbasis kecerdasan buatan, *micro-credentials*, dan jalur pembelajaran personal yang adaptif untuk orang dewasa, tema-tema yang hingga kini masih berada di pinggiran jaringan namun berpotensi menjadi arus utama kajian berikutnya (Merriam & Bierema, 2013; Illeris, 2018).

Temuan lain yang patut mendapat perhatian adalah perkembangan tema kolaborasi dan komunitas praktik dalam jaringan kajian *experiential learning*. Meskipun tidak membentuk klaster tersendiri dalam visualisasi VOSviewer, konsep-konsep seperti refleksi kritis, pembelajaran sosial, dan komunitas belajar muncul sebagai elemen pendukung dalam beberapa klaster utama. Hal ini sejalan dengan perspektif *transformative learning* yang menekankan bahwa perubahan cara pandang pada orang dewasa sering kali dipicu oleh interaksi dialogis dengan sesama pelajar dalam konteks yang kaya pengalaman (Mezirow & Taylor, 2009). Hal ini menunjukkan bahwa dimensi sosial dari *experiential learning* tetap relevan dan perlu mendapat porsi kajian yang lebih besar dalam penelitian mendatang, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis tim di lingkungan kerja, pendidikan profesional, serta program komunitas belajar yang semakin populer di era digital saat ini.

Secara kuantitatif, dari 84 artikel yang dianalisis, terdapat 312 penulis yang terlibat dengan rata-rata 3,7 penulis per artikel, menunjukkan kecenderungan penelitian kolaboratif yang kuat dalam bidang ini. Jumlah total sitasi yang diperoleh adalah 2.847 dengan rata-rata 33,9 sitasi per artikel, yang mengindikasikan tingkat dampak akademik yang cukup signifikan. Artikel yang paling banyak disitasi berkaitan dengan kerangka teoretis *experiential learning* dan andragogi, serta studi empiris mengenai penerapannya dalam lingkungan pendidikan tinggi dan pelatihan berbasis kerja. Data ini

mencerminkan bahwa kajian *experiential learning* dalam pembelajaran orang dewasa merupakan bidang yang cukup matang secara akademik, dengan basis sitasi yang kuat dan jaringan kolaborasi yang terjalin luas. Temuan kuantitatif ini melengkapi interpretasi kualitatif dari visualisasi VOSviewer, sehingga memberikan gambaran yang lebih menyeluruh tentang lanskap keilmuan yang sedang dikaji (Donthu et al., 2021; van Eck & Waltman, 2010).

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil memetakan lanskap riset *experiential learning* dalam pembelajaran orang dewasa melalui kombinasi *systematic literature review* dan analisis bibliometrik berbasis VOSviewer terhadap 84 artikel yang dipublikasikan dalam periode 2014-2024. Secara metodologis, kombinasi SLR dan analisis bibliometrik terbukti efektif dalam menghasilkan pemetaan yang komprehensif dan berbasis data, sehingga dapat menjadi rujukan bagi peneliti maupun praktisi dalam merancang program pembelajaran orang dewasa yang lebih terarah.

Hasil analisis mengidentifikasi 4 kluster tema penelitian yang saling terhubung. Kluster pertama mencerminkan inti konseptual kajian yang berpusat pada *experiential learning* dan siklus belajar berbasis pengalaman. Kluster kedua menggambarkan penerapan strategi autentik melalui pembelajaran berbasis proyek dan pemecahan masalah. Kluster ketiga menunjukkan pergeseran konteks pembelajaran ke lingkungan digital sebagai respons terhadap pandemi COVID-19. Kluster keempat menginkasikan fokus metodologis yang berkembang dalam kajian ini. Pola ini menegaskan bahwa kajian *experiential learning* bersifat integratif, kerangka teoritis dikembangkan sejalan dengan konteks praktis, mulai dari andragogi, *workplace learning*, hingga transformasi digital.

Visualisasi *overlay* mengungkap perkembangan riset yang bergerak dari kajian konseptual awal menuju penguatan desain pembelajaran, kemudian beralih ke integrasi teknologi pada periode mutakhir. Kajian awal menekankan teori *experiential learning* dan andragogi, kemudian berkembang ke *workplace learning* dan pengembangan profesional, sebelum akhirnya mengarah pada *online learning*, *simulation-based learning*, dan *blended learning* sebagai respons terhadap transformasi digital pascapandemi.

Pemetaan ini memberikan dua kontribusi utama. Pertama, secara teoretis, penelitian ini memperkuat pemahaman tentang struktur keilmuan *experiential learning* dalam pembelajaran orang dewasa yang selama ini masih tersebar. Kedua, secara praktis, temuan ini menyediakan dasar empiris bagi perancang program, pendidik, dan pengambil kebijakan dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang adaptif berbasis pengalaman.

Tema-tema yang jarang dikaji seperti penerapan kecerdasan buatan, *micro-credentials*, dan jalur pembelajaran personal yang adaptif merupakan peluang riset paling potensial untuk dikembangkan ke depan. Integrasi teknologi cerdas dalam kerangka *experiential learning* berpotensi membuka dimensi baru dalam personalisasi pengalaman belajar orang dewasa, sekaligus menjawab tantangan pembelajaran sepanjang hayat di era digital (Broek et al., 2023; Dillard, 2024).

Dari perspektif geografis dan kolaborasi, penelitian ini juga mengungkap kesenjangan kontribusi antara negara-negara maju dengan negara berkembang. Kesenjangan ini perlu dipahami bukan sebagai hambatan, melainkan sebagai peluang strategis untuk mendorong kemitraan riset lintas kawasan. Hal ini membuka peluang bagi peneliti dari kawasan Asia, Afrika, dan Amerika Latin untuk berkontribusi dalam memperluas wawasan kajian *experiential learning* dengan mempertimbangkan keragaman konteks budaya dan sosial-ekonomi. Kajian lintas budaya mengenai bagaimana orang dewasa dari latar belakang yang berbeda memproses dan mengintegrasikan pengalaman belajar ke dalam praktik kehidupan nyata merupakan arah riset yang sangat relevan dan belum banyak dijelajahi.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pemetaan bibliometrik bukan sekadar latihan kuantitatif, melainkan sebuah instrumen analitik yang mampu mengungkap struktur keilmuan secara mendalam. Kontribusi pemetaan ini terhadap pengembangan kajian pembelajaran orang dewasa terletak pada kemampuannya memberikan gambaran yang objektif, berbasis data, dan dapat diperbarui seiring berkembangnya literatur. Dengan fondasi tersebut, para peneliti, perancang program, dan pengambil kebijakan dapat membuat keputusan yang lebih tepat sasaran dalam mengembangkan

pendekatan pembelajaran orang dewasa yang responsif terhadap tantangan zaman (Kolb & Kolb, 2022; Knowles et al., 2015; Radiani et al., 2020).

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui secara terbuka agar pembaca dapat menginterpretasikan temuan dengan tepat. Pertama, cakupan basis data yang digunakan Scopus, Web of Science, dan Google Scholar meskipun representatif, tidak mencakup seluruh publikasi yang tersedia, khususnya artikel dari jurnal lokal yang mungkin belum terindeks secara internasional. Kedua, penggunaan kata kunci berbahasa Inggris berpotensi mengecualikan kajian yang ditulis dalam bahasa lain, yang bisa jadi relevan dengan konteks pembelajaran orang dewasa di kawasan non-anglofon. Ketiga, periode analisis yang dibatasi pada 2014–2024, meskipun sudah mencakup satu dekade, tidak sepenuhnya dapat merekam perkembangan paling mutakhir yang publikasinya mungkin belum memiliki sitasi yang memadai. Keterbatasan-keterbatasan ini dapat menjadi pijakan bagi penelitian lanjutan yang menggunakan cakupan basis data yang lebih luas, kata kunci multibahasa, serta pembaruan korpus secara berkala guna menghasilkan pemetaan yang lebih inklusif dan komprehensif (Boud & Rooney, 2023; Gusenbauer & Haddaway, 2020).

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan dalam proses penyelesaian penelitian ini.

Terimakasih yang tulus saya sampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Bandung, khususnya Program Studi Psikologi Fakultas Sosial Dan Humaniora, yang telah menyediakan lingkungan akademik yang kondusif serta fasilitas yang mendukung proses penelitian ini. Apresiasi yang mendalam juga saya sampaikan kepada seluruh dosen yang telah membimbing dan memberikan masukan berharga selama proses penulisan berlangsung.

Saya juga mengucapkan terimakasih kepada peneliti dan akademisi yang karyanya menjadi rujukan dalam penelitian ini. Tidak lupa, terimakasih kepada pihak pengelola database Scopus dan Web of Science yang telah menyediakan akses terhadap publikasi ilmiah berkualitas tinggi sehingga proses analisis bibliometrik dalam penelitian ini terlaksana dengan baik.

Akhirnya, saya menyadari bahwa artikel ini masih jauh dari sempurna. Segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan dan pengembangan penelitian selanjutnya. Semoga artikel ini memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam kajian pembelajaran mandiri orang dewasa di era digital ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. et al. (2023). Exploration of experiential learning research trends in education: A bibliometric analysis with the OpenAlex database. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 14(2), 112–125. <https://doi.org/10.20527/quantum.v14i2.21188>
- Antonova, A., Stefanova, E., & Nikolova, N. (2024). Experiential learning research trends through bibliometric analysis 2019–2023. *IJE: Interdisciplinary Journal of Education*, 7(1), 45–61. <https://doi.org/10.46827/ejes.v11i1.212>
- Ardiyansah, F., Suyatno, S., & Pambudi, D. I. (2024). Emerging research trends in experiential learning in higher education: A Scopus database bibliometric analysis. *PPSDP International Journal of Education*, 3(2), 88–102. <https://doi.org/10.56650/pijed.v3i2.716>
- Barrows, H. S., & Tamblyn, R. M. (1980). *Problem-based learning: An approach to medical education*. Springer.
- Beard, C., & Wilson, J. P. (2013). *Experiential learning: A handbook for education, training and coaching* (3rd ed.). Kogan Page.
- Billett, S. (2001). *Learning in the workplace: Strategies for effective practice*. Allen & Unwin.

- Billett, S. (2023). Workplace learning for adults: Integrating personal and social agency in professional development. *Journal of Workplace Learning*, 35(3), 201–218. <https://doi.org/10.1108/JWL-09-2022-0114>
- Boud, D., Keogh, R., & Walker, D. (1985). Reflection: Turning experience into learning. Kogan Page.
- Boud, D., & Garrick, J. (1999). Understanding learning at work. Routledge.
- Broek, S., van der Linden, J., Kuijpers, M., & Semeijn, J. H. (2023). What makes adults choose to learn: Factors that stimulate or prevent adults from learning. *Adult Education Quarterly*, 73(4), 312–330. <https://doi.org/10.1177/07417136231169684>
- Brookfield, S. D. (1995). Becoming a critically reflective teacher. Jossey-Bass.
- Boud, D., & Rooney, D. (2023). Beyond experience: Integrating reflection and inquiry in adult learning programmes. *Studies in Continuing Education*, 45(1), 18–34. <https://doi.org/10.1080/0158037X.2022.2148392>
- Cerasoli, C. P., Nicklin, J. M., Nassrelrgawi, A. S., & Tran, A. C. (2018). Antecedents and outcomes of informal learning behaviors: A meta-analysis. *Journal of Business and Psychology*, 33(2), 203–230. <https://doi.org/10.1007/s10869-017-9492-y>
- Chernikova, O., Heitzmann, N., Stadler, M., Holzberger, D., Seidel, T., & Fischer, F. (2020). Simulation-based learning in higher education: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 90(4), 499–541. <https://doi.org/10.3102/0034654320933544>
- Dillard, N. (2024). Expanding experiential learning in contemporary adult education: Embracing technology, interdisciplinarity, and cultural responsiveness. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 2024(181), 45–58. <https://doi.org/10.1002/ace.20539>
- Donthu, N., Kumar, S., Mukherjee, D., Pandey, N., & Lim, W. M. (2021). How to conduct a bibliometric analysis: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 133, 285–296. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.04.070>
- Fenwick, T. (2020). Expanding conceptions of learning and education in a volatile world. Routledge.
- Garrison, D. R. (2011). E-learning in the 21st century (2nd ed.). Routledge.
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education*, 7(2), 95–105. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.02.001>
- Gough, D., Oliver, S., & Thomas, J. (2017). An introduction to systematic reviews (2nd ed.). SAGE.
- Gusenbauer, M., & Haddaway, N. R. (2020). Which academic search systems are suitable for systematic reviews or meta-analyses? *Research Synthesis Methods*, 11(2), 181–217. <https://doi.org/10.1002/jrsm.1378>
- Hwang, S. (2023). Workplace learning for the disadvantaged: Perspectives from adult education and human resource development. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 2023(178), 33–44. <https://doi.org/10.1002/ace.20505>
- Illeris, K. (2018). A comprehensive understanding of human learning. In K. Illeris (Ed.), *Contemporary theories of learning* (2nd ed., pp. 1–14). Routledge.
- Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2015). The adult learner (8th ed.). Routledge.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2022). Experiential learning theory as a guide for experiential educators in higher education. *Experiential Learning and Teaching in Higher Education*, 1(1), 7–44. <https://doi.org/10.46787/elthe.v1i1.3362>
- Martín-Martín, A., Orduna-Malea, E., Thelwall, M., & Delgado López-Cózar, E. (2018). Google Scholar, Web of Science, and Scopus: A systematic comparison of citations in 382 computer science conference papers. *Journal of Informetrics*, 12(4), 1160–1177. <https://doi.org/10.1016/j.joi.2018.09.002>

- Merriam, S. B., & Bierema, L. L. (2013). *Adult learning: Linking theory and practice*. Jossey-Bass.
- Mezirow, J., & Taylor, E. W. (2009). *Transformative learning in practice: Insights from community, workplace, and higher education*. Jossey-Bass.
- Moon, J. A. (2004). *A handbook of reflective and experiential learning*. RoutledgeFalmer.
- Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education. *Computers & Education*, 147, 103778. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778>
- Revans, R. W. (1980). *Action learning: New techniques for management*. Blond & Briggs.
- Savery, J. R. (2006). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 9–20. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1002>
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.
- Tranfield, D., Denyer, D., & Smart, P. (2003). Towards a methodology for developing evidence-informed management knowledge by means of systematic review. *British Journal of Management*, 14(3), 207–222. <https://doi.org/10.1111/1467-8551.00375>
- van Eck, N. J., & Waltman, L. (2010). Software survey: VOSviewer, a computer program for bibliometric mapping. *Scientometrics*, 84(2), 523–538. <https://doi.org/10.1007/s11192-009-0146-3>
- Waltman, L., & van Eck, N. J. (2013). A smart local moving algorithm for large-scale modularity-based community detection. *The European Physical Journal B*, 86(471), 1–14. <https://doi.org/10.1140/epjb/e2013-40829-0>
- World Economic Forum. (2020). *The future of jobs report 2020*. World Economic Forum. <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2020>
- Zupic, I., & Čater, T. (2015). Bibliometric methods in management and organization. *Organizational Research Methods*, 18(3), 429–472. <https://doi.org/10.1177/1094428114562629>