

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Penelitian model pendampingan belajar berbasis andragogi untuk mewujudkan kemandirian berwirausaha, studi pada komunitas ekonomi kreatif seni pertunjukan di Kabupaten Majalengka dapat ditarik sebuah simpulan oleh Penulis merujuk pada rumusan masalah penelitian. Pertama, gambaran awal kemandirian berwirausaha pelaku komunitas pada lokus penelitian, seluruhnya merupakan komunitas ekonomi kreatif yang cukup eksistensinya bergerak di seni pertunjukan. Secara kelembagaan komunitas yang diteliti berdiri lebih bersifat atas inisiatif perorangan atau sekelompok pelaku ekonomi kreatif. Pengembangan komunitas rata-rata berbasis pada kearifan lokal. Keberdayaan komunitas ekonomi kreatif terlihat dari adanya siklus kegiatan yang bersifat reguler baik kegiatan bulanan dan tahunan. Pelaku komunitas ekonomi kreatif dalam perseptif pembelajaran merupakan warga belajar. Warga belajar yang berpartisipasi aktif pada setiap kegiatan di komunitas ekonomi kreatif seni pertunjukan adalah orang dewasa. Para pelaku komunitas ekonomi kreatif seni pertunjukan telah memiliki potensi kemandirian berwirausaha, sehingga menjadi modal penguat dalam upaya peningkatan kapasitas komunitas.

Kedua, desain model pendampingan belajar berbasis andragogi untuk mewujudkan kemandirian berwirausaha pada komunitas ekonomi kreatif seni pertunjukan, memiliki *novelty* atau keunikan diantaranya terdapat kombinasi antara konseptual dan aktivitas empirik berupa tahapan pembelajaran andragogi di komunitas ekonomi kreatif seni pertunjukan dari 8 tahapan berkembang menjadi 10 tahapan, juga adanya pengembangan langkah-langkah pembelajaran yang diinterpretasikan dan dipraktekkan pada uji model. Keunikan model ini, berdasarkan pengalaman yang dimiliki pelaku komunitas ekonomi kreatif seni

Yusmanto, 2025

**MODEL PENDAMPINGAN KOMUNITAS BELAJAR BERBASIS ANDRAGOGI UNTUK  
MEWUJUDKAN KEMANDIRIAN BERWIRAUSAHA (STUDI PADA KOMUNITAS EKONOMI  
KREATIF SENI PERTUNJUKAN DI KABUPATEN MAJALENGKA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pertunjukan, bahwa rangkaian kegiatan sebelumnya tidak difasilitasi melalui proses pembelajaran dengan model pendampingan kelompok belajar.

Ketiga, implementasi model pendampingan belajar berbasis andragogi untuk mewujudkan kemandirian berwirausaha, studi pada komunitas ekonomi kreatif seni pertunjukan, dilakukan melalui uji quasi pada Komunitas Kirik Nguyuh berperan sebagai *group experience* dan Komunitas Sekar Laras berperan sebagai *group control*. Pada kelompok eksperimen proses belajar didampingi oleh Pendamping yang aktif dalam pembelajaran sebanyak 3 orang dan mereka telah mengikuti pelatihan serta penguatan desain model. Pendamping mampu menerapkan desain model konseptual dapat dilakukan sesuai tahapan pengembangan elemen desain andragogi dengan penyesuaian kebutuhan waktu jam pelajarannya.

Keempat, uji model pendampingan belajar berbasis andragogi untuk mewujudkan kemandirian berwirausaha studi pada komunitas ekonomi kreatif seni pertunjukan terbukti efektif ketika diterapkan pada komunitas ekonomi kreatif seni pertunjukan. Kesimpulan dari analisis ini menunjukkan bahwa pendampingan kelompok belajar dengan menerapkan desain andragogi memiliki pengaruh signifikan terhadap kemandirian berwirausaha, baik secara langsung maupun melalui komponen pembelajaran nonformal. Sebanyak 89.3% variasi kemandirian berwirausaha dapat dijelaskan oleh desain andragogi, menunjukkan bahwa peningkatan desain ini akan berdampak positif pada kemandirian peserta dalam berwirausaha. Selain itu, desain andragogi juga terbukti menjadi prediktor kuat untuk komponen pembelajaran nonformal, pada gilirannya sangat mempengaruhi kemandirian berwirausaha dengan peningkatan satu unit komponen pembelajaran nonformal menghasilkan peningkatan sebesar 0.902 unit pada variabel tersebut. Kemudian, uji model pada interpretasinya dikatakan efektif berdasarkan uji *N-Gain* pada kelompok eksperimen. Sedangkan pada kelompok kontrol yang tidak diberikan uji model dapat disimpulkan tidak efektif.

## 5.2 Implikasi

Beberapa implikasi dalam riset model pendampingan belajar berbasis andragogi untuk mewujudkan kemandirian berwirausaha, studi pada komunitas ekonomi kreatif seni pertunjukan ini, tertuju pada aspek akademisi, komunitas ekonomi kreatif khususnya yang bergerak di seni pertunjukan, dan Penulis lainnya yang memiliki minat terhadap riset yang telah Penulis lakukan. Secara akademisi, model ini merupakan sebuah penelitian terhadap kebutuhan pemikiran dan inovasi yang dapat diimplementasikan dari pendidikan masyarakat, sehingga kolaborasi *penta-helix* terutama dari kalangan akademisi pada pengembangan komunitas ekonomi kreatif seni pertunjukan terjaga secara keilmiahannya.

Berbagai aktivitas dalam komunitas ekonomi kreatif seni pertunjukan menuntut kreativitas dan penguatan pelakunya, hal tersebut tidak terlepas dari proses pembelajaran yang bersifat Nonformal. Oleh karena itu, model ini dapat menjadi rujukan untuk diterapkan pada komunitas ekonomi kreatif seni pertunjukan dimana pun keberadaannya. Sebagai contoh dalam penerapannya pada komunitas ekonomi kreatif seni pertunjukan lainnya, yakni untuk pendampingan belajarnya dapat dilakukan dengan menentukan siapa pendamping belajarnya yang memiliki kualifikasi tertentu. Panduan pembelajaran dapat merujuk pada model yang telah dihasilkan dari riset ini. Pendanaan dapat bersumber secara mandiri dari komunitas itu sendiri, dapat pula yang bersumber dari pihak Pemerintah Pusat dan Daerah dengan sebuah kebijakan yang tertuang dalam perencanaan dan penganggaran. Sumber pendanaan lainnya dimungkinkan diperoleh dari lembaga-lembaga lainnya.

Model pendampingan belajar berbasis andragogi untuk mewujudkan kemandirian berwirausaha ini dapat menjadi bahan rujukan pula bagi Penulis lainnya pada sub sektor ekonomi kreatif yang berbeda. Sub sektor ekonomi kreatif lain tersebut yang memiliki karakteristik serupa dengan seni pertunjukan mencakup seni rupa, musik, film, animasi dan video, desain komunikasi visual, serta kuliner dalam hal ini kuliner tradisional. Kesamaan di antara sub sektor ini terletak pada pemanfaatan kreativitas individu, kolaborasi tim, dan fokus pada penciptaan pengalaman emosional bagi audiens. Seperti seni pertunjukan, seni rupa berfokus

Yusmanto, 2025

**MODEL PENDAMPINGAN KOMUNITAS BELAJAR BERBASIS ANDRAGOGI UNTUK  
MEWUJUDKAN KEMANDIRIAN BERWIRAUSAHA (STUDI PADA KOMUNITAS EKONOMI  
KREATIF SENI PERTUNJUKAN DI KABUPATEN MAJALENGKA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pada ekspresi kreatif yang sering mengangkat nilai-nilai tradisional dan estetika lokal, sehingga membangun ikatan emosional dengan para penikmatnya. Musik juga memiliki banyak kesamaan, terutama dalam bentuk pelaksanaan seperti pertunjukan langsung, yang membutuhkan kerja sama antara musisi, penata suara, dan pengelola acara yang mirip dengan seni pertunjukan. Film, animasi, dan video menonjolkan kekuatan narasi cerita dan pengalaman visual, yang menyerupai seni pertunjukan dalam menciptakan dampak emosional melalui elemen kreatif seperti akting, musik, dan desain visual. Desain komunikasi visual juga berkaitan erat dengan seni pertunjukan, terutama dalam menyampaikan pesan yang kuat melalui estetika dan komunikasi efektif. Walaupun mediana berbeda, keduanya bertujuan untuk menghadirkan cerita atau ide yang meninggalkan kesan mendalam bagi audiens. Kuliner tradisional, meskipun berbeda secara substansi, memiliki kesamaan dengan seni pertunjukan dalam aspek pelestarian budaya lokal serta penciptaan pengalaman indrawi yang mendalam. Keduanya menekankan pentingnya menggabungkan nilai budaya otentik dengan inovasi untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Kesamaan mendasar dari semua sub sektor ini terletak pada pendekatan berbasis kreativitas tinggi, interaksi yang erat dengan audiens, serta perpaduan antara tradisi dan inovasi dalam menciptakan karya yang unik. Kolaborasi dan sinergi antar pelaku industri menjadi kunci keberhasilan, baik dalam menghasilkan dampak budaya maupun menciptakan peluang ekonomi. Ciri khas tersebut, sub sektor seni rupa, musik, film, desain, dan kuliner tradisional tidak hanya memperkaya ekosistem ekonomi kreatif, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian budaya dan pengembangan ekonomi masyarakat secara berkelanjutan.

### 5.3 Rekomendasi

Adapun untuk rekomendasi dari hasil penelitian ini diantaranya dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Model pengembangan ini dapat pula menjadi rujukan *decision maker*, baik untuk kebijakan yang diusung oleh Pemerintah Pusat dan Pemerintah Daerah yang membidangi pembangunan di bidang ekonomi kreatif.

Yusmanto, 2025

**MODEL PENDAMPINGAN KOMUNITAS BELAJAR BERBASIS ANDRAGOGI UNTUK MEWUJUDKAN KEMANDIRIAN BERWIRUSAHA (STUDI PADA KOMUNITAS EKONOMI KREATIF SENI PERTUNJUKAN DI KABUPATEN MAJALENGKA**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Pengembangan keilmuan dalam bidang pendidikan masyarakat, model ini merupakan dinamisasi antara penguatan konsep pembelajaran masyarakat dengan minat dan upaya peningkatan kesejahteraan yang real bagi warga masyarakat.
3. Bagi para penggerak pemberdayaan masyarakat dan pelaku ekonomi kreatif seni pertunjukan, model ini dapat menjadi rujukan untuk dapat dipedomani dalam setiap *event* yang dilaksanakan oleh komunitas.
4. Bagi Penulis lainnya, model ini dapat diteliti lebih luas lagi perbandingannya, baik besifat karakteristik kewilayahan dan antar negara dalam kontek yang sama berkaitan dengan pengembangan kapasitas pelaku ekonomi kreatif seni pertunjukan. Dalam analisis data direkomendasikan apabila dikembangkan mencakup faktor-faktor dari tiap variabel, sehingga model yang diperoleh menjadi lebih komprehensif.