

MODEL KONSEPTUAL PEMBELAJARAN MANDIRI DALAM PELATIHAN PENGEMBANGAN DESAIN KERAMIK BAGI KOMUNITAS PERAJIN ANJUN, PLERED, PURWAKARTA

Yaya Sukaya^{1*}, Achmad Hufad², dan Arief Rahmana³

¹Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

²Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Setiabudi, No. 229, Bandung

³Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Widyatama

Jl. Cikutra No. 204 A, Bandung, 40125

*Email: yaya.sukaya@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkonstruksi kerangka konseptual model pembelajaran mandiri dalam konteks pengembangan desain keramik bagi komunitas perajin keramik, Anjun, Plered, Purwakarta. Pembelajaran mandiri ini tepat untuk dikonstruksi mengingat dalam pengembangan desain keramik, perajin keramik, Anjun, Plered, Purwakarta memerlukan keberanian dan kebebasan untuk mengeluarkan ide dan gagasan secara sendiri tanpa intervensi yang dominan dari pihak luar. Model pembelajaran mandiri yang dikonstruksi didasarkan pada 4 tahap belajar, yaitu: (a) independent, (b) interested, (c) involved, dan (d) self-directed, sedangkan pengembangan desain keramik didasarkan pada 5 tahap desain, yaitu: (a) merubah bentuk dasar, (b) mendesain dengan khayalan, (c) mendesain yang proporsional, (d) mendesain yang bernilai seni, dan (e) mendesain yang bernilai jual tinggi. Model pembelajaran mandiri ini diharapkan memiliki efektivitas dalam meningkatkan kompetensi desain dari perajin keramik, Anjun, Plered, Purwakarta.

Kata kunci: desain keramik, kompetensi desain, komunitas perajin keramik, pembelajaran mandiri

1. PENDAHULUAN

Belajar mandiri atau kemandirian dalam belajar mempunyai pengertian sebagai “...*the ability to take charge of one's learning*” (Holec, 1981) yaitu kemampuan seseorang dalam bertanggungjawab atas proses pembelajarannya. Belajar mandiri disebut juga sebagai *self directed learning* atau *independent learning* atau *self regulated learning*. Harrison (1978) melihat *self directed learning* sebagai proses pengorganisasian instruksi, yaitu memfokuskan perhatian peserta didik pada tingkat otonomi atas proses instruksional. Guglielmino (1977), Kasworm (1988), dan Candy (1991) mendefinisikan *self directed learning* sebagai pengarahan diri sendiri sebagai atribut pribadi, dengan tujuan pendidikan digambarkan sebagai individu berkembang yang dapat mengasumsikan otonomi moral, emosional, dan intelektual.

Dalam konteks kerajinan keramik, kompetensi desain dari seorang perajin sangat dibutuhkan untuk menciptakan kerajinan keramik yang berkualitas sesuai dengan standar pasar yang berlaku, baik pasar domestik maupun pasar internasional. Selain itu, kompetensi desain dari perajin akan berimplikasi pada variasi produk. Kompetensi desain pada dasarnya merupakan pengetahuan, kemampuan, dan sikap dalam mendesain untuk menghasilkan desain yang lebih variatif dan inovatif serta meningkatkan keberagaman bentuk produk berdasarkan fungsi yang sama namun dikembangkan dalam bentuk yang berbeda.

Pengetahuan tentang desain (*design knowledge*), menurut Walker (2010) secara garis besar dibedakan menjadi empat kategori: (a) pengetahuan tentang objek (*design object*), yaitu pengetahuan tentang sistem, struktur, kualitas fisik, dan bentuk objek, (b) pengetahuan tentang praktik (*design practice*), yaitu pengetahuan tentang kegunaan, fungsi, dan utilitas objek, (c) pengetahuan tentang proses (*design process*), yaitu pengetahuan tentang metodologi desain, proses produksi, dan konsumsi, dan (d) pengetahuan tentang teori (*design theory*), yaitu pengetahuan tentang pelbagai aspek teoritis dari desain, baik tentang teori objek itu sendiri, dimensi mental, dimensi sosial, dan dimensi estetika

Anjun merupakan salah satu kampung dan desa yang berada di wilayah Kecamatan Plered, berjarak ±13 km dari kota Purwakarta. Desa Anjun merupakan sentra industri keramik Plered, tempat perajin memproduksi keramik. Nama Anjun ini sudah terkenal sebagai sentra kerajinan keramik di Plered sejak ratusan tahun silam. Nama Anjun sendiri berasal dari kata “Panjunan” yang berarti tempat membuat barang-barang dari tanah liat yang kemudian disebut dengan istilah gerabah. Di daerah Panjunan, penduduknya sudah membuat gerabah dan tanah liatnya diambil dari Citalang dan Citeko. Sebenarnya bukan desa Anjun saja yang mempunyai industri keramik, tetapi masih ada desa lain di Plered, seperti desa Pamoyanan dan Citeko. Perajin keramik di Desa Anjun jumlahnya lebih banyak daripada desa-desa lainnya, di mana terdapat ratusan unit usaha kecil perajin keramik yang mampu menampung sekitar 3.000 tenaga kerja dan eksis dalam memproduksi berbagai model keramik.

Permasalahan utama yang dihadapi perajin keramik Desa Anjun adalah kelemahan dalam mengembangkan desain keramik, yang menyebabkan produk keramik yang dihasilkan tidak variatif dan inovatif, berdampak pada terjadinya kejenuhan pasar. Desain cenderung mengikuti pola lama yang sifatnya turun temurun. Dengan meniru pola lama, menyebabkan ciri khas karya keramik pasif dan tidak terlihat. Hal ini disebabkan oleh ketidakmampuan perajin dalam mengembangkan bentuk-bentuk yang ada. Kemandirian perajin keramik dalam mengembangkan desain keramik belum nampak, sehingga perlu peningkatan kreativitas dari perajin untuk mengungkap ide dan gagasan dalam mengembangkan desain. Dengan demikian, pelatihan pengembangan desain yang bertumpu pada pembelajaran mandiri menjadi suatu kebutuhan yang tidak bisa ditunda, dengan tujuan agar perajin keramik mempunyai kemandirian dan kepercayaan diri dalam pengembangan desain keramik.

Berdasarkan survei pendahuluan terhadap pelatihan pengembangan desain bagi komunitas perajin keramik yang selama ini dilaksanakan, baik oleh instansi pemerintah, perguruan tinggi maupun LSM di Kecamatan Plered, Kabupaten Purwakarta ditemukan beberapa permasalahan mendasar, diantaranya adalah:

- a. Pelatihan pengembangan desain keramik dilaksanakan dalam rentang waktu singkat dan tidak berkelanjutan, sehingga tidak pernah mencukupi memberi wawasan desain
- b. Pelatihan pengembangan desain keramik tidak memberi bekal secara optimal bagi perajin untuk mengembangkan diri.
- c. Pelatihan pengembangan desain keramik yang diberikan belum dapat membuka pikiran dan memberikan rangsangan bagi perajin untuk mengetahui teknik-teknik baru atau ide-ide baru dalam desain.
- d. Pada pelatihan pengembangan desain keramik, komunitas perajin keramik tidak didorong untuk belajar mandiri dalam mengembangkan desain, di mana intervensi instruktur lebih dominan dalam proses pembelajarannya.
- e. Pada pelatihan pengembangan desain keramik, komunitas perajin keramik tidak mampu memperdalam pengetahuan desain sendiri, mengingat desain adalah bidang yang sangat dinamis dan terus berkembang sesuai *trend*, sehingga pengetahuan desain harus selalu di-*update*.
- f. Pada pelatihan pengembangan desain keramik belum secara optimal meningkatkan kompetensi desain bagi komunitas perajin keramik.

Dengan adanya berbagai persoalan yang dihadapi dalam program pelatihan pengembangan desain, dipandang perlu dilakukan penelitian yang menekankan penggunaan model pembelajaran mandiri dalam pelatihan pengembangan desain keramik untuk meningkatkan kompetensi desain bagi komunitas perajin keramik di Kampung Anjun, Kecamatan Plered, Kabupaten Purwakarta. Hal yang berbeda dari program pelatihan ini adalah para perajin akan lebih didorong atau dimotivasi untuk dapat melakukan pembelajaran mandiri dalam mengembangkan ide dan gagasan untuk desain kerajinan keramik. Hal ini akan bermuara pada produk yang dihasilkan sangat bervariasi dan inovatif, dengan tidak meniru desain lama atau mencontoh pada desain keramik yang sudah ada. Berkenaan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kerangka konseptual model pembelajaran mandiri yang dapat digunakan dalam pelatihan pengembangan desain keramik bagi komunitas perajin keramik Anjun, Plered, Purwakarta.

2. METODOLOGI

2.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif (*qualitative research*). Menurut Sugiono (2005) penelitian kualitatif sering disebut sebagai penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi alamiah (*natural setting*). Di samping itu pula, penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan lebih menekankan pada makna daripada generalisasi.

Penelitian kualitatif merupakan pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari para partisipan, menganalisis data secara induktif mulai tema yang khusus ke tema yang umum, dan menafsirkan data (Creswell, 2009). Penelitian kualitatif adalah riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Proses dan makna (perspektif subyek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif.

Penggunaan penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu: (a) penelitian ini mengutamakan interaksi situasi sosial tertentu yang meliputi tempat (*place*), pelaku (*actors*), dan aktivitas (*activity*), (b) penelitian ini melibatkan berbagai sumber data (perajin, instruktur, dan perwakilan UPTD) untuk diobservasi dan diwawancarai, (c) pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi, (d) analisis data dilakukan secara induktif yaitu analisis yang didasarkan pada data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi teori, dan (e) model pembelajaran mandiri memberikan kesempatan untuk melakukan perbaikan-perbaikan pembelajaran, sehingga masalah dalam penelitian ini masih bersifat sementara, tentatif, dan akan berkembang berdasarkan hasil temuan di lapangan.

2.2 Metode Penelitian

Untuk menjawab permasalahan dan pertanyaan penelitian, pemilihan metode penelitian merupakan langkah awal yang sangat penting dalam melakukan penelitian. metode penelitian diperlukan sebagai pedoman operasional dalam penelitian. Yin (2015) mengidentifikasi 5 (lima) metode penelitian, yaitu : (a) survai, (b) eksperimen, (c) *historical research*, (d) studi kasus, dan (e) analisis informasi dokumenter. Pemilihan metode penelitian tergantung pada tiga kriteria, yaitu : (a) tipe pertanyaan penelitian, (b) kontrol yang dimiliki peneliti terhadap peristiwa perilaku yang akan ditelitinya, dan (c) fokus pada fenomena penelitian (fenomena kontemporer atau historis). Karakteristik kelima metode penelitian dijelaskan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Situasi-situasi Relevan untuk Jenis Penelitian yang Berbeda

Jenis	Bentuk pertanyaan penelitian	Membutuhkan kontrol terhadap peristiwa t.l.	Fokus terhadap peristiwa kontemporer
Eksperimen	Bagaimana, mengapa	ya	ya
Survai	Siapa, apa, di mana, berapa banyak	tidak	ya
Analisis Arsip	Siapa, apa, di mana, berapa banyak	tidak	ya/tidak
Historis	Bagaimana, mengapa	tidak	tidak
Studi Kasus	Bagaimana, mengapa	tidak	ya

Sumber : Yin (2015)

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Seperti yang telah disajikan pada Tabel 1, Yin (2015) menyatakan bahwa studi kasus yang lebih cocok bila pokok pertanyaan suatu penelitian berkenaan dengan *how* atau *why*, bila hanya memiliki sedikit peluang untuk mengontrol peristiwa-peristiwa masa lalu, dan bilamana fokus penelitiannya terletak pada fenomena kontemporer (masa kini) di dalam kehidupan nyata. Pemilihan metode ini didasarkan pada ketiga kriteria tersebut, yaitu: (a) tipe pertanyaan dalam penelitian ini dimulai dengan kata “bagaimana”, (b) sedikitnya kontrol terhadap peristiwa yang telah lalu, artinya peristiwa lalu tidak dikaji secara mendalam dan digunakan hanya sebagai dasar analisis saja, dan (3) fokus penelitian

bersifat peristiwa kontemporer karena kajian yang dilakukan dalam disertasi ini adalah tentang model belajar mandiri komunitas perajin keramik yang terjadi saat ini.

2.3 Sumber Data

Menurut Yin (2015) pengumpulan data dari berbagai sumber yang bersifat *broader* dan *narrower level* merupakan bagian penting dalam perancangan dan pelaksanaan penelitian kualitatif. Pada *broader level*, pada umumnya pengumpulan data bersumber pada satu unit organisasi atau entitas atau instansi, atau dikenal pula sebagai *key person*. Sementara pada *narrower level*, pengumpulan data bersumber pada individu yang jumlahnya lebih dari satu, atau dikenal sebagai subyek. Dengan demikian, berdasarkan *emic* yang menjadi perhatian dalam penelitian ini maka sumber data yang digunakan dalam penelitian ini tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Emic dan Sumber Data Penelitian

Fokus Kajian (<i>Emic</i>)	Derajat Pengumpulan Data	
	<i>Broader Level (Key Person)</i>	<i>Narrower Level (Subject)</i>
Model Pembelajaran Mandiri	Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Keramik Plered Purwakarta	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perajin Keramik Kampung Anjun, Kecamatan Plered (Peserta Pelatihan) ▪ Instruktur Pelatihan

Pemilihan Desa Anjun sebagai obyek kajian dengan pertimbangan bahwa Anjun merupakan pusatnya pembuatan kerajinan keramik. Berbagai bentuk kerajinan keramik hiasan maupun perlengkapan rumah tangga bisa dijumpai di desa ini. Meskipun Desa Anjun sebagai pusatnya kemajuan keramik di Plered, masih ada perajin tradisional yang terisolasi dalam konteks pergaulan masyarakat dan keilmuan, sehingga para perajin ini belum dilibatkan secara optimal dalam berbagai kegiatan pelatihan atau kegiatan lainnya. Sementara itu, produk keramik yang menjadi fokus kajian adalah berupa kendi. Sejak dulu kendi merupakan produk yang sangat laku di pasaran. Perkembangan teknologi dan kepercayaan menyebabkan minat masyarakat terhadap kendi ini menurun, di mana masyarakat lebih memilih keramik sebagai hiasan dengan desain yang lebih menarik. Desain kendi belum berkembang secara optimal, di mana desainnya kurang menyesuaikan dengan perkembangan pasar sehingga perlu dilakukan inovasi lebih lanjut. Penggunaan keramik sebagai fungsi hiasan menuntut adanya inovasi dalam desain kendi, sehingga kendi menjadi primadona kembali bagi masyarakat

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti adalah (a) observasi terkontrol, (b) tes, (c) wawancara, (d) studi dokumentasi, dan (e) triangulasi. Kelima metode pengumpulan data ini digunakan untuk menggali semua informasi dari berbagai sumber data yang terlibat dalam program pelatihan pengembangan desain, sehingga diperoleh suatu gambaran yang menyeluruh dan komprehensif sebagai acuan dalam implementasi model pembelajaran mandiri. Informasi yang diperoleh dari berbagai sudut pandang akan memberikan penguatan terhadap penyempurnaan model pembelajaran mandiri

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Rancangan Program Pelatihan Pengembangan Desain Keramik

Dalam bingkai penelitian kualitatif, pengembangan desain yang dilakukan oleh para perajin keramik dilakukan secara bertahap, mulai dari pelatihan ke-1 sampai dengan pelatihan ke-6, seperti yang tersaji pada Gambar 1. Tahapan yang dirancang oleh perajin keramik merupakan hasil diskusi antara para perajin dengan UPTD, instruktur, dan peneliti. Ide-ide yang disampaikan oleh para perajin didasarkan pada pengalaman mereka dalam mengembangkan desain keramik. Tahapan pada Gambar 1 dijadikan acuan bagi peneliti untuk implementasi model pembelajaran mandiri dari perajin keramik dalam pengembangan desain. Atau dengan perkataan lain bahwa inisiatif dan peran aktif para perajin dalam kegiatan pelatihan pengembangan desain menjadi fokus dalam penelitian kualitatif ini, sehingga hasil observasi terhadap kegiatan tersebut menjadi dasar dalam implementasi model pembelajaran mandiri.



Gambar 1. Rancangan Program Pelatihan Pengembangan Desain Keramik

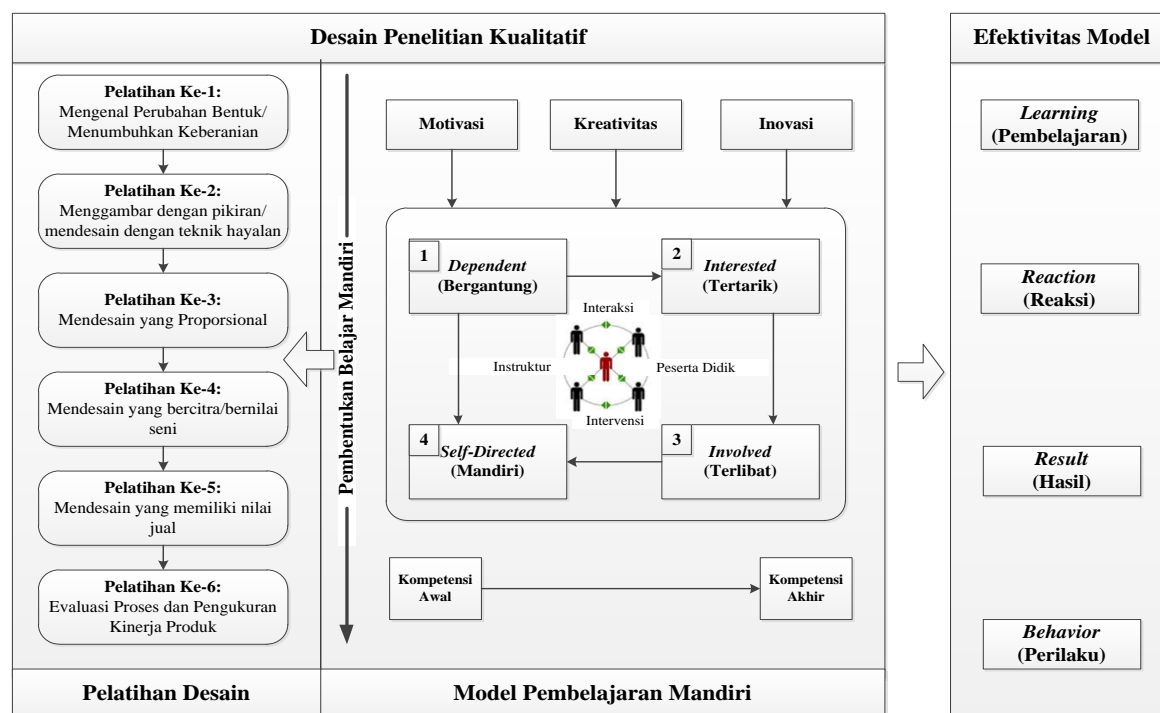
3.2 Rancangan Model Konseptual Pembelajaran Mandiri

Ragam model pembelajaran mandiri dalam pelatihan pengembangan desain akan menjadi luaran dalam penelitian kualitatif ini. Creswell (2009) menyatakan bahwa salah satu tujuan melaksanakan penelitian kualitatif adalah mengeksplorasi suatu topik untuk membangun sebuah teori. Istilah yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat *naturalistic-inquiry*, yaitu memandang kenyataan (realitas) sebagai sesuatu yang berdimensi jamak, utuh, dan merupakan kesatuan serta *open-ended* yang tidak mungkin disusun rancangan penelitian yang terinci dan *fixed* sebelumnya, sehingga rancangan penelitian berkembang selama proses penelitian berlangsung.

Emic atau rekonstruksi sosial dari orang yang diteliti sangat diutamakan dalam penelitian kualitatif ini. Kesadaran untuk belajar mandiri melalui proses pelatihan desain dari komunitas perajin keramik anjun dalam mengembangkan kemampuan desain terus ditingkatkan merupakan sebuah *emic* yang menjadi fokus dalam penelitian disertasi ini. Kesadaran perajin keramik tersebut pada awalnya dibangun dengan adanya intervensi beberapa pihak, diantaranya adalah (a) perwakilan UPTD dan (b) instruktur pelatihan. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji ragam model pembelajaran mandiri berdasarkan perilaku komunitas perajin keramik dalam mengembangkan desain keramik.

Model pembelajaran mandiri komunitas perajin keramik didasarkan pada konsep yang disampaikan Grow (1991), yaitu: (a) bergantung (*dependent*), (b) tertarik (*interested*), (c) terlibat (*involved*), dan (d) mandiri (*self-directed*). Belajar mandiri memposisikan pembelajar sebagai subjek, pemegang kendali, pengambil keputusan atau pengambil inisiatif atas belajarnya sendiri. Kemampuan dalam mengendalikan atau mengarahkan belajarnya sendiri merupakan syarat utama bagi pembelajar. Kemampuan dalam mengendalikan atau mengarahkan belajar sendiri seseorang pada dasarnya merupakan suatu kontinum.

Melalui intervensi dan interaksi, baik antara instruktur dan perajin keramik maupun antara perajin keramik yang satu dengan yang lainnya, diharapkan adanya transformasi model pembelajaran mandiri dari kontinum *dependent* ke *interested*, *interested* ke *involved* dan begitu seterusnya sampai dengan ke *self-directed*, atau bahkan mungkin langsung dari kontinum *dependent* ke *self-directed*. Model pembelajaran mandiri ini dilakukan melalui media kegiatan pelatihan pengembangan desain. Proses transformasi model pembelajaran mandiri perajin keramik, intervensi, dan interaksi melalui komunikasi antara instruktur dan perajin keramik/peserta pelatihan akan diobservasi secara mendalam pada setiap tahap pelatihan desain, sehingga nantinya dapat didapatkan suatu model pembelajaran mandiri perajin keramik dalam pengembangan desain keramik.



Gambar 2. Model Konseptual Pembelajaran Mandiri dalam Pelatihan Pengembangan Desain Keramik

Keberhasilan model pembelajaran mandiri akan ditinjau dari empat aspek, yaitu: (a) *learning*, yaitu hasil belajar pelatihan desain berupa tes unjuk kerja awal dan unjuk kerja akhir, (b) *reaction*, yaitu respon atau persepsi perajin, instruktur, dan perwakilan UPTD terhadap pelaksanaan model pembelajaran mandiri, (c) *result*, yaitu penilaian performansi produk keramik dan nilai jual keramik, dan (d) *behavior*, yaitu proses penyebaran pengetahuan perajin keramik ke masyarakat sekitar (difusi inovasi). Model konseptual pembelajaran mandiri dalam pelatihan pengembangan desain keramik disajikan pada Gambar 2.

Menurut Kirkpatrick dan James (2008) evaluasi keberhasilan suatu pelatihan dapat ditinjau dari empat aspek, yaitu: (a) *learning*, (b) *reaction*, (c) *result*, dan (d) *behavior*. **Pertama**, *learning* berkenaan dengan sejauhmana perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah mengikuti pelatihan. **Kedua**, *reaction* berkenaan dengan reaksi atau persepsi peserta pelatihan terhadap pelaksanaan program pelatihan. **Ketiga**, *result* berkenaan dengan hasil akhir yang dihasilkan sebagai dampak dari kegiatan pelatihan. **Keempat**, *behavior* berkenaan dengan sejauhmana terjadi perubahan dalam perilaku baik selama kegiatan pelatihan maupun setelah kegiatan pelatihan.

Untuk melihat sejauhmana keberhasilan model pembelajaran mandiri dalam meningkatkan kompetensi desain perajin keramik di Desa Anjun, Plered, Purwakarta, dilakukan evaluasi melalui beberapa cara diantaranya adalah (a) analisis terhadap perbandingan hasil unjuk kerja awal dan unjuk kerja akhir, (b) *Focus Group Discussion*, dan (c) penilaian performansi produk keramik, (d) kajian harga jual keramik, dan (e) pelaksanaan proses difusi inovasi. Kelima cara ini memberi bukti bahwa model pembelajaran mandiri dalam pengembangan desain keramik, yang dilakukan beberapa tahap mulai pelatihan ke-1 s.d. ke-5, dapat dikatakan valid atau efektif untuk meningkatkan kompetensi desain perajin keramik.

Secara umum, evaluasi untuk menilai keberhasilan model pembelajaran mandiri telah dilakukan dan mengacu pada konsep evaluasi program pelatihan dari Kirkpatrick dan James (2008). Evaluasi terhadap *learning*, *reaction*, *result*, dan *behavior* dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran mandiri. Evaluasi keberhasilan pembelajaran mandiri dalam pelatihan desain menggunakan konsep Kirkpatrick dan James (2008) menunjukkan bahwa evaluasi dilakukan secara komprehensif yang ditinjau dari berbagai macam perspektif, tidak hanya aspek *learning* dan *reaction* saja, melainkan pula memperhatikan aspek *result* dan *behavior*.

4. KESIMPULAN

Program pelatihan pengembangan desain keramik yang bertumpu pada pembelajaran mandiri telah dirancang menggunakan kaidah-kaidah pengembangan desain keramik yang memberikan nilai tambah (*value added*) bagi produk keramik itu sendiri. Tahapan pengembangan desain keramik mulai dari desain keramik tradisional, desain keramik yang menggunakan kekuatan pikiran, desain keramik yang proporsional, desain keramik yang bercitra/bernilai seni, sampai kepada desain keramik yang bernilai jual tinggi, akan memberikan pengalaman belajar terintegrasi dan komprehensif, sehingga pembelajaran mandiri dapat terwujud di lingkungan komunitas perajin keramik.

Model konseptual pembelajaran mandiri didasarkan pada tahapan tertentu, yaitu: (a) *dependent*, (b) *interested*, (c) *involved*, dan (d) *self-directed*. Tahapan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran mandiri tidak dapat dilakukan secara cepat dan instan mengingat karakteristik peserta pelatihan/perajin keramik yang heterogen dalam pengetahuan, pengalaman, kemampuan, dan sikap. Disamping itu, model pembelajaran mandiri memerlukan proses interkasi dan intervensi dari instruktur pelatihan untuk membangkitkan potensi yang dimiliki perajin keramik dan berani dalam mengembangkan desain keramik secara radikal. Didukung pula oleh adanya motivasi yang tinggi dari perajin keramik, sehingga dapat terwujud suatu kreativitas dalam mengembangkan desain, yang pada akhirnya akan bermuara kepada terbentuknya inovasi-inovasi dari desain keramik itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Candy, P. C. (1991). *Self-direction for lifelong learning: A comprehensive guide to theory and practice*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Creswel, J.W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approach*. California: Sage Publication Inc.
- Grow, G. (1991) Teaching Learners to Be Self-directed: A Stage Approach." *Adult Education Quarterly*. 41(3). pp. 125-49.
- Guglielmino, L.M., (1977). Development of the self-directed learning readiness scale. *Unpublished Doctoral Dissertation*. The University of Georgia, Athens. GA
- Harrison, R. (1978). How to Design and Conduct Self-Directed Learning Experiences. *Group and Organization Studies*. 3(2), 149-167.
- Holec, H., (1981). *Autonomy and foreign language learning*. Oxford: Pergamon. (First published 1979, Strasbourg: Council of Europe).
- Kasworm, C. (1988). Self-directed learning in institutional contexts: an exploratory study of adult self-directed learners in higher education. In H. Long & Associates, *Self-directed learning: application and theory*. Georgia: Adult Education Department, University of Georgia, 65-97.
- Kirkpatrick, D.L. dan James, D.K. (2008), *Evaluating Training Programs: the Four Levels*, San Fransisco: Berrett-Koehler Publisher.
- Sugiyono, (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Yin, R. K., (2011). *Qualitative research from start to finish*, New York, NY: The Guilford Press.
- Walker, J.A. (2010). *Desain, Sejarah, Budaya: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.