



## Prinsip Andragogi dalam Pembelajaran Kesenian Kuda Lumping di Desa Pal Tiga Puluh Kecamatan Lais Kabupaten Bengkulu Utara

Tina Febri Dwi Putri<sup>1</sup>, Ari Putra<sup>2</sup>, Citra Dwi Palenti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

### Informasi Artikel

Diterima 25-04-2025  
Direvisi 24-05-2025  
Disetujui 30-05-2025

### Kata Kunci:

Andragogi  
Kesenian Tradisional  
Kuda Lumping  
Pendidikan Nonformal

DOI: <https://doi.org/10.24114/jmic.v7i2.65029>

### How to Cite:

Tina Febri Dwi Putri, Ari Putra, & Citra Dwi Palenti. (2025). Prinsip Andragogi dalam Pembelajaran Kesenian Kuda Lumping di Desa Pal Tiga Puluh Kecamatan Lais Kabupaten Bengkulu Utara. *Journal of Millennial Community*, 7(2), 123-132. <https://doi.org/10.24114/jmic.v7i2.65029>

Copyright (c) 2025 Tina Febri Dwi Putri, Ari Putra, Citra Dwi Palenti



### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap motivasi, pengalaman, dan orientasi pembelajaran warga belajar dewasa dalam kesenian kuda lumping di Sanggar Samudra Jaya, Desa Pal Tiga Puluh, Kecamatan Lais, Kabupaten Bengkulu Utara. Menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi warga dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat pribadi dan hobi, serta faktor eksternal seperti ajakan teman dan dukungan keluarga. Pengalaman belajar mencakup aspek ekonomi, sosial, dan pengembangan diri, di mana kegiatan kesenian menjadi sarana aktualisasi diri, pelestarian budaya, dan penguatan relasi sosial. Proses pembelajaran mengandung nilai karakter seperti disiplin, kerja sama, dan penghormatan terhadap tradisi, serta berbasis pada pengalaman dan pemecahan masalah. Warga belajar juga menunjukkan kesadaran kritis terhadap pentingnya pelestarian budaya dan memiliki konsep diri yang kuat. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran seni tradisional berbasis budaya lokal mampu memperkuat identitas, membangun solidaritas komunitas, dan berkontribusi pada pelestarian warisan budaya daerah secara berkelanjutan.

### Penulis Koresponden:

Tina Febri Dwi Putri

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, Indonesia

Email: [tinafebydwi@gmail.com](mailto:tinafebydwi@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Di tengah derasnya arus globalisasi, pelestarian kesenian tradisional menjadi isu penting bagi keberlanjutan identitas budaya bangsa. Kesenian sebagai bagian dari kebudayaan mencerminkan nilai-nilai sosial masyarakat. Tanpa pelestarian aktif, seni tradisi terancam hilang. Sementara itu, pendidikan orang dewasa atau lifelong learning semakin penting karena memungkinkan masyarakat terus berkembang dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pendidikan ini juga menjadi sarana strategis membangun kesadaran budaya dan memperkuat jati diri dalam pelestarian kesenian daerah (Putra, 2024). Pendidikan orang dewasa memiliki perbedaan mendasar dengan pendidikan anak-anak, di mana proses belajarnya lebih berfokus pada kemandirian dan pemecahan masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata, menjadikannya relevan untuk pelestarian budaya yang kontekstual (Rosdiana et al., 2025). Pendekatan andragogi dalam pendidikan orang dewasa menekankan pentingnya kesadaran dan pengalaman sebagai dasar utama dalam proses belajar, sehingga sangat relevan diterapkan dalam pelestarian kesenian tradisional yang berbasis komunitas (Rubiyantiningstih et al., 2025).

Pendidikan nonformal merupakan salah satu jalur pendidikan nasional yang memberikan akses belajar bagi masyarakat di luar sistem pendidikan formal. Jalur ini bersifat fleksibel dan kontekstual, sering kali berbasis pada potensi lokal dan kebutuhan komunitas. Dalam konteks pemberdayaan masyarakat, pendidikan nonformal memegang peranan strategis dalam meningkatkan kapasitas individu, baik melalui keterampilan vokasional maupun pelestarian budaya. Sanggar kesenian sebagai ruang belajar komunitas adalah bentuk nyata lembaga pendidikan nonformal, tempat di mana proses belajar berlangsung melalui praktik langsung dan interaksi sosial yang dinamis.

Kuda Lumping, sebagai salah satu kesenian tradisional yang masih bertahan hingga kini, merupakan wujud nyata kreativitas budaya lokal yang layak dijadikan objek penelitian (Karo et al., 2024). Kesenian ini tak hanya menampilkan unsur hiburan, tetapi juga mengandung nilai religius, sosial, moral, serta simbol spiritualitas masyarakat Jawa yang telah mengakar dan menyebar ke berbagai wilayah, termasuk Desa Pal Tiga Puluh, Kecamatan Lais, Kabupaten Bengkulu Utara. Di desa ini, Kuda Lumping bukan sekadar pertunjukan, melainkan menjadi media pendidikan nonformal bagi komunitas dewasa, mempererat relasi sosial, dan mewariskan nilai-nilai budaya kepada generasi muda. Pembelajaran dalam kesenian ini dilakukan secara alami melalui praktik langsung, interaksi lintas generasi, serta pengalaman spiritual yang menyertai pertunjukan. Oleh karena itu, penting untuk menelaah proses pembelajaran Kuda Lumping dari perspektif pendidikan orang dewasa.

Dalam kerangka pendidikan orang dewasa, pendekatan andragogi menjadi acuan utama. Knowles menekankan bahwa orang dewasa adalah individu yang mandiri, memiliki pengalaman hidup yang kaya, dan belajar berdasarkan kebutuhan nyata. Suprijanto dalam (Gaffar et al., 2020) menegaskan bahwa prinsip pendidikan orang dewasa meliputi penetapan tujuan, pemilihan materi yang relevan, serta

pengembangan sikap dan minat. Merriam dalam (Farabi, 2018) menyatakan bahwa pendidikan orang dewasa bertujuan membawa perubahan pada pengetahuan, nilai, dan keterampilan melalui pembelajaran berkelanjutan. Dalam konteks lokal seperti kesenian Kuda Lumping, prinsip andragogi tampak dalam proses belajar yang partisipatif, kontekstual, dan berbasis pengalaman. Pembelajaran dalam sanggar tidak hanya menekankan aspek teknis seperti gerakan tari, tetapi juga membentuk kesadaran budaya yang mendalam. Konsep diri dan jati diri sangat memengaruhi proses belajar orang dewasa. Mereka butuh diakui sebagai individu yang merdeka dan berpengalaman. Jika fasilitator memahami hal ini, pembelajaran bisa dirancang lebih efektif baik dari segi materi, metode, maupun strategi (Safitri, 2021).

Sejauh ini, kajian-kajian mengenai Kuda Lumping cenderung bersifat deskriptif budaya, menekankan aspek sejarah, ritual, dan pertunjukan. Namun, masih sedikit penelitian yang memandangnya sebagai arena pendidikan nonformal berbasis prinsip andragogi. Padahal, proses belajar dalam sanggar Kuda Lumping di Desa Pal Tiga Puluh menunjukkan ciri khas pembelajaran orang dewasa: berbasis pengalaman, relevan dengan kehidupan peserta, serta mengedepankan nilai-nilai budaya lokal. Gap inilah yang ingin dijembatani melalui penelitian ini dengan judul “Prinsip Andragogi dalam Pembelajaran Kesenian Kuda Lumping di Desa Pal Tiga Puluh, Kecamatan Lais, Kabupaten Bengkulu Utara.” Penelitian ini berupaya memahami bagaimana prinsip-prinsip andragogi diterapkan dalam praktik pembelajaran Kuda Lumping, serta bagaimana kesenian ini menjadi media transformasi pribadi dan sosial bagi warga belajar dewasa di komunitasnya.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus eksploratif. Studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam dinamika, makna, dan pengalaman individu dalam konteks tertentu yang kompleks (Sugiyono, 2022). Fokus dari studi ini adalah proses pembelajaran kesenian Kuda Lumping di Sanggar Samudra Jaya, yang dipandang sebagai praktik budaya yang sarat nilai dan memiliki kontribusi penting dalam pelestarian kesenian tradisional melalui pembelajaran orang dewasa.

Penelitian ini dilakukan di Desa Pal Tiga Puluh, Kecamatan Lais, Kabupaten Bengkulu Utara, dengan lokasi fokus pada Sanggar Kuda Lumping Samudra Jaya. Subjek penelitian adalah warga belajar orang dewasa yang terlibat aktif dalam kegiatan kesenian di sanggar tersebut. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposif berdasarkan kriteria inklusi, antara lain berusia 30 tahun ke atas, memiliki keterlibatan aktif dalam proses latihan maupun pertunjukan, serta memiliki peran tertentu dalam struktur atau kegiatan sanggar, seperti sinden, pemain, pawang, pemusik, ketua sanggar, maupun tokoh masyarakat yang memiliki pengetahuan mendalam tentang sejarah dan perkembangan sanggar tersebut.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Observasi partisipatif dilaksanakan secara langsung oleh peneliti selama kegiatan latihan maupun pertunjukan berlangsung di sanggar. Melalui teknik ini, peneliti mencatat interaksi

antaranggota, respons peserta, serta dinamika sosial yang muncul selama proses pembelajaran maupun pementasan.

Selain itu, wawancara dilakukan terhadap sepuluh informan kunci, yang terdiri atas A<sub>1</sub>, R<sub>1</sub>, R<sub>2</sub>, T<sub>1</sub>-T<sub>3</sub>, M<sub>1</sub>-M<sub>3</sub>, dan K<sub>1</sub>. Wawancara ini menggunakan pedoman pertanyaan terbuka agar informan dapat menyampaikan pengalaman, pandangan, serta refleksi mereka terhadap proses pembelajaran dan upaya pelestarian kesenian di sanggar.

Tabel 1. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Tahapan	Teknik/Proses	Deskripsi
Pengumpulan Data	Observasi partisipatif	Peneliti hadir langsung dalam latihan dan pertunjukan; mencatat interaksi, respons, dan dinamika sosial.
	Wawancara	Dilakukan kepada 10 informan kunci (A <sub>1</sub> , R <sub>1</sub> , R <sub>2</sub> , T <sub>1</sub> -T <sub>3</sub> , M <sub>1</sub> -M <sub>3</sub> , K <sub>1</sub> ) dengan pertanyaan terbuka mengenai pengalaman belajar dan pelestarian kesenian.
	Dokumentasi	Menelaah profil organisasi, struktur kepengurusan, sejarah sanggar, dan dokumentasi visual kegiatan.
Analisis Data (Miles & Huberman)	Reduksi Data	Memilah, memfokuskan, dan menyederhanakan data hasil observasi, wawancara, dokumentasi.
	Penyajian Data	Menyajikan informasi dalam bentuk narasi, tabel, atau matriks agar pola lebih mudah diidentifikasi.
	Penarikan Kesimpulan & Verifikasi	Menginterpretasikan makna data dan memeriksa validitas melalui triangulasi sumber dan teknik.

Teknik dokumentasi melengkapi dua metode sebelumnya, dengan menelaah berbagai dokumen penting yang dimiliki sanggar, seperti profil organisasi, struktur kepengurusan, sejarah pendirian, serta dokumentasi visual dari kegiatan latihan dan pertunjukan. Data yang terkumpul dari ketiga teknik tersebut kemudian dianalisis menggunakan analisis interaktif model Miles dan Huberman (Saleh, 2017). Proses analisis ini mencakup tiga tahapan. Pertama, reduksi data, yakni proses memilah, memfokuskan, serta menyederhanakan data mentah hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar lebih terarah. Kedua, penyajian data, yaitu menyusun informasi dalam bentuk naratif deskriptif, tabel, atau matriks, sehingga memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi pola. Ketiga, penarikan kesimpulan dan verifikasi, yang berfokus pada interpretasi makna data serta memastikan validitas temuan melalui triangulasi sumber dan teknik.

### 3. HASIL & PEMBAHASAN

Motivasi belajar orang dewasa di Sanggar Samudra Jaya mencerminkan kombinasi antara dorongan dari dalam diri dan pengaruh lingkungan. Sebagian besar warga belajar terdorong oleh minat pribadi dan kegemaran yang telah berkembang sejak lama. Seorang sinden (A1) menyatakan, “Karena hobi saja sih, hobi nyanyi sejak kecil... jadi bisa nyanyi ya bernyanyi” (Wawancara, 24 Februari 2025). Ungkapan ini menunjukkan bahwa dorongan intrinsik berupa kepuasan batin dan ekspresi diri menjadi pendorong utama keterlibatan dalam kesenian. Temuan ini mendukung teori aktualisasi diri Maslow, yang menjelaskan bahwa individu terdorong untuk mengembangkan potensi dirinya melalui aktivitas yang bermakna, termasuk seni. Selain itu, faktor eksternal seperti ajakan dari teman, dukungan keluarga, dan lingkungan sosial yang menghargai budaya turut mendorong partisipasi mereka. Hal ini sesuai dengan pandangan Knowles (1980) bahwa kebutuhan belajar pada orang dewasa muncul dari pengalaman hidup dan interaksi sosial mereka. Dalam praktiknya, semangat warga belajar terlihat jelas dari antusiasme mereka saat berlatih maupun tampil di panggung, sebagaimana dijelaskan oleh Emda (2018) bahwa motivasi merupakan energi dalam diri yang menggerakkan individu menuju tujuan tertentu.



Gambar 1. Keterlibatan warga belajar dalam pertunjukan mencerminkan motivasi berbasis minat dan budaya

Proses pembelajaran di Sanggar Samudra Jaya menekankan pengalaman langsung sebagai sarana utama dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Warga belajar aktif terlibat dalam latihan dan pertunjukan, yang memungkinkan mereka belajar melalui peniruan terhadap pelatih senior, refleksi atas pengalaman, dan evaluasi kinerja secara langsung. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip andragogi menurut Merriam dan Bierema (2014), yang menyatakan bahwa pembelajaran orang dewasa paling efektif jika berbasis pengalaman. Pembelajaran berlangsung dalam konteks kehidupan nyata dan menyatu dengan dinamika sosial komunitas. Dalam sesi latihan, misalnya, warga belajar tidak hanya mempelajari teknik, tetapi juga nilai-nilai seperti tanggung jawab, solidaritas, dan kerja sama. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar yang terjadi tidak hanya bersifat teknis, melainkan juga sarat dengan makna sosial dan emosional.



Gambar 2. Pawang menyadarkan pemain yang kesurupan.



Gambar 3. Pawang menyadarkan pemain yang kesurupan.

Di samping aspek teknis, pembelajaran di Sanggar Samudra Jaya turut menjadi sarana pembentukan nilai-nilai sosial dan budaya. Melalui kegiatan kolektif seperti latihan dan pertunjukan, nilai-nilai seperti disiplin, penghargaan terhadap sesama, dan kerja tim secara tidak langsung tertanam dalam diri warga belajar. Peran pawang, misalnya, dalam menangani anggota yang kesurupan mencerminkan kemampuan teknis sekaligus keteladanan dalam kepemimpinan dan kepekaan sosial. Dengan demikian, sanggar berperan tidak hanya sebagai tempat pelatihan seni, tetapi juga sebagai wadah pembentukan karakter dan nilai kebersamaan (Nasution, 2022). Hasil observasi menunjukkan adanya ikatan kekeluargaan yang kuat antaranggota sanggar, memperlihatkan bahwa pembelajaran berlangsung dalam jaringan sosial yang mendukung nilai-nilai budaya komunitas.

Tabel 2. Hasil Penelitian

Aspek	Temuan Penelitian	Keterangan	Prinsip Andragogi yang Terkait	Pentingnya Temuan Penelitian
Motivasi Belajar	Faktor internal meliputi minat dan keinginan pribadi, sedangkan faktor eksternal mencakup ajakan teman sebaya, dukungan keluarga, dan lingkungan yang menghargai kesenian lokal.	Motivasi pembelajar dewasa terbentuk dari kebutuhan nyata dan pengaruh lingkungan sosial.	<b>Kebutuhan dan Minat:</b> Pembelajar dewasa memiliki kebutuhan yang nyata dan minat yang harus diperhatikan.	Meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memahami sumber motivasi peserta.
Partisipasi	Partisipasi aktif dalam latihan dan pertunjukan menunjukkan antusiasme tinggi.	Lingkungan sanggar berfungsi sebagai ruang ekspresi dan wadah kebersamaan.	<b>Keterlibatan:</b> Pembelajaran yang partisipatif meningkatkan motivasi dan pemahaman.	Mendorong keterlibatan yang lebih besar dalam proses belajar.
Aspek Ekonomi	Kegiatan seni memberikan manfaat finansial melalui pemberian saweran saat tampil.	Kegiatan kesenian berkontribusi terhadap peningkatan kesejahteraan ekonomi secara langsung.	<b>Relevansi:</b> Pembelajaran harus relevan dengan kehidupan nyata dan kebutuhan ekonomi peserta.	Menunjukkan kontribusi positif kesenian terhadap kesejahteraan ekonomi peserta.
Pengembangan Diri	Kegiatan sanggar memfasilitasi penyaluran minat dan tumbuhnya tanggung jawab terhadap pelestarian budaya lokal.	Proses ini mendukung perkembangan pribadi dan kesadaran akan peran dalam pelestarian budaya.	<b>Pengembangan Diri:</b> Fokus pada perkembangan pribadi dan tanggung jawab sosial.	Membantu peserta dalam mengembangkan diri dan kontribusi terhadap masyarakat.

Kesadaran Budaya	Orientasi pembelajaran berkembang dari sekadar berpartisipasi menjadi keinginan untuk mewariskan kesenian kepada generasi muda.	Menunjukkan pemahaman mendalam terhadap nilai budaya dan tantangan pelestariannya.	<b>Kesadaran Kritis:</b> Pendidikan mendorong kesadaran akan nilai-nilai budaya.	Memastikan pelestarian budaya lokal untuk generasi mendatang.
------------------	---	--	--	---

Lebih lanjut, penelitian ini mengungkap adanya peningkatan kesadaran reflektif pada sebagian warga belajar. Beberapa informan menyampaikan keinginan untuk berkontribusi lebih jauh sebagai pelatih atau penggerak pelestarian budaya. Perubahan peran dari peserta menjadi agen budaya ini mencerminkan proses conscientization sebagaimana dikemukakan oleh Paulo Freire dalam (Syarifuddin et al., 2021), yaitu kesadaran kritis yang mendorong individu untuk memahami realitas sosial-budaya mereka dan bertindak secara transformatif. Transformasi ini juga memengaruhi pembentukan konsep diri warga belajar. Peningkatan kepercayaan diri setelah mendapat apresiasi masyarakat dalam pertunjukan memperkuat identitas mereka sebagai pelaku budaya sekaligus memperluas peran sosial mereka (Rusfandi, 2024). Hal ini sejalan dengan teori andragogi Knowles, yang menyatakan bahwa orang dewasa belajar untuk memenuhi tuntutan peran sosial secara lebih bermakna dan efektif.

Dalam konteks ini, pembelajaran Kuda Lumping di Sanggar Samudra Jaya tidak hanya mencerminkan prinsip-prinsip andragogi, tetapi juga merupakan bentuk nyata dari pendidikan nonformal berbasis komunitas (Aprilyanti et al., 2024). Proses pembelajaran berlangsung di luar sistem persekolahan formal, bersifat sukarela, dan sangat kontekstual dengan kehidupan masyarakat setempat. Pendidikan nonformal seperti ini memainkan peran penting dalam memberdayakan masyarakat dewasa melalui pelestarian budaya lokal. Ini sekaligus menunjukkan bahwa sanggar berfungsi sebagai ruang belajar alternatif yang mengintegrasikan seni, pendidikan, dan pemberdayaan sosial.

Berbeda dengan studi Rizqiyyatus (2023) di Yogyakarta yang mencatat menurunnya minat generasi muda terhadap seni tradisional, kondisi di Desa Pal Tiga Puluh justru menunjukkan adanya upaya bertahan yang kuat melalui keterlibatan lintas generasi. Hal ini membuktikan bahwa pelestarian budaya hanya dapat berhasil jika didukung oleh pembelajaran yang relevan dengan kondisi lokal serta mampu membangun kesadaran dan partisipasi aktif dari warga belajar.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa prinsip-prinsip andragogi, seperti motivasi intrinsik, relevansi materi, partisipasi aktif, pembelajaran berbasis pengalaman, serta kesadaran kritis, telah diterapkan dalam praktik pembelajaran Kuda Lumping di Sanggar Samudra Jaya. Selain menjadi strategi pelestarian budaya, pembelajaran ini juga menjadi media transformasi pribadi dan

sosial bagi warga belajar dewasa dalam konteks pendidikan nonformal (Nugroho, 2016).

#### 4. KESIMPULAN

Pembelajaran kesenian Kuda Lumping di Sanggar Samudra Jaya merupakan bentuk praktik pendidikan nonformal yang berhasil menerapkan prinsip andragogi secara nyata. Motivasi warga belajar dipengaruhi oleh minat pribadi dan dukungan lingkungan sosial yang kuat. Proses belajar berlangsung melalui pengalaman langsung, peniruan, dan bimbingan sejawat, yang menunjukkan pentingnya peran komunitas dalam mendukung pembelajaran orang dewasa.

Kegiatan di sanggar tidak hanya membekali keterampilan seni, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sosial seperti tanggung jawab, disiplin, dan penghargaan terhadap tradisi. Pembelajaran berlangsung secara partisipatif dan relevan dengan kehidupan warga belajar, mencerminkan kebutuhan dan harapan mereka sebagai individu dewasa. Selain itu, keterlibatan dalam kesenian turut memperkuat identitas budaya dan membentuk konsep diri yang positif. Hal ini menegaskan bahwa pendidikan nonformal, jika dikelola secara kontekstual dan berbasis budaya lokal, mampu mendorong pelestarian kesenian tradisional sekaligus pemberdayaan masyarakat. Untuk itu, perlu adanya penguatan metode pembelajaran partisipatif di tingkat komunitas serta dukungan dari pemerintah dalam bentuk pelatihan, fasilitas, dan keberlanjutan program budaya. Kajian ini juga membuka ruang bagi penelitian lanjutan mengenai dinamika pembelajaran orang dewasa dalam konteks pelestarian seni tradisi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aprilyanti, T. I., Fahmi, R., Usiono., (2024). Pengaruh Pendidikan Nonformal Berbasis Komunitas terhadap Tingkat Kesiapsiagaan Masyarakat terhadap Bencana Banjir di Daerah Perkotaan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 8(3). 51542-51549. <https://jptam.org>.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>.
- Farabi, M. A., (2018). *Pendidikan Orang Dewasa dalam Al-Qur'an*. Jakarta: KENCANA.
- Gaffar, F., Hasan, M., Marzuki, K., (2020). Penerapan Model Pembelajaran Andragogical Content Knowledge (ACK) Pada Mata Kuliah Psikologi Sosial. *Jurnal Kewidyaiswaraan*. 5(1). 2-10. <https://doi.org/10.56971/jwi.v5i1.40>
- Karo, A. M. P., Gukguk, D. M., Aprija, D., Siburian, Y., Khairi, N. (2024). Kajian Kuda Lumping Sebagai Identitas Budaya Jawa: Menuju Pengakuan Internasional sebagai Warisan Budaya Tak Benda. *Jurnal SBN*. 8(2). 124-133. <http://dx.doi.org/10.21776/ub.sbn.2024.008.02.03>.
- Nasution. (2022). Sanggar Sebagai Alat Menumbuhkan Karakter Berbudaya Generasi Muda. *TALENTA Conference Series: Local Wisdom, Social, and Arts*. 16-20. Doi : 10.32734/lwsa.v5i2.1351.

- Nugroho, L. F., Sariyatun, D., (2016). Peranan Sanggar Seni Santi Budaya Dalam Pelestarian Budaya Tradisional Dan Sebagai Wahana Pendidikan Seni Budaya Kelas 8SMPN 4 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Candi*. 14(2). 147-166. <https://jurnal.uns.ac.id>.
- Meriam, S. B., Bierema, L. L., (2014). *Adult Learning Linking Theory and Practice*. San Fransisco: Jossey-Bass.
- Putra, A., Stiadi, E., Palenti, C. D., Gusti, R., Sofino, S., & Saputra, A. J. (2024). Prinsip Penyelenggaraan Pembelajaran Orang Dewasa Pada Lokakarya Komunitas Belajar I Program Sekolah Penggerak Angkatan Ii Propinsi Bengkulu Untuk Mewujudkan Ekosistem Sekolah Yang Berdiferensiasi. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 18(1), 1-17. <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/JPLS/article/view/16370>.
- Rizqiyatus, V. (2023). Kawasan Taman Kesenian Anak Kota Yogyakarta dengan Pendekatan Arsitektur Atraktif. *Jurnal Poster Pirata Syandana*. 4(2). <https://ejournal2.undip.ac.id>.
- Rubiyantiningsih, Sakanti, K. L., & Genius, S. M. (2025). Implementasi Andragogi Pada Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) FIPP UNY Sebagai Wadah Self Development Bagi Mahasiswa. *Jurnal Millennial Community*, 7(1), 1-10. <https://doi.org/10.24114/jmic.v7i1.63189>.
- Rusfandi. (2024). Pentingnya Pemahaman Budaya & Identitas Sosial. *Jurnal Manajemen, Akuntansi dan Pendidikan (JAMAPEDIK)*. 1(1). 18-32. Doi: 10.59971/jamapedik.vii.4.
- Rosdiana, Irwan, M., Lubis, R. E., (2025). Inovasi Pembelajaran Micro Teaching Program Kesetaraan Berbasis Project Based Learning Dengan Pendekatan Andragogi Untuk Meningkatkan Kompetensi Andragogi Mahasiswa. *Jurnal Millennial Community*. 7(1). 20-30. <https://doi.org/10.24114/jmic.v7i1.65152>.
- Safitri, A. (2021). Penerapan Prinsip Pembelajaran Orang Dewasa Pada Program Pelatihan Kewirausahaan Ibu Rumah Tangga Di Kecamatan Cigombong. *Jurnal Obor Penmas: Pendidikan Luar Sekolah*, 4(2), 101-107. <https://doi.org/10.32832/oborpenmas.v4i2.5966>.
- Saleh, S., (2017). Analisis Data Kualitatif. Bandung: Pustaka Ramadhan.
- Syarifuddin., Anggraini, L., Fauziah, F. A., (2021). Relevansi Pemikiran Paulo Freire dengan Kemampuan Kritis Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Gantang*. 6(1). <http://download.garuda.kemdikbud.go.id>.
- Sugiono. (2022). *Metode Kualitatif dan Metode Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.