

Peran Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal sebagai Makerspace pada Pembelajaran Kolaboratif dalam Menumbuhkan Kreativitas Masyarakat

Faiq Syarof Azzami^{*)}, Nur'aini Perdani SP¹

¹Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia

^{*)} Korespondensi: faiqsyaroff@gmail.com

Abstract

[Title: The Role of the Kendal Regency Library as a Makerspace in Collaborative Learning to Foster Community Creativity] Libraries not only provide access to literacy, but also play an active role in supporting education, skills development and improving community competencies. Kendal District Regional Library is actively involved in improving services that focus on community competence through the implementation of makerspace collaborative learning with the community and society. This research uses a qualitative method with a case study approach. Data collection was conducted through literature study, observation, documentation and interviews with 9 informants which were then analyzed using the Miles & Huberman interactive model starting from data collection, data condensation, data presentation, and conclusion drawing. This research is based on the variable of collaborative learning by Puntambekar and the principle of creativity in makerspaces by Culpepper & Gauntlett. The findings of this study show that collaborative learning in makerspace activities plays an important role in fostering active and sustainable local community-based community creativity. The existence of collaborative learning activities in makerspace activities is able to foster community creativity and productivity in producing creative works.

Keywords: collaborative learning; community collaboration; community creativity; makerspace; public library

Abstrak

Perpustakaan tidak hanya menyediakan akses literasi, tetapi juga berperan aktif dalam mendukung pendidikan, pengembangan keterampilan, dan peningkatan kompetensi masyarakat. Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal turut aktif dalam mengupayakan peningkatan layanan yang berfokus pada kompetensi masyarakat melalui penerapan pembelajaran kolaboratif makerspace dengan komunitas dan masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, observasi, dokumentasi dan wawancara sebanyak 9 informan yang kemudian di analisis menggunakan model interaktif Miles & Huberman dimulai dari pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini didasarkan pada variabel pembelajaran kolaboratif oleh Puntambekar dan prinsip kreativitas dalam makerspace oleh Culpepper & Gauntlett. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif dalam kegiatan makerspace memainkan peran penting dalam menumbuhkan kreativitas masyarakat berbasis komunitas lokal yang aktif dan berkelanjutan. Adanya kegiatan pembelajaran kolaboratif pada kegiatan makerspace mampu menumbuhkan kreativitas dan produktivitas masyarakat dalam menghasilkan karya kreatif.

Kata kunci: kolaborasi komunitas; kreativitas masyarakat; makerspace; pembelajaran kolaboratif; perpustakaan umum

1. Pendahuluan

Perpustakaan Daerah telah berkembang menjadi pusat pembelajaran dan pemberdayaan masyarakat yang dinamis. Sebagai institusi publik, perpustakaan tidak hanya menyediakan akses literasi, tetapi juga berperan aktif dalam mendukung pendidikan, pengembangan keterampilan, dan peningkatan kualitas hidup masyarakat. Perpustakaan dituntut untuk terus berinovasi dalam menyajikan layanan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat, sekaligus mempertahankan fungsi dasarnya sebagai penyedia pengetahuan dan

ruang belajar yang inklusif bagi semua kalangan. Perpustakaan telah berkembang dari hanya sekedar tempat untuk mendapatkan informasi dengan buku dan sumber daya elektronik menjadi tempat untuk aktivitas pemustaka yang membawa perspektif dan harapan baru tentang layanan perpustakaan (Irhamni, 2018).

Makerspace merupakan peluang menarik bagi perpustakaan untuk memperluas misi mereka dalam berbagi sumber daya dengan khalayak seluas mungkin guna memperluas akses dan mendorong pembelajaran (Burke, 2018). Perpustakaan menjadi tuan rumah bagi makerspace dan lokakarya sastra, arsip memerangi perubahan iklim dan mendukung budaya dan hak-hak masyarakat adat (Casper et al., 2023). Hubungan antara makerspace dan perpustakaan umum atau lembaga budaya lainnya mungkin mungkin membingungkan bagi beberapa orang pada awalnya, tetapi inklusi mereka mendukung tujuan keseluruhan lembaga-lembaga ini: kesetaraan akses, pengembangan komunitas, menciptakan hubungan di antara pelanggan, dan mendorong pembelajaran seumur hidup. Ini semua adalah manfaat potensial dari akses publik ke makerspace (Willingham, 2018). Makerspace perpustakaan turut mendukung program transformasi perpustakaan berbasis inklusi sosial. Dilansir dari Berita Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (2022) Program transformasi perpustakaan berbasis inklusi sosial telah digerakkan oleh Perpustakaan Nasional, dengan dukungan dari Bappenas RI sejak tahun 2018.

Soomro et al. (2023) dalam penelitiannya bertajuk *Makerspaces Fostering Creativity: A Systematic Literature Review*, ditemukan bahwa 34 penelitian mengevaluasi dampak makerspace dan teknologi terkait pada kreativitas siswa mendapatkan wawasan tentang kontribusi makerspace dalam menumbuhkan kreativitas. Culpepper & Gauntlett (2020) dalam penelitiannya berjudul *Making and learning together: Where the makerspace mindset meets platforms for creativity*, mengemukakan bahwa membingkai pola pikir makerspace dengan platform untuk kreativitas menerangi potensi untuk membuat dan belajar menumbuhkan individu yang kreatif dan ingin tahu yang bersama-sama akan membentuk masyarakat pembelajar yang terlibat secara luas. Namun perlu diingat bahwa terdapat perbedaan perkembangan makerspace di perpustakaan antara negara maju dan berkembang. Pengembangan makerspace di negara maju menawarkan berbagai fasilitas yang sangat canggih sementara negara berkembang menerapkan makerspace sebagai konsep untuk melakukan pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan pemustaka (Suhendra, 2022).

Gedung baru Perpustakaan Kendal yang diresmikan tahun 2023 mendapatkan julukan “The Light Library” serta penghargaan rekor MURI sebagai perpustakaan daerah terbesar yang menyediakan area terbuka juga area co-working space untuk mendukung kreativitas masyarakat dalam berkolaborasi. Tersedianya fasilitas penunjang ini dapat mendukung keberlangsungan makerspace dalam meningkatkan produktivitas masyarakat. Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal yang terletak di Srendeng, Karang Sari, Kendal menunjukkan penyelenggaraan makerspace yang terarah dan konsisten. Pengembangan makerspace yang terarah ditunjukkan Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal dengan berbagai macam tema tema kegiatan yang telah disusun dalam kegiatan makerspace diantaranya terdapat kegiatan membuat kerajinan dari barang bekas bersama komunitas kerdus bertajuk “Ngaji Plastik”; kegiatan membaca nyaring “Read aloud”; kegiatan menanam bersama “Ayo Nandur”; kelas menggambar realis; kelas penulis muda;

kelas menulis puisi; dan bimtek kepenulisan berbasis konten budaya lokal agar menarik lebih banyak peserta untuk turut berpartisipasi. Sedangkan, penyelenggaraan yang konsisten ditunjukkan dengan kegiatan makerspace yang rutin dilaksanakan sekitar 4 kegiatan setiap bulan.

Berdasarkan observasi dari akun instagram @perpusdakendal telah melaksanakan kegiatan yang melibatkan sejumlah ahli dengan peserta dari Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal sebagai makerspace berhasil melaksanakan kegiatan tersebut yang diikuti rata-rata sekitar 40 peserta untuk kegiatannya. Kehadiran makerspace telah mengubah pola interaksi masyarakat dari yang awalnya bersifat pasif menjadi aktif. Transformasi ini tidak hanya memperluas fungsi perpustakaan tetapi juga memperkuat perannya sebagai agen perubahan sosial yang mendorong literasi, inovasi, dan pemberdayaan masyarakat berbasis komunitas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peran Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal sebagai Makerspace pada Pembelajaran Kolaboratif dalam Menumbuhkan Kreativitas Masyarakat melalui kegiatan-kegiatan yang berlangsung. Penelitian ini dilakukan karena masih terbatasnya penelitian mengenai makerspace perpustakaan daerah di Indonesia. Penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelumnya masih berfokus pada makerspace perpustakaan yang terdapat di lingkup perkotaan, sekolah dan universitas sehingga penelitian yang menyoroti makerspace perpustakaan di lingkup daerah masih terbatas. Serta belum adanya penelitian yang membahas persoalan makerspace di perpustakaan daerah kaitannya dalam menumbuhkan kreativitas masyarakat. Hasil dari kajian ini diharapkan dapat memberi pemahaman lebih dalam serta memperkaya penelitian dibidang perpustakaan khususnya berkenaan dengan makerspace. Penelitian ini dapat memberikan rekomendasi kepada Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal agar dapat menyediakan makerspace perpustakaan sebagai ruang kolaborasi masyarakat yang aktif dan berkelanjutan.

2. Landasan Teori

2.1. Makerspace Sebagai Ruang Pembelajaran Kolaboratif

Makerspace merupakan perpaduan antara peralatan, komunitas pengguna dengan minat, dan pola pikir yang memungkinkan para pesertanya untuk saling mengajar dan berbagi kreasi serta ide mereka dengan dunia (Burke, 2018). Makerspace bertujuan memberikan akses terhadap alat dan panduan yang diperlukan agar para kreator bisa mengeksplorasi ide serta menciptakan sesuatu sesuai dengan minat mereka. Secara umum diterima bahwa sebagian besar pembelajaran yang kita lakukan sebagai orang dewasa tidak terjadi di pusat atau lembaga pendidikan, tetapi dalam konteks seperti rumah, tempat kerja, atau masyarakat setempat (Edwards et al., 2017). Kegiatan pembuatan didasarkan pada “learning by doing” dan pendekatan pembelajaran konstruktivis (Soomro et al., 2023). Dengan membuat sesuatu bersama orang lain, kita menciptakan pemahaman bersama, yang pada waktunya dapat berkembang melampaui hubungan yang lebih baik (Culpepper & Gauntlett, 2020). Makerspaces merupakan proses menciptakan ruang sebagai tempat untuk belajar kolaboratif dan kreatif (Irhamni, 2018).

Konsep makerspace tidak terbatas pada bentuk ruang fisik semata, tetapi lebih kepada cara berpikir dan pendekatan dalam menciptakan, berinovasi, dan berkolaborasi. Menurut Burke (2018) makerspace

tidak boleh dipahami secara sempit sebagai aktivitas yang hanya terjadi di ruang khusus, melainkan dipandang lebih luas sebagai proses kreatif yang dapat berlangsung di mana saja, meskipun ruang tersebut hanya dimanfaatkan secara sementara. Makerspace di perpustakaan tidak memerlukan area khusus, karena ruang yang sudah tersedia dapat disesuaikan atau dimanfaatkan secara sementara untuk memenuhi kebutuhan pengguna (Chakraborty & Chakraborty, 2021). Oleh karena itu, makerspace dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi masyarakat setempat tanpa harus terpaku pada fasilitas atau bangunan khusus.

Makerspace memperluas kapasitas berbagi ruang dan pengetahuan dengan meningkatkan jenis-jenis pekerjaan yang dapat terjadi di perpustakaan, lebih lanjut Burke (2018) menjelaskan bahwa pengembangan makerspace dapat dilihat dari beberapa tahapan yaitu 1) kegiatan sekali jalan (*one off activity*) dengan mengadakan lokakarya atau acara individu yang menampilkan seorang pembuat aktivitas; 2) pertemuan yang berlanjut (*on going meetups*) dengan mengundang kelompok pembuat yang sudah ada secara teratur dan mengadakan program berulang. ; 3) adanya peralatan sementara (*temporary tools and kit*) dimana perpustakaan mulai menyimpan dan menyediakan bahan pembuat sebagai penunjang aktivitas kolaboratif di dalamnya. ; 4) adanya ruang kerja bersih (*clean labs*) dimana tersedia ruang khusus di perpustakaan yang dapat menampung beberapa kebisingan dan sedikit ventilasi asap dari pemotong laser dan printer 3D ; dan 5) adanya ruang kerja kotor (*dirty labs*) dimana kegiatan pindah ke tempat yang memungkinkan terjadinya aktivitas yang lebih keras dan berantakan, seperti pengeboran, pertukangan, dan pengerjaan logam. Tidak semua makerspace akan mengikuti proses pengembangan yang sama, dengan memulai di tempat yang sama dan kemudian berkembang menuju fase akhir.

Kolaborasi berarti bekerja sama dengan orang lain dalam mengerjakan proyek baik proyek yang sama atau proyek terpisah tetapi di tempat yang sama (Burke, 2018). Pembelajaran kolaboratif merupakan kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada individu untuk mempelajari keterampilan dan watak interpersonal juga kerja sama tim yang berharga dengan berpartisipasi dalam kelompok-kelompok pembelajaran yang berorientasi pada tugas dan interaksi kelompok untuk mengembangkan keterampilan (Barkley et al., 2014). Pembelajaran kolaboratif adalah gaya belajar di mana sekelompok orang bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama (Mimhamimdala et al., 2023). Pembelajaran kolaboratif sangat cocok dengan perubahan pandangan tentang pembelajaran dan sifat pengetahuan karena dinilai mampu memberikan peran yang lebih aktif dan konstruktif kepada peserta pembelajar. Pembelajaran dengan berkolaborasi memungkinkan peserta untuk berbagi ide, memberikan umpan balik, dan membangun pengetahuan bersama sehingga dapat meningkatkan kreativitas individu (Taliak et. al., 2024). Selain itu, proses membangun pengetahuan ini tidak hanya dipandang sebagai urusan individu, tetapi lebih sebagai proses interaksi dan negosiasi dengan agen-agen lain dalam lingkungan belajar seperti mentor, peserta, dan bahan ajar.

Dalam pandangan ini, ditekankan bahwa pengetahuan tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang absolut, terikat pada satu orang, tetapi lebih bersifat relatif pada suatu komunitas dan dapat berubah (Van Boxtel et al., 2000). Menurut Puntambekar (2013) setidaknya terdapat empat variabel yang penting dalam

pembelajaran kolaboratif yaitu: 1) Individual learning yaitu variabel yang menelusuri kontribusi individu dalam suatu kelompok untuk memahami bagaimana anggota individu berkontribusi pada wacana yang muncul dan bagaimana para anggota membangun kontribusi mereka sendiri serta kontribusi anggota lain; 2) Group process merupakan variabel yang digunakan untuk memahami bagaimana individu dipengaruhi oleh keanggotaan mereka dalam suatu kelompok, variabel ini mengemukakan dua aspek fungsi kelompok yaitu pokok bahasan wacana mengenai bagaimana anggota kelompok membangun pengetahuan dan studi tentang dinamika interpersonal kelompok yang digunakan untuk memahami faktor-faktor terkait dengan cara kerja kelompok yang mempengaruhi pembelajaran anggota; 3) Sequence or temporality of interactions yaitu variabel yang digunakan untuk mengetahui pengalaman dan riwayat anggota kelompok sebelumnya untuk mengaitkan koherensi pengalaman pendidikan anggota pada pembicaraan di antara peserta juga mengidentifikasi pola interaksi dalam kelompok; 4) Context in which learning takes place yaitu variabel tentang konteks tempat terjadinya pembelajaran yang mana menurut Avraja (2011) dapat dipahami sebagai variabel untuk mengetahui konteks fisik pembelajaran langsung, keyakinan anggota kelompok tentang diri mereka sendiri dan anggota lain, pengetahuan sebelumnya tentang anggota, guru/fasilitator, juga alat atau teknologi yang digunakan dalam pembelajaran kolaboratif. Bekerja di makerspace berarti bekerja di lingkungan tempat yang tidak hanya diajari secara formal oleh orang lain tetapi juga terinspirasi oleh kreasi mereka, dan tempat menambahkan reaksi dan komentar inspiratif sendiri ke dalam lingkaran proses kreatif mereka (Burke, 2018). Sebagian besar pertumbuhan gerakan kreator akhir-akhir ini berkaitan dengan sifat kolaboratif yang disengaja dari makerspace dan cara mereka dapat mempertemukan kreator di tengah hambatan seperti tingkat keterampilan, usia, status, minat, identitas, dan sebagainya (Denzer & Ginsberg, 2020).

2.2. Kreativitas Dalam Makerspace

Kreativitas seringkali didefinisikan sebagai pemikiran di luar kotak (out of the box) (Beghetto et al., 2015). Lebih lanjut Walia (2019) menyatakan bahwa kreativitas merupakan tindakan berkelanjutan yang mengarah pada penciptaan. Tindakan kreativitas mengarah pada ide-ide orisinal dan menghasilkan opsi yang memungkinkan, tindakan ini berusaha untuk mengatasi ketidakseimbangan dalam masyarakat. Kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk mencipta; daya cipta; perihal berkreasi (Amik et al., 2016). Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan proses berpikir dan bertindak di luar kebiasaan dalam menghasilkan ide untuk berkreasi.

Makerspace adalah lingkungan yang ideal untuk mendorong budaya kreatif kreasi bersama (Soomro et al., 2023). Lingkungan sosial dalam makerspace berperan penting sebagai sarana untuk mendorong partisipasi dalam proses pembelajaran yang menstimulasi kreativitas. Lingkungan sosial makerspace memberikan kesempatan bagi orang untuk berekspres, meningkatkan peluang menghasilkan hasil kreatif, dan memotivasi keterlibatan mereka dalam aktivitas kreatif (Soomro et al., 2023). Karena kreativitas terjadi dalam suatu sistem, maka apa yang kita lakukan untuk meningkatkan nilai dan harapan kreativitas dalam sistem itu akan menghasilkan kondisi yang memungkinkan kreativitas tumbuh subur (Gardiner, 2020).

Makerspace dianggap sebagai lingkungan belajar efektif yang mempromosikan kreativitas dan mendukung pembelajaran aktif dan kolaboratif (Erdil, 2024).

Membayangkan pola pikir makerspace di jantung platform kreativitas dapat menginspirasi pengembangan cara yang lebih banyak dan lebih baik bagi kita untuk belajar tentang diri kita sendiri dan orang lain dengan membuat dan berbagi (Culpepper & Gauntlett, 2020). Gauntlett (2018) dalam bukunya menyebut terdapat delapan prinsip yang relevan dengan segala jenis platform untuk kreativitas. Prinsip tersebut diadopsi oleh Culpepper & Gauntlett (2020) yang menyebutkan prinsip-prinsip kreativitas dalam makerspace yaitu: 1) Merangkul merupakan prinsip yang memberikan keleluasaan kepada peserta untuk membuat dan berbagi hal-hal yang mereka sukai, yang berarti prinsip ini memungkinkan kegiatan makerspace sejalan dengan apa yang ingin dilakukan orang-orang; 2) Tidak menetapkan batasan pada partisipasi merupakan inklusivitas dan keberagaman orang, kemampuan, ide, dan orientasi yang harus didukung sepenuhnya dalam kegiatan makerspace; 3) Fokus pada pengguna bukan platform merupakan penyelenggara kegiatan makerspace perlu dirancang untuk memamerkan hal-hal inspiratif dari peserta yang mengikuti kegiatan tersebut; 4) Mendukung penceritaan merupakan prinsip yang memungkinkan peserta untuk bercerita saling bertukar dan terhubung melalui cerita entah itu pengalaman, identitas, maupun hal lain untuk dibagikan; 5) Dilihat, diakui dan dihargai merupakan prinsip yang mengharuskan penyelenggara kegiatan makerspace memberikan apresiasi seperti hadiah, bentuk promosi menampilkan hasil karya mereka sehingga membuat peserta merasa diakui dan dihargai atas kemampuan kreatifnya; 6) Rangkaian daring (online) merupakan sebuah prinsip yang memungkinkan penyelenggara kegiatan makerspace untuk terhubung ke dunia digital, penting bagi penyelenggara untuk menciptakan jalur koneksi antara kegiatan offline dan online; 7) Menciptakan kembali pembelajaran prinsip ini memungkinkan kegiatan makerspace untuk membuat peserta saling belajar satu sama lain, konsep pembelajaran ini spontan yang mana peserta dapat belajar melalui inspirasi dari peserta lain juga mampu mengeksplorasi hal-hal lain yang menarik keingintahuan mereka; 8) Membina komunitas yang tulus prinsip ini berorientasi pada hubungan penyelenggara, komunitas, dan peserta yang saling menghormati, percaya, dan mendukung sehingga hubungan dapat terjalin tidak hanya saat kegiatan makerspace berlangsung saja melainkan dari waktu ke waktu. Makerspace diharapkan dapat menjadi ruang yang terbuka, ramah, dan mendukung siapa saja untuk berkarya dan belajar bersama. Dengan memberikan kebebasan, penghargaan, serta kesempatan untuk saling berbagi dan terhubung, kegiatan ini bisa menumbuhkan kreativitas dan membangun hubungan yang kuat antara peserta, komunitas, dan penyelenggara. Jika prinsip-prinsip ini dijalankan dengan baik, maka makerspace bisa menjadi tempat yang menyenangkan dan bermanfaat bagi masyarakat.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk mencari tahu peran Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal sebagai makerspace dalam pembelajaran kolaboratif untuk menumbuhkan kreativitas masyarakat. Creswell (2023) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang diberikan individu atau kelompok terhadap suatu

masalah sosial atau manusia. Studi kasus merupakan pendekatan di mana peneliti mengembangkan analisis mendalam terhadap suatu kasus, seringkali berupa program, acara, aktivitas, proses, atau satu atau beberapa individu (Creswell, 2023). Pendekatan studi kasus digunakan untuk menggali secara mendalam peran Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal sebagai makerspace dalam pembelajaran kolaboratif untuk menumbuhkan kreativitas masyarakat.

Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan studi literatur, observasi dan wawancara pada periode April 2025. Teknik pemilihan informan menggunakan metode purposive sampling yaitu teknik penentuan sampel dari sejumlah populasi berdasarkan ciri- ciri atau sifat tertentu dari populasi. Penentuan sampel ini berdasarkan pada tujuan penelitian (Abubakar, 2021). Adapun penentuan kriteria informan sebagai berikut: 1) Kepala Perpustakaan yang mengawasi keberlangsungan layanan berbasis makerspace; 2) Pustakawan yang memahami dan terlibat dalam proses pelaksanaan layanan berbasis makerspace; 3) Mentor yang mengisi kegiatan layanan berbasis makerspace; 4) Masyarakat yang memanfaatkan perpustakaan berbasis makerspace layanan untuk berkolaborasi dalam hal kreativitas. Informan yang dinilai sesuai pada penelitian ini adalah Kepala Perpustakaan, dua pustakawan, lima mentor dan dua masyarakat.

Teknik analisis data menggunakan teori dari Miles et. al. (2014) yaitu terdapat tiga alur kegiatan yang bersamaan: (1) kondensasi data, yaitu proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi, dan/atau mentransformasikan data lengkap dari catatan lapangan tertulis, transkrip wawancara, dokumen, dan materi empiris lainnya. Dengan kondensasi dapat membantu peneliti dalam mengidentifikasi makna, pola dan tema utama dari data telah dikumpulkan. (2) penyajian data, merupakan penyusunan informasi secara terorganisir dan ringkas, yang memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan dalam bentuk yang mudah dipahami. (3) penarikan kesimpulan/verifikasi, Penarikan kesimpulan adalah proses menemukan makna, pola, dan hubungan dari data yang telah dikondensasi dan disajikan sedangkan verifikasi adalah proses mengecek kembali apakah kesimpulan tersebut benar, konsisten, dan didukung oleh data.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Peran Makerspace Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal dalam Kolaborasi

Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal menawarkan berbagai aktivitas *makerspace*, diantaranya yaitu kegiatan *read aloud*; kelas-kelas kepenulisan seperti menulis puisi dan konten budaya lokal; kerajinan-kerajinan tangan kreatif seperti daur ulang sampah dan merangkai bunga bucket; kesenian seperti menggambar dan membatik. Dengan pendekatan komunitas, ruang ini dimanfaatkan masyarakat untuk belajar bersama, bertukar pengetahuan, dan saling membantu dalam lingkungan yang terbuka dan ramah. Dalam kegiatan tersebut masyarakat dapat menciptakan suatu kreasi yang dapat ditampilkan bersama dengan peserta lain dengan melalui proses pembelajaran pada saat kegiatan berlangsung.

Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal telah melakukan pembaharuan gedung perpustakaannya sehingga menjadi gedung yang dapat mendukung kegiatan-kegiatan masyarakat. Masyarakat menilai bahwa gedung baru perpustakaan dapat memberikan peluang yang lebih besar untuk menarik antusias masyarakat sekitar maupun daerah lain untuk berkegiatan di Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal.

Antusiasme masyarakat dalam berkolaborasi untuk membuat kegiatan di Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal disambut baik oleh pihak perpustakaan. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh informan selaku Kepala Perpustakaan sebagai berikut:

“...karena ada tempat yang cukup representatif untuk masyarakat kendal kita, karena di Kendal masih belum cukup banyak ya mas ya. Kami waktu itu diskusi bareng temen-temen gimana sih supaya perpustakaan kendal yang besar itu bisa bermakna, bisa diisi banyak kegiatan dan sebagainya...” (WYA).

Pihak perpustakaan juga memberikan dukungan sarana dan prasarana yang memadai untuk kegiatan masyarakat. Termasuk penyediaan peralatan yang mendukung keberjalanan dari kegiatan masyarakat. Hal tersebut sejalan dengan pemaknaan konsep *makerspace* yang merupakan perpaduan antara peralatan, komunitas pengguna dengan minat, dan pola pikir yang memungkinkan para pesertanya untuk saling mengajar dan berbagi kreasi serta ide mereka dengan dunia (Burke, 2018). Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal mulai bertransformasi tidak hanya sekedar menjadi tempat membaca ataupun menulis saja, melainkan menjadi ruang interaksi aktif yang mendukung keberlangsungan kegiatan masyarakat maupun komunitas untuk mendukung penciptaan karya dari kolaborasi masyarakat setempat. Hal ini sesuai dengan penuturan informan selaku Kepala Perpustakaan sebagai berikut:

“...kita plus sumber daya yang lain nggih, kita full, jadi tempat, narasumber, bahkan kita kasi seminar kit... sarana lain misalnya sound system atau panggung/stage...” (WYA).

Selain penyediaan alat yang mendukung kegiatan, perpustakaan juga memungkinkan masyarakat untuk melakukan pembelajaran kolaboratif melalui kegiatan yang diselenggarakan oleh komunitas yang telah bekerjasama dengan perpustakaan, maupun kegiatan pelatihan yang telah dirancang melalui program rutin dari perpustakaan. Dengan membuat sesuatu bersama orang lain, kita menciptakan pemahaman bersama, yang pada waktunya dapat berkembang melampaui hubungan yang lebih baik (Culpepper & Gauntlett, 2020). Kegiatan pelatihan yang dirangkai melalui pembelajaran kolaboratif merupakan bentuk upaya yang dilakukan perpustakaan untuk meningkatkan produktivitas masyarakat sehingga harapannya mampu membentuk masyarakat pembelajar yang kompeten dalam berkreasi menghasilkan karya. Hal ini disampaikan oleh Kepala Perpustakaan sebagai berikut:

“...nah kita juga selingi mas, dengan beberapa kegiatan yang menghasilkan karya, misalnya kita berkolaborasi dengan komunitas kerdus atau komunitas daur ulang sampah plastik itu, jadi bagaimana sih memanfaatkan sampah-sampah di sekitar kita menjadi barang yang bernilai gitu ya...” (WYA).

Berbagai kegiatan maupun pelatihan yang dilaksanakan oleh perpustakaan menguatkan posisi perpustakaan yang tidak lagi berorientasi pada layanan sirkulasi saja, melainkan memperluas bentuk layanan hingga *makerspace* yang mendukung pembelajaran kolaborasi untuk meningkatkan kompetensi (*skill*) dari masyarakat. Sehingga masyarakat mampu berdaya dalam menciptakan kreasi berwujud karya yang dapat dilihat oleh masyarakat luas.

Table 1. Kegiatan *Makerspace* di Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal

| No | Kegiatan | Partisipan |
|----|---|-------------------------|
| 1. | <i>Read aloud</i> | Anak-Anak dan Orang Tua |
| 2. | Komunitas Kerajinan Daur Ulang Sampah | Masyarakat Umum |
| 3. | Ayo Nandur | Anak-Anak |
| 4. | Kelas Menggambar Realis | Pelajar |
| 5. | Kelas Penulis Muda | Pelajar dan Mahasiswa |
| 6. | Kelas Menulis Puisi | Masyarakat Umum |
| 7. | Bimtek Kepenulisan Berbasis Konten Budaya Lokal | Masyarakat |

Sumber: Instagram @perpusdakendal

4.2. Proses Pembelajaran Kolaboratif dalam Makerspace

Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal turut mewadahi komunitas-komunitas yang berkembang di sekitar Kendal. Kerjasama baik yang tercipta antara perpustakaan dan komunitas menghasilkan kegiatan pembelajaran kolaboratif yang bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi masyarakat. Pembelajaran kolaboratif sendiri dipahami sebagai kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada individu untuk mempelajari keterampilan dan watak interpersonal juga kerja sama tim yang berharga dengan berpartisipasi dalam kelompok-kelompok pembelajaran yang berorientasi pada tugas dan interaksi kelompok untuk mengembangkan keterampilan (Barkley et al., 2014). Adanya pembelajaran kolaboratif ini memungkinkan peserta yang mengikuti kegiatan untuk saling belajar satu sama lain, serta kerjasama tim. Lebih jelas mengenai hal tersebut telah disampaikan oleh salah satu informan selaku pustakawan sebagai berikut:

“...akhirnya kita tau bahwa ternyata di Kendal ini banyak sekali potensi-potensi yang mana mereka ini bisa untuk diajak belajar bareng-bareng seperti itu...” (DTH).

Aktivitas *makerspace* yang dilaksanakan oleh perpustakaan bersama komunitas memungkinkan untuk menggali potensi yang ada di masyarakat Kendal melalui pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif ini menekankan bahwa pengetahuan tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang absolut, terikat pada satu orang, tetapi lebih bersifat relatif pada suatu komunitas dan dapat berubah (Van Boxtel et al., 2000). Menurut Puntambekar (2013) setidaknya terdapat empat variabel yang penting dalam pembelajaran kolaboratif yaitu *individual learning*, *group process*, *sequence or temporality of interactions*, dan *context in which learning takes place*.

4.2.1. Peran individu dalam proses pembelajaran kolaboratif pada kegiatan *makerspace*

Individual learning atau pembelajaran individu dapat dipahami sebagai variabel yang menelusuri kontribusi individu dalam suatu kelompok untuk memahami bagaimana anggota individu berkontribusi pada wacana yang muncul dan bagaimana para anggota membangun kontribusi mereka sendiri serta kontribusi anggota lain (Puntambekar, 2013). Pada kegiatan *makerspace* yang dilaksanakan oleh Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal melibatkan peserta dari kalangan masyarakat setempat yang

berperan aktif selama kegiatan berlangsung. Mereka tidak hanya sekedar aktif namun juga bertanggung jawab dari awal proses kegiatan *makerspace* hingga menghasilkan suatu karya. Hal tersebut sejalan dengan yang telah disampaikan oleh informan sebagai peserta bimtek kepenulisan berbasis konten budaya lokal sebagai berikut:

“...kita sebagai peserta tuh punya tanggung jawab untuk menyelesaikan naskah apa yang kita mulai. Nah, makanya ada revisi-kita pelajari lebih baik lagi dari penulisan sebelumnya. Jadi ya, kita bertanggung jawab atas tulisan kita masing-masing untuk dipublikasikan...” (ANR).

Model pembelajaran kolaboratif dinilai mampu mendorong peserta untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan pengalaman belajar yang terlibat (Apriliani et al., 2024). Peranan setiap individu yang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran kolaboratif *makerspace* terwujud melalui kontribusi dan tanggung jawab tiap peserta untuk menciptakan karya yang bernilai.

4.2.2. Peran kelompok dalam proses pembelajaran kolaboratif pada kegiatan *makerspace*

Group process atau proses kelompok merupakan variabel yang digunakan untuk memahami bagaimana individu dipengaruhi oleh keanggotaan mereka dalam suatu kelompok, variabel ini mengemukakan dua aspek fungsi kelompok yaitu pokok bahasan wacana mengenai bagaimana anggota kelompok membangun pengetahuan dan studi tentang dinamika interpersonal kelompok yang digunakan untuk memahami faktor-faktor terkait dengan cara kerja kelompok yang mempengaruhi pembelajaran anggota (Puntambekar, 2013). Kegiatan pembelajaran kolaboratif di Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal memungkinkan peserta untuk melakukan diskusi tanya jawab dengan mentor yang telah disediakan serta dengan peserta lain dalam kegiatan tersebut. Hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan informan sebagai peserta bimtek kepenulisan berbasis konten budaya lokal sebagai berikut:

“...ya selain ngobrol juga diskusi ya, ya diskusi berkaitan dengan ngobrol sih, diskusi nah kita kan ada ngobrol sama pementeri sesi tanya jawab, selain itu karena ada wa bisa tuh ngobrol disitu tanya-tanya, jadi timbul ada hubungan interaksi...” (ANR).

Proses diskusi dalam kelompok saat kegiatan *makerspace* bermanfaat untuk membangun pengetahuan sesama peserta kegiatan sehingga tujuan akhir dari kegiatan *makerspace* dapat terwujud. Selain berdiskusi untuk membangun pengetahuan bersama, kegiatan pembelajaran kolaboratif *makerspace* ini mampu menciptakan dinamika interaksi dalam kelompok yang artinya seluruh peserta dilibatkan dalam setiap proses kegiatan yang berarti tidak ada peserta yang dibiarkan diam saja dalam kelompok. Hal tersebut berkaitan dengan cara kerja kelompok untuk berkontribusi dalam kegiatan *makerspace* sehingga menghasilkan hasil akhir yang bisa berupa produk atau karya. Hal tersebut diungkapkan oleh informan selaku mentor *read aloud* sebagai berikut:

“...Nah, bookish play-nya bisa berupa membuat kartu ucapan atau buket untuk guru. Seperti yang dilakukan Mas Arif kemarin dengan tema Hari Bumi, di mana tema bukunya tentang menanam tanaman, jadi bookish play-nya adalah kegiatan menanam...” (AS).

Konsep diskusi bersama dan kerja kelompok yang dilakukan pada kegiatan *makerspace* di Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal menggunakan model pembelajaran kolaboratif menekankan pada

strategi pembelajaran yang menekankan nilai-nilai kerjasama dan gotong royong. Konsep awal di balik pengembangan model pembelajaran ini adalah bahwa konstruksi pengetahuan harus dilakukan secara kolaboratif, bukan secara individual (Sabrina et al., 2024).

4.2.3. Peran interaksi dalam proses pembelajaran kolaboratif pada kegiatan *makerspace*

Interaksi antar peserta dalam kegiatan *makerspace* berpengaruh pada proses kolaborasi. Interaksi memungkinkan peserta untuk mengembangkan komunikasi yang efektif, seperti aktif mendengarkan dan menyampaikan pendapat dengan jelas. Interaksi merupakan dua unsur untuk saling berkomunikasi yang bertujuan, yaitu untuk menyampaikan sesuatu yang ingin disampaikan (Zaefullah et al., 2021). Hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh salah satu informan yang merupakan peserta kegiatan bimtek kepenulisan berbasis konten budaya lokal sebagai berikut:

“...biasanya liat temen-temen yang memang mereka belum tau, jadi kayak ‘gimana sih ini’ kalau saya kan orangnya juga senang gatekke (memperhatikan) jadi biasanya jadi tempat nanya, ketika saya jadi peserta apapun saya memerhatikan itu, saya jadi peserta yang baik, saya memerhatikan mereka dan bertanya, jadi itu yang saya lakukan...” (AS).

Adanya interaksi juga dapat membuat peserta saling mengetahui pengalaman tiap peserta sebelumnya seperti riwayat pendidikan dan keterkaitan pengalaman dengan kegiatan yang tengah berlangsung untuk mengetahui apakah peserta tersebut pertama kali mengikuti kegiatan seperti ini atau tidak. Hal tersebut berkaitan dengan bagaimana pola interaksi kelompok yang dapat tercipta, seperti penentuan anggota kelompok atau siapa yang akan mengusulkan ide atau inovasi tertentu. Seperti yang telah dijelaskan oleh Puntambekar (2013) bahwa variabel ini digunakan untuk mengetahui pengalaman dan riwayat anggota kelompok sebelumnya untuk mengaitkan koherensi pengalaman pendidikan anggota pada pembicaraan di antara peserta juga mengidentifikasi pola interaksi dalam kelompok. Hal ini didukung oleh ungkapan informan sebagai mentor dalam kegiatan bimtek kepenulisan berbasis konten budaya lokal dalam kutipan berikut:

“...Kadang mereka juga berkelompok dan beberapa kelompok itu ternyata mereka sudah berteman dan sudah ikut bareng...ada grup kan, mengenalkan mereka... mereka saling tukar informasi semacam itu...” (SNA).

Interaksi antar peserta terbukti penting untuk saling bertukar gagasan dan menyampaikan pendapat. Interaksi memungkinkan peserta kegiatan untuk terus meningkatkan kemampuan mereka dengan bantuan saling belajar antar satu sama lain.

4.2.4. Peran sumber daya dalam proses pembelajaran kolaboratif pada kegiatan *makerspace*

Sumber daya dalam proses pembelajaran kolaboratif pada kegiatan *makerspace* sangat penting karena menjadi penunjang utama agar ide-ide peserta dapat diwujudkan secara nyata. Sumber daya dalam hal ini tidak terbatas pada penyediaan fasilitas yang mendukung saja, tetapi juga penyediaan sumber daya manusia yang mumpuni untuk membimbing peserta dalam pembelajaran kolaboratif pada kegiatan *makerspace*. Konteks tempat dapat dipahami sebagai variabel untuk mengetahui konteks fisik pembelajaran langsung, keyakinan anggota kelompok tentang diri mereka sendiri dan anggota lain, pengetahuan

sebelumnya tentang anggota, guru/fasilitator, juga alat atau teknologi yang digunakan dalam pembelajaran kolaboratif (Puntambekar, 2013).

Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal menyediakan sumber daya peralatan yang mendukung keberjalanan kegiatan *makerspace*. Sumber daya ini tersedia untuk kegiatan *makerspace* tertentu dan dapat digunakan peserta untuk berkreasi dan berkolaborasi bersama peserta lainnya. Seperti dalam kegiatan menggambar realis, dilengkapi dengan peralatan seperti pensil, rautan dan penghapus. Penyediaan alat yang spesifik tersebut sejalan dengan tahap tiga dari pengembangan *makerspace* perpustakaan menurut Burke (2018) yang mengenai adanya penggunaan peralatan dan perlengkapan yang spesifik (*temporary tools and kit*). Hal tersebut diungkapkan oleh informan peserta kegiatan menggambar realis sebagai berikut:

“Kalau fasilitas tempat iya... memang kelengkapannya gitu termasuk pensil, penghapus, rautan, semuanya disediakan dari perpustakaan, jadi sarana dan prasarana yang dipake itu semua disediakan oleh perpustakaan...” (AS).

Perpustakaan juga turut menyediakan sumber daya manusia yaitu mentor kegiatan yang memandu proses pembelajaran kolaboratif untuk menghasilkan suatu karya. Mentor yang disediakan dipilih berdasarkan latar belakang pendidikan maupun keaktifannya dalam suatu kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan *makerspace* yang diselenggarakan oleh perpustakaan. Sehingga, harapannya mentor ini mampu memberikan arahan yang jelas kepada peserta melalui pendekatan-pendekatan khusus atau strategi belajar yang memudahkan proses pembelajaran kolaborasi antar peserta. Hal tersebut dibuktikan melalui ungkapan informan sebagai peserta kegiatan kelas menulis puisi berikut:

“...jadi narasumber dari perpustakaan itu narasumbernya ga kaleng-kaleng, jadi orang yang sudah aktif di bidangnya gitu kan, kita ibaratnya hanya orang yang sekedar tau, tapi kita disajikan ‘maestro’ nya, yang kedua kita difasilitasi karya yang diterbitkan...” (AS).

Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal berhasil menyusun strategi pembelajaran yang efektif karena dapat menyediakan sumber daya alat dan manusia yang kompeten untuk mendukung penyelenggaraan kegiatan *makerspace*. Strategi pembelajaran sendiri yaitu pendekatan dalam mengelola kegiatan dengan menggabungkan urutan kegiatan, peralatan dan bahan serta waktu yang digunakan secara aktif dan efisien dalam proses pembelajaran (Sukatin et al., 2022). Seluruh sumber daya yang digunakan berperan penting dalam keberhasilan kerja sama, kreativitas, dan proses pembelajaran kolaboratif yang aktif.

4.3. Dampak Pembelajaran Kolaboratif dalam Makerspace Terhadap Kreativitas Masyarakat

4.3.1. Merangkul peserta terhadap kreativitas dalam pembelajaran kolaboratif *makerspace*

Prinsip kreativitas merangkul peserta ini dipahami sebagai prinsip yang memberikan keleluasaan kepada peserta untuk membuat dan berbagi hal-hal yang mereka sukai, yang berarti prinsip ini memungkinkan kegiatan *makerspace* sejalan dengan apa yang ingin dilakukan oleh peserta (Culpepper & Gauntlett, 2020). Prinsip ini berkaitan dengan pembebasan peserta untuk berkreasi membuat apa yang

mereka inginkan, tidak selalu berpatokan pada mentor. Mentor hanya memantik peserta dengan memberikan materi dan contoh, selebihnya peserta dibebaskan untuk berkreasi masing-masing. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan informan yang merupakan mentor dalam kegiatan *read aloud* sebagai berikut:

“...jadi untuk kegiatan rutin, kami memberi kebebasan kepada peserta untuk berkreasi. Meskipun kami memberikan ide atau tema, mereka diberi ruang untuk berimajinasi dan mengembangkan ide mereka sendiri. Misalnya, dalam kegiatan menanam kemarin, mereka bisa berkreasi sesuai keinginan mereka, bahkan ada yang terinspirasi untuk menanam di rumah setelah kegiatan tersebut. Kami tidak membatasi mereka dengan tema tertentu, karena tujuan kami adalah untuk memberi kebebasan dalam berkreasi...” (AS).

Berdasarkan hal tersebut, membuktikan bahwa prinsip merangkul peserta dalam pembelajaran kolaboratif pada kegiatan *makerspace* berhasil membentuk peserta yang kreatif dan mampu berkreasi menghasilkan karya sesuai dengan kegiatan *makerspace* yang dilaksanakan pada saat itu. Sebab, prinsip ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk membuat hal-hal yang mereka sukai atau sekiranya hal-hal yang sesuai dengan kemampuan mereka.

Kreativitas dapat tercipta dari keberagaman peserta sehingga prinsip merangkul ini juga mendukung adanya inklusivitas dan keberagaman orang, kemampuan, ide, dan orientasi yang harus didukung sepenuhnya dalam kegiatan *makerspace* (Culpepper & Gauntlett, 2020). Keberagaman peserta dalam pembelajaran kolaboratif pada kegiatan *makerspace* memainkan peran penting terutama saat memunculkan ide-ide yang terbaru dan kreatif. Artinya, peserta *makerspace* berasal dari latar belakang yang berbeda-beda, misalnya beda usia, jenis kelamin, cara berpikir, kemampuan, atau pengalaman yang dapat memunculkan ide-ide yang lebih beragam dan kreatif. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan informan yang merupakan mentor dalam kegiatan *read aloud* sebagai berikut:

“Jadi satu ruangan, karena tujuan utama saya biar orang tua mau bacain buku, kecuali kalau anak SD ya, anak SD mereka berkunjung ke sini biasanya mereka sendiri, ga sama orang tuanya. Tapi kalau anak-anak yang TK terus PAUD gitu kan biasanya didampingi orang tua” (AS).

Pernyataan tersebut sejalan dengan ungkapan mentor bimtek kepenulisan berbasis konten budaya lokal yang menyatakan bahwa pembelajaran bersifat terbuka, tidak menempatkan mentor sebagai pemberi materi utama, melainkan juga dapat belajar dengan peserta lain yang berarti dalam hal ini semuanya setara.

“Jadi pasti santai lah. Intinya, nggak menempatkan saya yang terus serba tahu. Ya memang sebenarnya kan seperti yang saya jelaskan tadi, itu kan teman berproses saja. Jadi saya menemukan sesuatu dari mereka. Jadi lebih santai, guyon, dan seterusnya... jadi lebih didiskusikan, nggak ada jarak” (SNA).

Kebijakan inklusif dapat dianggap sebagai salah satu strategi inovasi karena mereka memungkinkan orang-orang di luar pemerintah untuk berpartisipasi dan terlibat secara aktif (Manar, 2018). Prinsip inklusivitas ini menjadi sangat penting dalam kegiatan pembelajaran kolaboratif *makerspace* di Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal karena prinsip ini membuat setiap peserta merasa diterima dan

dihargai sehingga mereka dapat mengemukakan pendapatnya serta berdiskusi dengan santai kepada peserta lain maupun mentor kegiatan *makerspace*. Seperti yang telah dikemukakan oleh Culpepper & Gauntlett (2020) bahwa kreativitas yang lahir dari keberagaman adalah kekuatan utama dalam proses pembelajaran kolaboratif.

Sehubungan dengan keberagaman peserta, penyelenggara kegiatan *makerspace* perlu dirancang untuk memamerkan hal-hal inspiratif dari peserta yang mengikuti kegiatan tersebut (Culpepper & Gauntlett, 2020). Dengan memamerkan sesuatu yang inspiratif dari peserta dapat mendorong peserta lain termotivasi untuk berani bereksperimen, berkreasi, dan mencoba hal baru. Hal tersebut dapat dilihat dari pernyataan informan sebagai mentor ayo nandur sebagai berikut:

“Terus juga dari kegiatan Read aloud yang kemarin, anak-anaknya nyanyi, tampil ke depan, ya anak-anak yang lain kan jadi termotivasi buat berani tampil juga gitu sih...” (ARH).

Prinsip yang berfokus pada peserta ini didukung dengan menampilkan hal-hal inspiratif yang mampu menggugah motivasi dan keberanian tiap peserta agar terus semangat belajar kolaboratif pada kegiatan *makerspace* di Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal. Selain itu, penyelenggara kegiatan *makerspace* juga harus mempertimbangkan kebutuhan dan potensi masyarakat sekitar dengan membiarkan masyarakat turut serta dalam memberikan usulan atau masukan terkait kegiatan *makerspace* yang akan dilaksanakan di Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal.

Peserta yang termotivasi satu sama lain juga memungkinkan peserta untuk bercerita saling bertukar dan terhubung melalui cerita entah itu pengalaman, identitas, maupun hal lain untuk dibagikan (Culpepper & Gauntlett, 2020). Prinsip ini mendukung peserta untuk berbagi pengalaman, menyampaikan apa yang mereka pikirkan, atau apa yang mereka rasakan melalui cerita mereka sendiri. Melalui kegiatan bercerita, suasana menjadi lebih terbuka sehingga peserta dapat menemukan kreasi atau ide dari cerita peserta lain. Kegiatan *makerspace* di Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal turut menggunakan prinsip ini dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran kolaboratif. Hal tersebut dapat dilihat dalam pernyataan informan sebagai mentor *read aloud* berikut:

“Kalau biasanya saya tanya, siapa di sini yang- misalnya hari ini kan pertemuan pertama terus pertemuan selanjutnya ada lagi. Nah, siapa yang sudah praktek di rumah? Terus hal menarik apa yang mereka dapatkan dari membacakan buku, terus siapa yang lebih dari 2x datang ke sini, alasan yang membuat mereka datang lagi apa gitu. Biasanya yang sudah datang tetap kami tanya karena saya pengennya ini bukan hanya sekedar ngisi acara tetapi memang itu tuh dijalankan gitu...” (AS).

Berdasarkan hal tersebut, mentor memberikan kesempatan kepada peserta kegiatan *makerspace* di Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal untuk menceritakan pengalaman mereka selama mengikuti kegiatan pembelajaran kolaboratif *makerspace*. Sehingga, dapat menciptakan hubungan antar peserta yang mampu mendukung satu sama lain dalam pembelajaran kolaboratif.

4.3.2. Mengakui dan menghargai karya peserta terhadap kreativitas dalam pembelajaran kolaboratif *makerspace*

Prinsip ini mengharuskan penyelenggara kegiatan *makerspace* memberikan apresiasi seperti hadiah, bentuk promosi identitas/merek, menawarkan ruang untuk menampilkan hasil karya mereka sehingga membuat peserta merasa diakui dan dihargai atas kemampuan kreatifnya (Culpepper & Gauntlett, 2020). Prinsip ini bertujuan agar peserta yang mengikuti kegiatan *makerspace* di Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal merasa dihargai dan percaya bahwa ide serta usaha mereka dalam menghasilkan karya bernilai. Memberikan apresiasi tidak selalu dengan cara memberikan hadiah berwujud fisik, bisa juga dengan menampilkan hasil karya peserta atau memberikan publikasi yang lebih luas pada karya peserta. Kegiatan bimtek kepenulisan berbasis konten budaya lokal menghasilkan buku berjudul “Dendang Kendal” yang resmi diluncurkan pada 26 Mei 2025 dan pada Kelas Menulis Puisi menghasilkan buku dengan judul “Seperti Sungai Kata” yang diresmikan pada 29 November 2024. Kedua buku tersebut dibuat oleh peserta kegiatan *makerspace* dan ditampilkan pada perpustakaan sebagai bentuk apresiasi. Hal ini juga dibuktikan melalui pernyataan informan selaku Kepala Perpustakaan sebagai berikut:

“Yang pertama kita display karya komunitas-komunitas itu tadi, yang kedua kita tetap cantumkan identitas mereka, sehingga bisa jadi nanti ada pihak yang menginginkan produk-produk yang dimaksud atau kreasi dari produk tersebut itu bisa langsung berhubungan dengan komunitas yang ada...” (WYA)

Informasi tersebut didukung oleh pernyataan informan peserta kegiatan *read aloud* yang menyatakan bahwa karya mereka ditampilkan dan dicetak menjadi buku.

“...ada kayak event-event gitu itu termasuk dari bagian menampilkan karya anak-anak kan. Biasanya yang kayak, tiap bulan itu memang ada event dalam ruangan ada yang kegiatan outdoor. Nah, kegiatan outdoor itu kan bagian dari kita menampilkan karya mereka, jadi karya itu kan bukan berwujud karna saya membacakan buku kan, kayak gitu kan bisa jadi anak-anak ganti membacakan seperti itu, jadi kita tampilkan di aula seperti itu. Nah, kalau yang kayak tercetaknya itu kan buku kita di display kan di sini (Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal)...” (AS).

Peserta lain juga mengungkapkan bahwa Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal juga turut memberikan hadiah dalam bentuk fisik kepada peserta kegiatan *makerspace* sebagai bentuk apresiasi atas keaktifan mereka dalam pembelajaran kolaboratif yang diselenggarakan oleh Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal. Hal tersebut sejalan dengan yang telah disampaikan oleh informan sebagai peserta bimtek kepenulisan berbasis konten budaya lokal sebagai berikut:

“...kalau bimtek itu ya selain apa namanya, sarana prasarana... materi, terus uang transport, terus dapat snack, dapat makan siang, dan satu lagi itu dapat merch ada tas, goodiebag, itu kalau bimtek, Cuma ya ini belum dikasih nanti dikasih di pertemuan ke tiga— peserta itu kan dapatnya notebook, bolpen, tas goodiebag nya itu, terus sama tas ini slingbag...” (AS).

Mengakui dan menghargai karya maupun kontribusi peserta dalam kegiatan *makerspace* mampu memperkuat hubungan antara penyelenggara dan peserta. Ini merupakan hal yang baik karena dapat

menciptakan siklus positif yang membuat peserta termotivasi untuk menghasilkan karya yang lebih baik lagi. Hal tersebut membuat mereka terus berkembang, prinsip kreativitas ini selaras dengan gagasan bahwa kreativitas berkembang dengan baik di lingkungan yang mendukung dan menghargai setiap proses serta hasil kolaborasi peserta dalam menciptakan karya.

4.3.3. Rangkaian daring dan pembelajaran lanjutan mendukung kreativitas dalam pembelajaran kolaboratif *makerspace*

Sebuah prinsip yang memungkinkan penyelenggara kegiatan *makerspace* untuk terhubung ke dunia digital, penting bagi penyelenggara untuk menciptakan jalur koneksi antara kegiatan *offline* dan *online* (Culpepper & Gauntlett, 2020). Kegiatan *makerspace* yang dilakukan secara langsung di ruang fisik juga perlu dihubungkan dengan platform digital seperti media sosial, zoom, atau forum daring lainnya. Hal ini dapat membantu Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal dalam memperluas jangkauan karya dan ide peserta ke khalayak masyarakat yang lebih luas, bahkan hingga di luar masyarakat Kendal.

Kegiatan *makerspace* di Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal telah menerapkan sistem *hybrid*. Hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh informan selaku Kepala Perpustakaan sebagai berikut:

“...beberapa kegiatan kami hybridkan mas, sebagai contoh yang di dalam ini juga hybrid. karena kami punya keterbatasan tempat, kuota gitu ya, sehingga kemarin masukannya temen-temen yang bertanya ke media sosial akhirnya kami fasilitasi hybrid (zoom dan youtube)—online diperlukan harapannya syiarnya bisa lebih luas, bukan hanya offline” (WYA).

Kreativitas dalam pembelajaran digital menunjukkan bahwa pengaruhnya sebagian besar menguntungkan, bahwa secara umum, kreativitas dapat memperoleh manfaat dari pembelajaran digital dalam jumlah tertentu (Pikhart et al., 2024). Prinsip rangkaian daring ini berpengaruh terhadap pertumbuhan kreativitas dalam pembelajaran kolaboratif di kegiatan *makerspace* Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal. Sebab rangkaian daring ini membuka peluang diskusi secara fleksibel bagi peserta kegiatan yang tidak bisa hadir secara *offline*. Peserta dari lintas wilayah manapun dapat terhubung dengan peserta kegiatan *offline* sehingga memungkinkan kontribusi aktif mereka untuk menyumbangkan ide atau gagasan kreatif saat pembelajaran kolaboratif pada kegiatan *makerspace* berlangsung.

Sehubungan dengan adanya rangkaian daring berarti pembelajaran di luar kegiatan *makerspace* masih dapat berlanjut, hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan *makerspace* dapat membuat peserta saling belajar satu sama lain, konsep pembelajaran ini spontan yang mana peserta dapat belajar melalui inspirasi dari peserta lain juga mampu mengeksplorasi hal-hal lain yang menarik keingintahuan mereka (Culpepper & Gauntlett, 2020). Dalam suasana yang terbuka dan kolaboratif, peserta tidak hanya belajar dari mentor saja, tetapi mereka juga turut belajar dari peserta lain dalam kegiatan *makerspace* tersebut. Saat mendengarkan gagasan dan melihat karya dari peserta lain, mereka bisa merasa terinspirasi, meniru hal yang menarik, atau bahkan mengembangkan ide baru. Hal tersebut selaras dengan pernyataan informan yang merupakan peserta kegiatan menggambar realis sebagai berikut:

“Jadi tanya satu dengan yang lain gitu, jadi kita, terkadang kita itu ketika dijelaskan pematir tidak sepenuhnya paham ya, tetapi ketika ada temannya yang memang sudah dia di situ gitu, dia bisa,

karena kan banyak yang terlambat, ehh kalau yang ini apa ya.. saling tanya saling bertukar pikiran satu sama lain untuk menyelesaikan gambar” (AS).

Menciptakan kembali pembelajaran di luar konteks kegiatan *makerspace* di Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal dapat menumbuhkan semangat eksplorasi dan kreativitas peserta. Karena peserta diberi kebebasan untuk membuat karya sesuai dengan keahlian dan minatnya. Peluang untuk memperoleh pengetahuan dari interaksi saling bertanya dengan peserta lain di luar konteks kegiatan *makerspace* mendorong peserta untuk menjelajahi bidang yang sebelumnya belum mereka pikirkan.

4.3.4. Membina komunitas yang tulus terhadap kreativitas dalam pembelajaran kolaboratif *makerspace*

Prinsip ini berorientasi pada hubungan penyelenggara, komunitas, dan peserta yang saling menghormati, percaya, dan mendukung sehingga hubungan dapat terjalin tidak hanya saat kegiatan *makerspace* berlangsung saja melainkan dari waktu ke waktu (Culpepper & Gauntlett, 2020). Setiap orang yang terlibat dalam kegiatan *makerspace* di Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal diperlakukan dengan baik, mendengarkan pendapatnya, dan dihargai kontribusinya. Membina hubungan yang tulus saling menghormati ini dapat menciptakan lingkungan yang nyaman dan terbuka untuk berkolaborasi bersama. Kondisi yang *suportif* ini membuat peserta percaya pada penyelenggara kegiatan *makerspace* sehingga mengupayakan yang terbaik dalam berkreasi atau berkarya. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan informan selaku pustakawan sebagai berikut:

“Selama ini yang sudah kita lakukan, biasanya kita duduk bareng dengan teman-teman komunitas untuk mereflesi apa yang kemarin sudah dilakukan dan untuk kedepannya seperti apa” (DTH).

Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal juga membina hubungan yang baik dengan komunitas masyarakat yang telah melaksanakan kegiatan *makerspace* di perpustakaan. Komunitas masyarakat yang turut serta melakukan kegiatan *makerspace* di Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal kadang kala mengalami pasang surut dalam keaktifan mereka. Sehingga, dari pihak perpustakaan mencoba terus membina komunikasi yang baik dan mengajak mereka untuk terlibat kegiatan *makerspace* kembali lewat ajakan kolaborasi atau undangan kegiatan, sejalan dengan pernyataan informan selaku Kepala Perpustakaan dalam kutipan berikut:

“kita juga dorong komunitas-komunitas yang terkadang dia itu fluktuatif, awal-awal aktif terus lama-lama ngga. Dengan cara ‘ayo kita bikin acara bareng lagi’ misalnya gitu, atau juga ‘eh kita ada acara ini’, kita pendekatan ke sana, kadang ada kegiatan yang sebenarnya tidak berkaitan tetapi bagaimana caranya supaya ini berkait gitu nggih. Gitu sih mas, jadi atas yang sudah ada, komunitas-komunitas yang sudah ada, kita eratkan kolaborasi, yang belum ada memang terus kita dorong, yang kadang aktif kadang tidak, semuanya menjadi sumber daya bagi kami, jadi peluang bagi kami.....yang pertama kerjasama ini kami formalkan dalam bentuk perjanjian kerjasama, masanya ada yang 1 tahun, ada yang dua tahun gitu, kita publish juga di media sosial juga website kami, secara berkala kita lakukan evaluasi bersama dengan mereka. kemudian jika kami ada

program yang beririsan atau relevan dengan segmen komunitas tertentu ini yang kami jalin”” (WYA).

Pihak perpustakaan juga berusaha memelihara hubungan kerjasama mereka dengan komunitas masyarakat yang menyelenggarakan *makerspace* di Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal dengan membantu mereka mempublikasikan kegiatannya pada sosial media atau lewat *website* perpustakaan, sehingga memungkinkan lebih banyak peserta yang terlibat dalam kegiatan *makerspace* yang diselenggarakan oleh komunitas juga perpustakaan. Prinsip membina komunitas yang tulus ini membuktikan bahwa keberhasilan kegiatan *makerspace* di Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal tidak hanya diukur dari hasil karya pesertanya, tetapi juga dari hubungan antar individu yang dibangun di dalamnya. Ketika penyelenggara, peserta, dan komunitas masyarakat saling terhubung dan saling mendukung, kegiatan *makerspace* menjadi lebih bermakna dan berdampak jangka panjang. Sehingga, memungkinkan untuk penciptaan karya kreatif dan inovatif lainnya di masa depan.

5. Simpulan

Pembelajaran kolaboratif yang dilakukan dalam kegiatan *makerspace* di Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal berhasil menjadi media pembelajaran inklusif dan meningkatkan partisipasi aktif masyarakat untuk berkreasi. Pembelajaran individu, proses kelompok, urutan interaksi, dan konteks tempat pembelajaran berlangsung berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif sehingga peserta kegiatan *makerspace* mampu berkreasi menciptakan karya kreatif. Pembelajaran kolaboratif dapat merangkul, menghargai hasil karya, menciptakan pembelajaran dengan saling belajar satu sama lain, juga membangun hubungan antar peserta yang tulus dalam kegiatan *makerspace*. Melalui pendekatan yang inklusif, partisipatif, dan berorientasi pada hubungan jangka panjang, mampu membuat *makerspace* menjadi ruang belajar yang hidup dan berkembang mengikuti kebutuhan masyarakat.

Namun, pembelajaran kolaboratif *makerspace* yang dilakukan oleh Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal masih kurang memungkinkan peserta untuk berbagi hal yang disukai sebab satu kegiatan berfokus pada tema atau materi tertentu. Kolaborasi antar komunitas sangat berpeluang untuk memperluas cakupan materi yang dibagikan kepada peserta, sehingga mampu mendukung peserta untuk berbagi hal yang disukai, berkarya sesuai dengan hal yang disukai. Hal ini dapat dipenuhi dengan melakukan survei kebutuhan masyarakat.

Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal memiliki tempat yang cukup luas dan menyediakan beberapa peralatan guna mendukung kegiatan *makerspace*, namun idealnya perpustakaan dapat menyediakan ruangan khusus untuk kegiatan *makerspace* yang dilengkapi dengan alat atau teknologi modern yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat. Penelitian ini masih terbatas pada kegiatan *makerspace* perpustakaan dalam hal umum yang cakupannya luas. Bagi peneliti yang hendak meneliti dalam bidang serupa yakni *makerspace* disarankan agar dapat menggali lebih dalam mengenai kegiatan *makerspace* yang secara khusus pada satu bidang tertentu agar mendapatkan informasi yang lebih spesifik dan pembelajarannya. mendetail terkait kegiatan

Daftar Pustaka

- Amik, F., Nuraini, E., & Sugiarti, A. (2016). *Menuju Guru dan Siswa Cerdas*. LeutikaPrio.
- Apriliani, M., Putri, S. A., & Unzzila, U. (2024). Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Kolaboratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1-9. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.493>
- Barkley, E. F., Major, C. H., & Cross, K. P. (2014). *Collaborative Learning Techniques: A Handbook for College Faculty*. Jossey-Bass.
- Beghetto, R. A., Kaufman, J. C., & Baer, J. (2015). *Teaching for Creativity in the Common Core Classroom*. Teachers College Press.
- Burke, J. J. (2018). *Makerspaces: A Practical Guide for Librarian*. Rowman & Littlefield.
- Chakraborty, S., & Chakraborty, S., B.(2021) Library Makerspace: A New Dimension to the Future Library Services. *Library and Information Science: Past, Present & Future*. 159-169
- Creswell John and Creswell David. (2023). *Research Design, Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Culpepper, M. K., & Gauntlett, D. (2020). Making and learning together: Where the *makerspace* mindset meets platforms for creativity. *Global Studies of Childhood*, 10(3), 264–274. <https://doi.org/10.1177/2043610620941868>
- Denzer, J., & Ginsberg, S. (2020). *Terrific Makerspace Projects*. Rowman & Littlefield.
- Edwards, R., Gallacher, J., & Whittaker, S. (2017). *Learning Outside the Academy*. Routledge.
- Erdil, N., O. (2024) Build, Experiment, Learn: Promoting Curiosity and Creativity While Learning DOE. *Proceedings of the IISE Annual Conference & Expo 2024*. https://doi.org/10.21872/2024IISE_5902
- Gardiner, P. (2020). Learning to think together: Creativity, interdisciplinary collaboration and epistemic control. *Thinking Skills and Creativity*, 38(100749), 1-10. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100749>
- Gauntlett, D. (2018). *Making is Connecting*. Polity Press.
- Puntambekar., S. (2013) Mixed Methods for Analyzing Collaborative Learning. In Hmelo-Silver, C. E., Chinn, C. A., Chan, C. K. K., & O'Donnell, A. M. (Eds.). *The international handbook of collaborative learning* (pp 219-229). Routledge.
- Irhamni. (2018). Transformasi Perpustakaan dari Pusat Informasi ke Pusat Aktivitas (*Makerspace*). *Media Pustakawan*, 25(2), 4–10.
- Manar, D. G. (2019). Pembelajaran Inovasi Kebijakan Inklusif. *Jurnal Studi Pemuda*, 7(1), 14-24. <https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.39272>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Method Sourcebook*. SAGE Publications.
- Mimhamimdala, F., & Nirwana, H. (2022). Populer Learning Theor: Collaborative Learning. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 292–302. <https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.751>
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (2022). *Manfaat Program Transformasi Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial Dirasakan Masyarakat*. www.Perpusnas.go.id.

- Pikhart, M., Habeb Al-Obaydi, L., & Klimova, B. (2024). Does digital learning stimulate creativity?. *Cogent Arts and Humanities*, 11(1), 1-9. <https://doi.org/10.1080/23311983.2024.2407103>
- Rasmussen, C. H., Rydbeck, K., & Larsen, H. (2018). *Libraries, archives and museums*. Routledge
- Sabrina, M., Hairani, M., Syahrial., S. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Kolaboratif Antara Guru dan Orangtua dalam Mendukung Kemajuan Belajar Siswa di Sekolah Dasar Inpres Harekaka. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 1(2), 283–288. <https://doi.org/10.62383/dilan.v1i2.117>
- Soomro, S. A., Casakin, H., Nanjappan, V., & Georgiev, G. V. (2023). *Makerspaces Fostering Creativity: A Systematic Literature Review*. *Journal of Science Education and Technology*, 32(4), 530–548. <https://doi.org/10.1007/s10956-023-10041-4>
- Suhendra, I. (2022). Laboratorium Perpustakaan Pertanian: Layanan *Makerspace* Pusat Perpustakaan dan Penyebaran Teknologi Pertanian. *Media Informasi*, 31(1), 1–8. <https://doi.org/10.22146/mi.v31i1.4346>
- Sukatin, S., Nuri, L., Naddir, M. Y., Sari, S. N. I., & Indriani Y, W. (2022). Teori Belajar dan Strategi Pembelajaran. *Journal of Social Research*, 1(8), 916–921.
- Taliak, J., Farisi, T. A., Sinta, R. A., Aziz, A., Fauziyah, N. L. (2024). Evaluasi Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa. *Journal of Education Research*, 5(1), 583-589.
- Van Boxtel, C., Van der Linden, J., & Kanselaar, G. (2000). Collaborative learning tasks and the elaboration of conceptual knowledge. *Learning and Instruction*, 10(4), 311–330. [https://doi.org/10.1016/S0959-4752\(00\)00002-5](https://doi.org/10.1016/S0959-4752(00)00002-5)
- Walia, C. (2019). A Dynamic Definition of Creativity. *Creativity Research Journal*, 31(3), 237–247. <https://doi.org/10.1080/10400419.2019.1641787>
- Willingham, T. (2018). *Library Makerspace The Complete Guide*. Rowman & Littlefield.
- Zaifullah, Z., Cikka, H., & Kahar, M. I. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid 19. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 9–18.