

BAB II

KERANGKA TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR

A. KERANGKA TEORI

1. Hakikat Penerapan Media Model 3gp

a. Konsep Belajar

1) Pengertian Belajar

Belajar merupakan aktifitas penting dalam kehidupan manusia dan setiap orang mengalami belajar dalam hidupnya. Setiap manusia perlu proses pendewasaan, baik pendewasaan secara fisik dan psikis. Pendewasaan pada seseorang tidak bisa dicapai tanpa adanya pengalaman berupa pelatihan, pembelajaran, serta proses belajar.

Menurut Sharon E. Smaldino dan James D. Russel dalam bukunya "*Intructional Technology and Media for Learning*", belajar adalah mengembangkan pengetahuan baru, keterampilan, dan perilaku yang merupakan interaksi individu dengan informasi lingkungan.¹ Lingkungan yang dimaksudkan oleh Shanon tidak hanya bersifat lunak, tetapi juga bersifat fisik, seperti jalan raya, televisi, pasar.

¹ Musfiqon. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), hal. 2

Definisi mengenai belajar dikemukakan oleh Wingkel yaitu belajar juga diartikan suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai sikap.² Definisi yang dikemukakan Wingkel menjelaskan bahwa belajar merupakan proses perubahan seseorang baik aspek pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai sikap perubahan tersebut juga ditekankan bersifat secara relatif konstan dan berbekas pada seseorang yang belajar.

Pengertian yang mengenai belajar juga dikemukakan oleh Sadiman yang mendefinisikan belajar sebagai suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti.³ Salah satu petanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Dari beberapa definsi mengenai belajar dapat ditarik kesimpulan perubahan belajar merupakan proses interaksi antara manusia dengan lingkungan dan sebagai hasil proses belajar, adanya perubahan pada

² *Ibid.*

³ *Ibid.*

diri seseorang ini dapat berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah lakunya., keterampilan, kecakapan, dan kemampuan, daya reaksi, daya penerimaan, dan aspek-aspek lain yang ada pada diri individu.

2) Tujuan Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan secara terencana, sehingga belajar memiliki tujuan-tujuan yang ingin dicapai selama kegiatan tersebut berlangsung.

Menurut Peter Kline, belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan (*fun and enjoy*).⁴ Diperlukan tumbuhnya susana dan sistem (kondisi) belajar yang kondusif, di samping faktor lain yang akan menentukan hasil belajar siswa. Salah satunya yang faktor yang mempengaruhi adalah faktor tutor sebagai tenaga pendidik, dituntut mampu menciptakan sistem lingkungan, sehingga tercipta proses pembelajaran yang *fun dan enjoy*. Sistem lingkungan di sini menekankan pada pengaruh dari berbagai komponenn yang saling berinteraksi, antara lain : tujuan pembelajaran, bahan kajian yang disampaikan, pengajar, sasaran atau warga belajar, jenis kegiatan yang dikembangkan, metode serta media pembelajaran yang dipilih.

⁴ Angkowo, R, dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Grasindo, 2007)

Hal serupa juga dikemukakan oleh Rogers yang menekankan konsep belajar menekankan pada pentingnya relasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.⁵ Menurutnya tujuan pembelajaran adalah mengembangkan strategi dan teknologi yang lebih manusiawi dalam rangka menciptakan ketahanan dan keterampilan manusia guna menghadapi kehidupan yang terus menerus berubah.

Definisi akan tujuan pembelajaran menciptakan pemahaman akan tujuan pembelajaran harusnya mampu menjawab segala kebutuhan warga belajar, dalam merencanakan tujuan hidupnya, bagaimana membangun identitas diri, bagaimana membentuk ketangguhan diri, dan bagaimana mengupayakan relasi dan komunikasi pribadi yang efektif dengan sesamadan lingkungannya.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Di dalam penerapan mengenai media, media merupakan suatu alat yang tidak akan dapat dipisahkan dalam proses penyampaian pesan dan memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan. Media tertentu seperti audio visual dapat memberikan pengalaman belajar langsung kepada penggunanya. Media video dapat menggambarkan peristiwa yang berlangsung di tempat yang berbeda (jarak) dan dapat menggambarkan peristiwa yang lampau (waktu). Media komunikasi seperti film dan video memiliki kemampuan dalam menggambarkan kembali peristiwa di masa

⁵ *Ibid.*

lalu. Penggunaan media dapat mengatasi masalah jarak dan waktu dalam upaya individu memperoleh pengetahuan dan informasi secara mandiri.

Menurut Arif Sadirman dalam bukunya, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.⁶ Khusus dalam dunia pendidikan, AECT (*association of Education and Communication Teachnology*) media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan dan informasi.⁷ Pengertian media yang diberikan AECT ini adalah pengertian yang sangat umum. Kata segala bentuk memberi makna bahwa yang disebut media tidak terbatas pada jenis tertentu. jadi apapun bentuknya bila dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dapat disebut media.

Heinich & Molenda (1996) yang sering disebut sebagai tokoh atau pakar dalam bidang media pada dekade terakhir ini, mengemukakan bahwa secara umum media diartikan sebagai alat komunikasi yang membawa pesan dari sumber ke penerima.⁸ Blake dan Haralsen menjelaskan media adalah medium yang digunakan untuk membawa dan

⁶ Arief Sadirman, dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Perkasa, 2007), h. 6.

⁷ Robinson Situmorang, *Media Televisi*, (Jakarta: Depeartemen Pendidikan Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan, 2006), h. 2.

⁸ *Ibid*, h. 5.

menyampaikan pesan dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dan komunikan.⁹

Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran dari tutor (komunikator) ke warga belajar (komunikan) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan warga belajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media disini berperan membantu komunikasi agar tutor dan peserta didik, sebab dalam suatu proses pembelajaran terdapat hambatan komunikasi.

Media yang digunakan untuk belajar disebut media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.¹⁰ Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting. Tanpa menggunakan media, pembelajaran akan terlihat membosankan, sehingga peserta didik tidak akan terangsang untuk belajar. Yusufhadi Miarso dalam bukunya menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si warga belajar sehingga mendorong terjadinya

⁹ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), h. 2.

¹⁰ Azhar Atsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), h. 7.

proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.¹¹ Dan pendapat tersebut berbanding lurus dengan yang diungkapkan Gagne (1970) menungkapkan media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.¹²

Berdasarkan beberapa pengertian di atas yang memaparkan mengenai media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai saluran penyampaian pesan dalam pembelajaran agar pengguna media dapat menerima informasi yang disampaikan sehingga proses belajar secara mandiri di dalam dirinya muncul berkembang. Sebuah media dapat dikatakan sebagai media pembelajaran, jika pesan yang dibawa berisi informasi-informasi yang dapat menudukung pengguna mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Berbagai peralatan dapat digunakan untuk tutor menyampaikan pesan ajaran kepada peserta didik melalui pengelihatn dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata.

c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada umumnya memiliki ciri-ciri. Ciri-ciri media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely (1971) yang dituliskan pada buku media pembelajaran manual dan digital mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-

¹¹ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2005), h. 458.

¹² Arief Sadiman dkk, *Op.cit.*, h. 6.

apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru atau tenaga pengajar tidak mampu melaksanakannya. Ketiga ciri-ciri media pembelajaran yaitu: ¹³

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Trasnformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Ciri manipulatif ini dapat dimisalkan pada contoh bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.

¹³ Ibid., hlm.13

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja. Media ini dapat direproduksi beberapa kali dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri dari media pembelajaran yaitu mampu menampilkan serangkaian peristiwa secara nyata terjadi dalam waktu lama dan dapat disajikan dalam waktu singkat dan suatu peristiwa yang digambarkan harus mampu mentransfer keadaan sebenarnya, sehingga tidak menimbulkan adanya verbalisme.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah untuk mendukung proses pembelajaran mandiri di kelompok belajar komputer Taman Siswa Jakarta. Menciptakan pembelajaran yang lebih variatif sebagai upaya

nyata meningkatkan motivasi belajar dan menambah daya serap belajar warga belajar.

Dalam pendidikan, media pembelajaran difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karenanya, informasi yang terdapat dalam media pembelajaran harus dapat melibatkan warga belajar, baik dalam ingatan maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Fungsi media pembelajaran menurut (Arief S. Sadiman, 1990) yaitu meliputi:

- 1) Media pembelajaran sebagai edukasi artinya edukatif yaitu fungsi utama dari media, artinya setiap kegiatan yang menggunakan media akan memberikan pengaruh atau nilai baik pada masyarakat luas, pendidikan bukan saja berlangsung di dalam sekolah, melainkan juga berlangsung di luar sekolah.
- 2) Media pembelajaran sebagai fungsi sosial artinya pemberian informasi yang otentik dan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan dan juga memberikan konsep yang sama kepada peserta belajar.
- 3) Media pembelajaran sebagai fungsi ekonomis artinya sebagai upaya efisiensi yang tepat guna bagi setiap proses pembelajaran dengan mempertimbangkan akan afektifitas dan ekonomis dalam pembuatannya.
- 4) Media pembelajaran sebagai fungsi politis yang dimaksud adalah politik pembangunan. Pembangunan meliputi pembangunan fisik dan material serta pembangunan mental spiritual.
- 5) Media pembelajaran sebagai fungsi seni dan budaya, adanya kemajuan teknologi akan mendorong dan menimbulkan ciptaan-ciptaan baru.¹⁴

¹⁴ Arief Sadiman, dkk, *Op.cit.*, hlm.7

Kesimpulan dari penjelasan diatas yaitu fungsi media pembelajaran adalah sebagai salah satu komponen pendukung mencapai tujuan belajar, dimana informasi terdapat dalam media itu dan harus melibatkan warga belajar, baik dalam perencanaan strategi maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata prosesnya, sehingga pembelajaran dapat terjadi secara efektif dan efisien. Apabila media tersebut tidak mampu menjalankan fungsinya, maka media tersebut tidak efektif dan tidak dapat menyampaikan isi pesan kepada warga belajar. Oleh karena itu, media perlu dirancang dengan memperhatikan ciri-ciri dan karakteristik dari sasaran dan kesesuaian dengan tujuan instruksional yang ditetapkan.

e. Peranan Media Pembelajaran

Peranan media pembelajaran erat kaitannya dengan fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses pembelajaran dari tutor ke warga belajar. Kemp dan Dayton mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari peran media sebagai bagian integral pembelajaran.

Peran media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985), yaitu:

- 1) Penyampaian materi tidak kaku.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga siswa atau peserta didik mendapatkan umpan balik dan penguatan.
- 4) Waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam

jumlah yang cukup banyak dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa atau peserta didik lebih besar.

- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan apabila kata dan gambar pada media pembelajaran dapat memberikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja diinginkan atau diperlukan.
- 7) Sikap positif siswa atau peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar yang dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru atau tenaga pengajar dapat berubah ke arah yang lebih positif.¹⁵

Berdasarkan penjelasan diatas dan dikaitkan dengan keadaan di kelompok belajar Komputer Taman Siswa Jakarta maka dengan menggunakan media model 3gp nantinya dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam mendesai pamflet menggunakan aplikasi *photoshop*.

f. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

1) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru atau peserta didik untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran.¹⁶

¹⁵ Cecep Kustandi dan Drs. Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011)., h. 23

¹⁶ Drs. Hamdani M. A, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2011) h. 248

Dalam media visual itu sendiri terdapat dua jenis, yaitu media *nonprojected* visual (visual tidak berproyeksi) dan media *projected* visual (visual berproyeksi). Media visual *nonprojected* atau tidak dapat berproyeksi terdiri dari gambar diam, gambar, charts, dan poster, sedangkan media *projected* visual atau dapat berproyeksi terdiri dari slide, gambar digital, digital system gambar proyeksi analog dan dokumen kamera.

2) Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan para siswa atau peserta didik untuk mempelajari bahan ajar.¹⁷

Media audio dapat digunakan dalam proses belajar. Penggunaan media audio dalam pembelajaran umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan. Pertama kali muncul media audio adalah pita kaset yang digunakan untuk merekam suara. Setelah kaset, muncullah CD (*compact disc*). Secara fisik, *compact disc* (CD) terlihat seperti piring kecil perak. Musik atau suara lainnya disimpan sebagai bit digital informasi.

¹⁷ Ibid.

Format audio itu sendiri mengalami perkembangan hingga saat ini. Selain CD, ada beberapa jenis yang termasuk media audio yaitu radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa.

3) Media Audio Visual

Media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar.¹⁸ Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa atau peserta didik semakin lengkap dan optimal. Contoh media audio visual adalah program video atau televisi, video atau televisi instruksional dan program slide suara (*soundslide*).

4) Media Grafis

Media grafis termasuk media visual, sebagaimana dengan media lain, media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.¹⁹ Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Jenis media grafis, diantaranya gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan dan grafik.

¹⁸ Ibid., hlm.249

¹⁹ Ibid., hlm.250

5) Media Proyeksi

Media proyeksi memiliki persamaan dengan media grafis dalam hal menyajikan rangsangan-rangsangan visual.²⁰ Jenis media proyeksi ini diantaranya, flim bingkai, proyektor transparansi, slide dan mikrofolis.

6) Media Film dan Video

Media Film atau gambar merupakan kumpulan gambar-gambar dalam frame.²¹ Dalam media ini, setiap frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis, sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian, sehingga memberikan visualisasi yang kontinyu. Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamaiah atau suara yang sesuai.²² Jadi, film dan video mempunyai fungsi yang sama yaitu dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.

7) Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, serta merupakan mesin

²⁰ Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto, Op. Cit., hlm.68

²¹ Ibid., hlm.73

²² Ibid., hlm.75

elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit.²³

8) Multimedia

Multimedia adalah salah satu alat yang banyak dipakai sebagai media pembelajaran. Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai media yang telah disebutkan sebelumnya, yaitu menggunakan audio, video, grafis dan lain sebagainya. Contoh perangkat multimedia seperti komputer, laptop, handycam, memorycard, flashdisk dan lain sebagainya. Multimedia lebih diarahkan kepada komputer sebagai sarana media pembelajaran karena pada umumnya dengan penggunaan multimedia, penyampaian informasi akan menjadi lebih menarik dan mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi.

Media pembelajaran menggunakan multimedia bentuk yang nantinya bisa digunakan kedalam perangkat teknologi. Bentuk 3gp merupakan bentuk yang memungkinkan media ini digunakan di *handphone*. Memiliki fungsi yang fleksibel *handphone* dapat digunakan untuk memutar video tutorial berbasis multimedia ini.

g. Pengertian Media Model 3gp

Media model 3gp merupakan sebutan untuk media pembelajaran berbentuk video tutorial atau video yang berisikan materi berupa langkah-

²³ Ibid., hlm.76

langkah yang direkam. Video tutorial sudah sangat sering di gunakan sebagai media pemberi informasi baik secara formal maupun non formal dengan berbagai tujuan. Biasanya pembuat video menggunakan *camera handycam*, atau alat perekam lainnya. Pembuatan sebuah video tutorial dari aplikasi *photoshop cs 3* dengan menggunakan komputer ataupun *note book* diperlukan sebuah aplikasi yang mampu merekam segala aktifitas yang dilakukan didalam monitor. Aplikasi yang digunakan adalah Camtasia Studio 8, yang di download melalui internet, aplikasi ini akan merekam kegiatan yang ada di monitor dengan format video awal yaitu MPEG 4.

Model itu sendiri mengandung arti format video yang diubah format video yang pada mulanya berbentuk MPEG 4 yang kemudian diformat menggunakan aplikasi yaitu Total Video Converter menjadi satuan 3gp. Merubah format video 3gp ini bertujuan untuk mengubah ukuran video menjadi lebih kecil sehingga video dengan perangkat *handphone* saling mendukung.

Pemilihan penggunaan video yang berformat 3gp adalah untuk memudahkan warga belajar dalam memutar video kedalam berbagai jenis *handphone* yang memiliki kemampuan memutar video, dan tidak hanya di perangkat *handphone* model 3gp ini mampu diputar ke berbagai perangkat elektronik lainnya seperti komputer, *note book*, atau pemutar

video lainnya. Hal tersebut dimaksudkan agar video tutorial ini dapat diterapkan ke berbagai lapisan warga belajar.

2. Hakikat Pelatihan *Photoshop*

a. Pengertian Pelatihan

Pelatihan atau *training* dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia diartikan sebagai pelajaran atau membiasakan atau memperoleh suatu keterampilan. Pengertian ini mengandung arti bahwa pelatihan erat kaitannya dengan kemampuan seseorang untuk mendapatkan keterampilan yang nantinya akan mampu mereka kembangkan sehingga menciptakan kecakapan hidup atau *life skill* pada bidang tertentu.

Pelatihan menurut konsep Lembaga Administrasi Negara lebih menekankan kepada proses peningkatan kemampuan seseorang individu dalam melaksanakan tugasnya.²⁴ Upaya yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kemampuan atau keterampilan sumber daya manusia sesuai dengan perkembangan zaman yang ada, salah satunya adalah dengan pengadaan pelatihan. Pelatihan adalah salah satu metode dalam pendidikan orang dewasa atau dalam suatu pertemuan yang biasa digunakan dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan mengubah sikap peserta dengan cara yang spesifik.²⁵ Pengadaan

²⁴D.Sudjana, *Op.cit.* h. 24.

²⁵Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa (Dari Teori hingga Aplikasi)*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007, h. 158.

pelatihan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan sumber daya manusia yang dapat membuatnya semakin berkembang.

Dictionary of Education mengartikan pelatihan sebagai pengajaran tertentu yang tujuannya telah ditentukan secara jelas, biasanya dapat diragakanm yang menghendaki peserta dan oenilaian terhadap perbaikan untuk kerja peserta didik (Good, 1973).²⁶ Proses pelatihan merupakan serangkaian tindakan atau upaya yang dilaksanakan secara berkesinambungan bertahap dan terpadu. Pelatihan yang diadakan harus terarah dan sesuai dengan kebutuhan sasaran pelatihan. Setiap proses pelatihan yang dibuat harus terkait pula dengan upaya pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Sudjana (1983) bahwa pelatihan mengandung beberapa pengertian, pertama, pelatihan adalah suatu proses penyampaian dan pemilikan keterampilan, pengetahuan dan nilai-nilai. Kedua, pelatihan adalah produk dan proses tersebut, yaitu pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dalam pelatihan. Ketiga, pelatihan adalah kegiatan profesional yang memerlukan pengalaman khusus dan pengakuan (sertifikasi). Keempat, pelatihan adalah suatu disiplin akademik, yaitu kegiatan terorganisir untuk mempelajari proses produk, dan profesi pelatihan dengan menggunakan sejarah, filsafat, dan ilmu pengetahuan

²⁶ Saleh Marzuki, *Pendidikan Nonformal* (Dimensi dalam Keaksaraan Fungsional, Pelatihan dan Andragogi), Bandung: Remaja Rosdakarya, h. 174-175.

tentang manusia kajian tentang manusia yang bermasyarakat (*the sciences of social man*).

Kegiatan pelatihan tidak dapat terlepas dari latihan karena keduanya mempunyai hubungan yang erat, latihan adalah kegiatan atau pekerjaan melatih untuk memperoleh kemahiran atau kecapakan. Sedangkan tujuan kegiatan pelatihan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seseorang agar mereka yang dilatih mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam memahami dan melaksanakan suatu pekerjaan dengan efektif dan efisien.

Dari paparan definisi pelatihan diatas di dalam pelatihan mengandung unsur-unsur sebagai berikut : a) latihan mengandung tujuan umum yang ingin dicapai. b) diselenggarakan dengan sengaja, terorganisir, dan sistematis. c) latihan berlangsung diluar sistem persekolahan. d) latihan memberikan suatu pengetahuan serta suatu keterampilan tertentu. e) latihan dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat. f) latihan menitik beratkan pada praktek dari pada teori.

Hal tersebut menunjukkan bahwa itu sebagai pelajaran untuk seseorang yang melakukan kegiatan tidak akan berhasil atau tidak dapat mencapai tujuan yang diharapkan apabila tidak dibarengi dengan aktifitas latihan. Dengan menciptakan pelatihan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang merupakan orang dewasa.

Pengertian-pengertian di atas mengarahkan kepada penulis untuk menyimpulkan bahwa yang dimaksud pelatihan dalam hal ini adalah pelatihan merupakan proses pendidikan yang didalamnya ada proses pembelajaran jangka pendek yang bermanfaat untuk memberikan pengetahuan, keterampilan atau kecakapan hidup, sikap kepada peserta pelatihan sehingga dapat dijadikan bekal untuk membuka usaha baru dan memenuhi kebutuhan hidupnya atau meningkatkan taraf hidup serta menambah kesejahteraan bagi masyarakat atau individu yang bersangkutan.

b. Tujuan dan Manfaat Pelatihan

Peningkatan daya saing dalam meningkatkan mutu kualitas peserta didik menjadi pemicu pengadaan pelatihan. Perkembangan zaman begitu pesat membuat persaingan dalam peluang pekerjaan menuntut peningkatan sumber daya manusia yang memiliki kecakapan hidup (*life skill*) yang mumpuni.

Adapun tujuan pelatihan, seperti yang dikatakan oleh Mutiara S Panggabean dalam bukunya, yaitu :

- 1) Bagi peserta pelatihan
 - a. Memberikan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan oleh peserta pelatihan
 - b. Meningkatkan moral peserta pelatihan
 - c. Membantu peserta pelatihan menghadapi segala perubahan yang ada, baik di dalam organisasi maupun diluar organisasi
 - d. Peningkatan karier peserta pelatihan
- 2) Bagi organisasi atau lembaga

- a. Memenuhi kebutuhan-kebutuhan perencanaan sumber daya manusia
 - b. Penghematan. Pelatihan dan pengembangan akan mengurangi biaya produksi karena pelatihan dan pengembangan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan karyawan
 - c. Akan memperkuat komitmen karyawan dan kecelakaan karyawan
- 3) Konsumen dan Penikmat Jasa Peserta Pelatihan
- a. Konsumen akan memperoleh produk atau pelayanan yang lebih baik dalam hal kualitas dan kuantitas
 - b. Meningkatnya pelayanan demi menarik konsumen lebih banyak lagi.²⁷

Adanya pelatihan pada dasarnya bagi peserta pelatihan memberikan kesiapan untuk peserta menghadapi perubahan dengan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan. Bagi organisasi atau lembaga adalah meningkatkan komitmen pada peserta pelatihan dengan meningkatkan keterampilan dan hasil kualitas pekerjaan.

Pelatihan yang diadakan juga diharapkan mampu memberikan manfaat. Robinson (1981: 19) mengemukakan beberapa manfaat pelatihan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Pelatihan merupakan alat untuk memperbaiki penampilan kemampuan individu atau kelompok dengan harapan memperbaiki performa organisasi
- 2) Keterampilan tertentu diajarkan agar para karyawan dapat melaksanakan tugas-tugas sesuai dengan standar yang diinginkan

²⁷ Mutiara S panggabean, *Manajemen Sumber Daya Manusia* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2004), h. 41-42

- 3) Pelatihan dapat memperbaiki sikap-sikap yang lebih produktif atau negatif pada karyawan
- 4) Pelatihan dapat memperbaiki keselamatan dari suatu perusahaan.²⁸

Peningkatan kemampuan melalui pelatihan akan sangat bermanfaat bagi peserta pelatihan maupun lembaga atau organisasi atau perusahaan. Dengan meningkatkan mutu sumber daya manusia yang nantinya akan memperbaiki performa lembaga atau perusahaan secara keseluruhan.

Jadi pengertian tujuan dan manfaat pelatihan secara hakiki merupakan manifestasi kegiatan pelatihan. Dalam pelatihan pada prinsipnya adalah kegiatan pembelajaran baik teori maupun praktek, bertujuan meningkatkan dan mengembangkan kompetensi atau kemampuan akademik, sosial, dan pribadi di bidang pengetahuan, keterampilan atau kecakapan hidup dan sikap.

Dengan demikian dalam merumuskan tujuan pelatihan maka setiap penyelenggara atau setiap orang melaksanakan pelatihan harus memahami tujuan pelatihan tersebut sehingga pelatihan dapat dilaksanakan secara efisien dan efektif. Untuk itu tujuan yang menyangkut perubahan perilaku perlu dipahami dengan jelas oleh setiap peserta pelatihan sehingga setiap orang memiliki penafsiran yang sama,

²⁸ Saleh Marzuki, *Op.cit.*, h. 176

perubahan itu dapat diukur pada setiap saat setelah pelatihan selesai dan setiap pelatih dapat menafsirkan tujuan persepsi yang sama.

c. Komponen-komponen Pelatihan

Dari pengertian diatas ada beberapa komponen-komponen dalam penyelenggaraan sebuah pelatihan diantaranya :

- a) tujuan pelatihan dan pengembangan harus jelas dan dapat diukur.
- b) para pelatih harus ahlinya yang berkualitas memadai.
- c) materi pelatihan dan metode yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan yang hendak di capai.
- d) peserta pelatihan dan metode yang digunakan harus memenuhi persyaratan yang ditentukan.²⁹

Dengan memenuhi komponen-komponen yang ada dalam pelatihan nantinya pelatihan akan dapat mencapai tujuan atau standar yang telah di rumuskan diawal pelatihan yaitu memberikan pengetahuan dan kecakapan hidup bagi peserta pelatihan.

d. Pengertian *Photoshop*

Adobe Photoshop atau biasa disebut *Photoshop* adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe System* yang dikhususkan untuk pengeditan gambar atau foto dan pembuatan efek.³⁰ Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*Market Leader*) untuk perangkat lunak

²⁹ A.A Prabu, *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan* (bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007). h. 45

³⁰ http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop diunduh pada Minggu, 3 Maret 2013

pengelola gambar atau foto sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe System*.

Adobe Photoshop merupakan sebuah aplikasi desain grafis atau aplikasi yang berfungsi untuk mengelola, memberikan *effect* sehingga mampu menciptakan gambar yang powerfull dengan segala fungsi dan fasilitasnya. Hasil gambar yang dikelola melalui *Adobe Photoshop* ini banyak dilihat di berbagai website, brosur, pamflet, koran, majalah, dan media lainnya.

Ditemukan pada tahun 1987 oleh Thomas Busu dan Jhon Knoll, Thomas yang pada saat itu merupakan seorang kandidat dokter di komputer visi, telah mencoba menulis sebagai pengalih dari dokter kode komputer untuk menampilkan gambar pada *grayscale*, hitam putih, bitmap monitor. Karena tidak secara langsung berkaitan dengan tesis komputer visi, bisit pikir ia terbatas dalam nilai terbaik. Kode disebut tampilan busut menulis MacPlus Komputer di rumah. Sedikit ia tahu bahwa ia akan menjadi awal kode dari fenomena yang kita kenal dengan sebutan *Photoshop*.

Pelatihan mengenai *photoshop* ini untuk memberikan bekal kepada peserta didik mengenai kecakapan hidup (*Life Skill*) yang nantinya diharapkan keterampilan ini dapat dikembangkan dengan semakin berkembangnya usaha percetakan. Denga memiliki bekal keterampilan ini

peserta didik diharapkan mampu membuka peluang usaha percetakan yang semakin banyak konsumennya.

3. Hakikat Pendidikan Andragogi

a. Pengertian Orang Dewasa

Ditinjau dari segi umur, seseorang yang berumur antara 16-18 tahun dapat dikatakan sebagai orang dewasa dan yang kurang dari 16 tahun dapat dikatakan masih anak-anak. Ditinjau dari ciri-ciri psikologis, seseorang yang dapat mengarahkan diri sendiri, tidak selalu tergantung pada orang lain, mau bertanggung jawab, mandiri, berani, mengambil resiko, dan mengambil keputusan, maka orang tersebut dikatakan orang dewasa secara psikologis.³¹ Secara biologis ciri-ciri orang dewasa dapat ditinjau dari kelamin sekunder, orang tersebut dikatakan orang dewasa secara biologis. Tanda-randa kelamin sekunder pada laki-laki adalah tumbuhnya jakun pada leher, berubahnya suara menjadi besar dan berat, tumbuhnya bulu-bulu pada jenggot, kumis dan cambang, bulu dada. Pada perempuan antara lain terjadinya mensturasi dan tumbuhnya payudara.

Menurut Flores, *et al.* seseorang akan termotivasi untuk belajar apabila ia dapat memenuhi keinginan dasarnya. Keinginan dasar tersebut, antara lain:

³¹ Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa (Dari Teori hingga Aplikasi)*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007, h. 11.

- 1) Keamanan: secara ekonomis, sosial, psikologis, dan spritual.
- 2) Kasih sayang dan respons : keakraban, kesukaan berkumpul dan bergaul, atau merasa memiliki.
- 3) Pengalaman baru : pertualangan, minat, ide cara, dan teman baru.
- 4) Pengakuan: status, prestise, dan menjadi terkena.³²

Disamping itu, faktor-faktor yang juga dapat mempengaruhi orang belajar antara lain faktor fisik seperti suasana belajar, ruangan, penerangan, dan faktor psikologis seperti sikap pembimbing, dorongan, atau dukungan teman, kebutuhan dan lain-lain.

Pembelajaran untuk orang dewasa diperlukan penanaman motivasi sebagai upaya peningkatan akan memenuhi keinginan dasarnya. Dengan karakteristik orang dewasa yang memiliki pribadi matang diciptakan dengan pendidikan yang membentuk pribadi yang mandiri dan siap memenuhi kebutuhan dengan memanfaatkan pengalaman dan potensi yang dimiliki dalam belajar.

b. Pengertian Pendidikan Orang Dewasa

Pendidikan orang dewasa dirumuskan sebagai sebuah proses yang menumbuhkan keinginan untuk bertanya dan belajar secara berkelanjutan sepanjang hidup. Belajar bagi orang dewasa berhubungan dengan bagaimana mengarahkan diri sendiri untuk bertanya dan mencari jawaban yang dicari dalam upaya memenuhi kebutuhan.

³² *Ibid.*

Pendidikan orang dewasa (*andragogy*) berbeda dengan pendidikan anak-anak (*pedagogy*). Pendidikan anak-anak berlangsung dalam bentuk identifikasi dan peniruan, sedangkan pendidikan orang dewasa berlangsung dalam bentuk pengarahan diri sendiri untuk memecahkan masalah..

Andragogi berasal dari kata *andros* atau *aner* yang berarti orang dewasa. Kemudian *agogos* berarti memimpin. *Andragogi* berarti memimpin orang dewasa. Dari segi definisi, *andragogi* adalah seni dan ilmu mengajar orang dewasa (Knowles, 1980). Proses pendidikan orang dewasa meliputi unsur-unsur aktivitas yang merupakan hasil dari kecakapan kreatif dan kepribadian, karakter atau watak si pendidik.

Pendidikan orang dewasa memiliki banyak definisi, tergantung pada penekanan yang dibuat oleh penyusun definisi itu, salah satunya definisi yang diungkapkan oleh UNESCO (Townsend Coles, 1977 dalam Lanundi, 1982) sebagai berikut:

Keseluruhan proses pendidikan yang diorganisasikan apa isi, tingkatan, metodenya, baik formal atau tidak, yang melanjutkan maupun menggantikan pendidikan semula di sekolah, akademi dan universitas serta latihan kerja, yang membuat orang yang dianggap dewasa oleh masyarakat mengembangkan kemampuannya, memperkaya pengetahuannya, meningkatkan kualifikasi teknis dan profesionalnya, dan mengakibatkan perubahan pada sikap dan perilakunya dalam perspektif rangkap perkembangan pribadi secara utuh dan partisipasi dalam perkembangan sosial, ekonomi, dan budaya yang seimbang dan bebas.³³

³³ *Ibid.*

Dari pengertian pendidikan orang dewasa menurut UNESCO di atas memberikan pandangan bahwa pendidikan orang dewasa memberikan penekanan ganda, yaitu pada tercapainya perkembangan dalam bentuk individual dan peningkatan partisipasi sosial, ekonomi, dan budaya yang menciptakan keseimbangan dan kebebasan.

Pendapat mengenai pendidikan orang dewasa juga dikemukakan oleh Bryson, Reeves, Fansler, dan Houle (Morgan, Barton, *et al.*1976). Menurut Bryson menyatakan bahwa pendidikan orang dewasa adalah semua aktifitas pendidikan yang dilakukan oleh orang dewasa dalam kehidupan sehari-hari yang hanya menggunakan sebagian waktu dan tenaganya untuk mendapatkan tambahan intelektual.³⁴ Pendapat Bryson menjelaskan bahwa pendidikan di sini menggunakan sebagian waktu dan tenaga bukan menggunakan seluruh waktu dan tenaga dalam memperoleh peningkatan intelektual.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Reeves, Fansler, dan Houle yang mendefinisikan pendidikan orang dewasa sebagai suatu usaha yang ditunjukkan untuk pengembangan diri yang dilakukan oleh individu tanpa paksaan legal, tanpa usaha menjadikan bidang utama kegiatannya.³⁵ Penekanan yang diberikan Reeves, *et al.* meletakkan

³⁴ *Ibid.* 13

³⁵ *Ibid.*

kepada usaha yang dilakukan harus tanpa paksaan, dan tidak menjadikan usaha yang diutamakan.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Knowles dengan melanjutkan pemahaman C. Linderman, mengungkapkan bahwa kondisi orang dewasa dalam belajar berbeda dengan anak-anak. Menurut pandangannya, perbedaan yang terjadi disebabkan oleh beberapa hal yang dimiliki oleh orang dewasa yaitu:³⁶

1) Konsep diri (*The self-concept*)

Orang dewasa akan memiliki konsep yang menentukan cara dan tujuan yang mereka dengan memanfaatkan pengalaman dan potensi yang dimilikinya sendiri dan mereka tentukan bagaimana mereka ingin melaksanakannya tanpa bergantung terhadap lingkungan sekitar.

2) Pengalaman hidup (*The role of the learner's experience*)

Pengalaman hidup yang dimiliki oleh orang dewasa akan dapat dijadikan bekal dalam pembelajaran warga belajar. Modal yang dimiliki warga belajar tentunya dapat dimanfaatkan oleh tutor atau pendidik dalam mengoptimalkan hasil pembelajaran.

3) Kesiapan belajar (*Readiness to learn*)

Kesiapan belajar orang dewasa dipengaruhi terhadap dua hal yaitu fisik dan mental dalam menerima pembelajaran.

³⁶ *Ibid.*

Kesiapan tersebut dapat ditumbuhkan dengan kebutuhan yang mereka inginkan dalam upaya memenuhi kebutuhan. Menciptakan pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi dalam mempelajari sesuatu sebagai upaya memecahkan kebutuhan.

4) Orientasi belajar (*Orientasion to learning*)

Orientasi belajar orang dewasa berbeda dengan anak-anak, pembelajaran pada anak-anak terpusat kepada materi pembelajaran yang mempersiapkan anak untuk memecahkan masalah dan memenuhi kebutuhan dimasa yang akan datang. Sedangkan orang dewasa memiliki perbedaan dalam tujuan mempelajari sesatu, mereka akan mempelajari sesuatu apabila dirasakan perubahan dan untuk memenuhi kebutuhan dalam waktu segera.

5) Kebutuhan pengetahuan (*The need to know*)

Kebutuhan akan pengetahuan orang dewasa adalah terpenuhinya segala keinginan manusia dalam pengetahuan yang dibutuhkan dalam mempertahankan hidupnya. Perkembangan dunia teknologi dan informasi menciptakan berkembang pesatnya taraf hidup yang harus dipenuhi manusia.

6) Motivasi (*Motivation*).

Motivasi orang dewasa lebih menekankan pada keinginan untuk mencapai suatu hal. Dalam motivasi pembelajaran orang dewasa membaginya menjadi dua yaitu motivasi jangka pendek lebih ke arah minat untuk belajar pada saat itu dan motivasi jangka panjang dapat berupa keinginan mendapat nilai yang baik, keinginan berprestasi, dan memanfaatkannya di dunia kerja. Membangun motivasi warga belajar sangat penting karena orang dewasa belajar mengenai apa yang bermanfaat bagi hidupnya, di sini peran tutor sebagai pendidik harus dapat membangun motivasi agar kedua jenis motivasi di atas dapat terwujud.

Berdasarkan beberapa definisi akan pendidikan orang dewasa diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran tutor harus mampu memfasilitasi orang dewasa agar mempermudah mereka dalam belajar. Menciptakan suasana pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik orang dewasa sehingga tujuan pembelajaran akan terlaksana lebih efektif dan efisien.

c. Prinsip-prinsip Pendidikan Orang Dewasa

Pendidikan untuk orang dewasa berbeda dengan pendidikan yang diberikan untuk anak-anak, begitupun prinsip yang diterapkan dalam pembelajaran disesuaikan dengan sarannya. Prinsip-prinsip yang digunakan dengan sasaran orang dewasa, adalah:

1. Orang dewasa belajar dengan baik apabila dia secara penuh ambil bagian dalam kegiatan-kegiatan
2. Orang dewasa belajar dengan baik apabila menyangkut mana yang menarik bagi dia dan ada kaitan dengan kehidupannya sehari-hari.
3. Orang dewasa belajar sebaik mungkin apabila apa yang ia pelajari bermanfaat dan praktis.
4. Dorongan semangat dan pengulangan yang terus menerus akan membantu seseorang belajar lebih baik.
5. Orang dewasa belajar sebaik mungkin apabila ia mempunyai kesempatan untuk memanfaatkan secara penuh pengetahuannya, kemampuannya dan keterampilannya dalam waktu yang cukup.
6. Proses belajar dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman lalu dan daya pikir dari warga belajar.
7. Saling pengertian yang baik dan sesuai dengan ciri-ciri utama dari orang dewasa membantu pencapaian tujuan dalam belajar.³⁷

Berdasarkan prinsip-prinsip di atas bahwa orang dewasa selalu ingin diikuti sertakan dalam bagian-bagian pembelajaran. Hal tersebut berkaitan dengan apa yang ingin mereka pelajari, tutor nantinya hanya akan memberikan pengertian mengenai manfaat apa dalam mempelajari bahan ajar yang diberikan. Hal tersebut nantinya berkaitan dengan motivasi warga belajar orang dewasa dalam motivasi mempelajari suatu bidang yang mereka inginkan. .

d. Tujuan Pendidikan Orang Dewasa

Tujuan pendidikan orang dewasa pada hakekatnya adalah segala kegiatan yang membantu orang dewasa dalam belajar dengan memasukkan nilai-nilai dan karakteristik orang dewasa sebagai acuan

³⁷ (<http://www.e-smartschool.com/sptPendidikan/artikel13.asp>) diunduh pada Sabtu, 2 Maret 2013

dalam proses pembelajaran. Menciptakan pembelajaran yang mandiri dan dapat memanfaatkan potensi yang dimiliki dalam memenuhi kebutuhan. Pendidikan orang dewasa juga memiliki makna sebagai pendidikan sepanjang hayat, sehingga pendidikan berlangsung tanpa terikat oleh waktu dan tempat.

Orang dewasa yang memiliki karakteristik khusus dalam mempelajari sesuatu, sehingga pembelajaran tentunya harus berkaitan dengan keinginan yang dicapai dalam hidupnya. Karakteristik tersebut mengindikasikan orang dewasa belajar bukan hanya untuk memenuhi kompetensi akademik namun juga manfaat dalam memecahkan permasalahan dalam kehidupannya.

Adapun tujuan pendidikan orang dewasa menurut Bergeivin sebagai berikut

- 1) Membantu pelajar mencapai suatu tingkatan kebahagiaan dan makna hidup.
- 2) Membantu pelajar memahami dirinya sendiri, bakatnya, keterbatasannya dan hubungan interpersonalnya.
- 3) Membantu mengenali dan memahami kebutuhan lifelong education.
- 4) Memberikan kondisi dan kesempatan untuk membantu mencapai kemajuan proses pematangan secara spiritual, budaya, fisik, politik dan kejujuran.
- 5) Memberikan kemampuan melek huruf, keterampilan kejujuran dan kesehatan bagi orang dewasa yang sebelumnya tidak memiliki kesempatan untuk belajar.³⁸

³⁸ http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PEND. LUAR SEKOLAH/195608101981011-D. NUNU HERYANTO/pendekatan_orang_dewasa_andragogi_x.pdf diunduh pada Minggu, 3 Maret 2013

Berdasarkan tujuan pendidikan orang dewasa diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa orientasi pendidikan menekankan kepada pemecah kebutuhan warga belajar di masyarakat. Menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh orang dewasa itu sendiri. Dengan mengikut sertakan warga belajar dari awal kegiatan pembelajaran hingga tujuan akhir yang ingin dicapai oleh warga belajar tentunya akan tercapai tujuan pembelajaran yang lebih afektif dan efisien.

e. Penerapan Pendidikan Orang Dewasa dalam Pembelajaran

Penerapan pembelajaran berkaitan erat dengan metode yang digunakan agar tepat pada sasaran yang telah ditentukan dalam tujuan pendidikan. Didalam penerapan pendidikan orang dewasa ada tiga yang harus diperhatikan dalam memperoleh hasil pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pertama adalah performa Tutor selain harus memiliki pengetahuan dan bekal yang lebih banyak dibanding warga belajar namun dalam proses pembelajaran harus memiliki pembawaaan yang menyenangkan. Karena orang dewasa tidak dapat dipaksa dan harus diajak aktif maka Tutor harus dapat membawa dirinya kepada konsep pembelajaran yang menyenangkan.

Kedua adalah memfokuskan bahan ajar bagi warga belajar dengan bermacam-macam karekteristik Tutor harus mampu

mengidentifikasi kebutuhan apa yang benar-benar dibutuhkan oleh peserta didik dan mampu mengorganisir bahan yang akan diberikan agar tepat dan sesuai.

Dan yang ketiga adalah penggunaan metode yang tepat karena orang dewasa memiliki karakter dan prinsip yang berbeda dengan anak-anak maka penentuan metode dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat vital dalam presentase keberhasilan pendidikan pada peserta didik.

4. Hakikat Keterampilan Mendesain Pamflet

a. Pengertian Keterampilan Mendesain

Terampil atau cekatan menurut Soemaryadi adalah kepandaian melakukan sesuatu pekerjaan dengan cepat dan benar. Hal ini berarti bahwa seseorang yang dapat mengerjakan sesuatu dengan cepat tetapi tidak benar maka orang tersebut belum dikatakan bahwa ia sudah terampil.³⁹

Pendapat itu didukung dengan pengertian keterampilan yang terdapat dalam kamus besar bahasa Indonesia yaitu pengertian terampil adalah cakap dalam menyelesaikan tugas; mampu dan cekatan.⁴⁰

³⁹ Somaryadi, dkk. *Pendekatan keterampilan*. (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1999) h. 2

⁴⁰ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka)

Kepandaian dan kemampuan seseorang dalam melakukan suatu hal bisa disebut dengan keterampilan.

Mendesain merupakan kegiatan memproduksi, menyusun, strategi segala bentuk menarik sebuah media pemasaran maupun informasi. Keterampilan di kelompok belajar masyarakat ini didukung dengan penggunaan aplikasi *photoshop cs 3* yang membantu warga belajar menguasai segala fungsi dari aplikasi desain ini. Meskipun ilmu keterampilan mendesain yang diberikan oleh kelompok belajar masyarakat Taman Siswa ini masih tingkat dasar diharapkan warga belajar dapat memiliki keterampilan awal yang mampu membekali hidup mandiri dan bermanfaat bagi dunia kerja mereka di kedepannya.

b. Pengertian Pamflet

Pamflet merupakan salah satu media untuk menarik para konsumen atau masyarakat yang menjadi pangsa pasar sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penawaran jasa produk. Penggunaan pamflet bertujuan pula sebagai pendukung informasi yang tidak tercakup dalam media elektronik maupun media cetak.

Pamflet biasanya diberikan secara cuma-cuma kepada para konsumen maupun dipajang di suatu tempat tertentu, agar orang yang melihat akan tertarik untuk mendekati kemudian membaca informasi yang terkandung di dalamnya. Sebelum mendesain sebuah pamflet diperlukan sebuah objek apa yang akan ditampilkan, objek yang ditempatkan harus

sesuai dengan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Beberapa langkah dalam membuat pamflet sederhana dan mendesainnya menggunakan photoshop cs 3 sebagai berikut:

1) Membuka lembar kerja atau worksheet

Klik menu file pilih new lalu ubah ukuran lembar kerja dengan memilih menu preset menjadi international paper, ubah menu size menjadi A4 sebagai ukuran pamflet pada umumnya.

2) Mengubah warna background

Klik sebanyak dua kali pada layer ubah sesuai keinginan.

3) Menyisipkan object gambar

Klik menu file, pilih open as smart object, pilih object gambar yang diinginkan lalu pilih open.

4) Memisahkan object gambar dengan background

Klik history brush tool lalu klik pada background yang nantinya dipisahkan berdasarkan klasifikasi warna yang sama, lalu klik magic wand tool di bckground yang sudah ditandai dengan history brush tool lalu tekan tombol delete pada keyboard.

5) Menempatkan object gambar

Klik move tool lalu drag tempatkan pada posisi yang diinginkan.

6) Mengubah ukuran object

Tekan tombol Ctrl + t pada keyboard lalu drag menggunakan mouse dengan menekan tombol shift lalu tekan enter.

7) Menyisipkan text

Dengan mengklik horizontal type tool lalu klik pada tempat yang ingin disisipkan untuk mengatur font, size, dan bentuk ubah pada menu bar yang ada di atas lembar kerja.

8) Menyimpan hasil lembar kerja

Klik menu file lalu pilih menu save as ubah bentuk file menjadi JPEG lalu klik ok.

5. Hakikat Kelompok Belajar

a. Pengertian kelompok belajar

Kelompok belajar merupakan bagian dari satuan pendidikan luar sekolah hal tersebut tercantuk dalam UU Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bahwa satuan pendidikan nonformal terdiri atas lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok bermain, pusat kegiatan belajar masyarakat, dan majelis taklim serta satuan pendidikan yang sejenis. Dan kelompok belajar termasuk kedalam bentuk dari kelompok belajar.

Pengertian kelompok belajar sendiri, sebagaimana yang dikemukakan oleh Misbah Partika sebagai berikut :

Belajar kelompok dapat diartikan sebagai cara yang digunakan oleh dua atau lebih dalam mencari atau meningkatkan pengetahuan, keterampilan sikap atau kemampuan pada umumnya yang dilakukan secara logis dan sistematis melalui kegiatan kelompok.⁴¹

M. Saleh Muntasir mengemukakan pengertian kelompok sebagai berikut :

Kelompok yang terdiri dari tiga-empat anak, mereka mengadakan kegiatan bersama memecahkan kesulitan-kesulitan dengan pertolongan anak lain yang lebih cepat belajarnya, mereka bekerjasama yang paling menguntungkan si pelajar yang cepat itu juga mendapatkan keuntungan karena memberi pertolongan itu ia juga memantapkan apa yang ia ketahui.⁴²

Sedangkan Robert L Cilstrop dan William R. Martin memberikan pengertian kerja kelompok sebagai berikut :

Kegiatan kelompok siswa yang biasanya berjumlah kecil yang diorganisir untuk kepentingan belajar, keberhasilan kerja kelompok ini menuntut kegiatan yang kooperatif dari berbagai individu.⁴³

Dari beberapa definisi yang dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa kerja kelompok belajar adalah suatu kesatuan yang terdiri dari dua individu atau lebih yang telah menjalin interaksi dengan baik sehingga antar individu tersebut dapat membagi tugas, struktur, tertentu dalam usaha melakukan kegiatan bersama. Sedangkan kelompok belajar lebih

⁴¹ <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2202977-pengertian-belajar-kelompok/#ixzz2Morhbkcw> diakses pada Rabu, 6 Maret 2013

⁴² Ibid

⁴³ Ibid

adalah wadah kegiatan belajar yang dilakukan oleh sekumpulan individu yang terorganisir yang didalamnya terdapat kegiatan belajar bersama untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari kesimpulan diatas belajar kelompok berarti tidak dapat dipisahkan dengan kelompok belajar pengertian keduanya, karena adanya sejumlah individu yang belajar bersama, belum tentu mereka melakukan kegiatan belajar kelompok yang berarti belum pula mereka merupakan kelompok belajar. Untuk memenuhi kelompok belajar terdapat aspek-aspek tertentu menurut S, Nasution mengemukakan aspek-aspek belajar sebagai berikut :

Adanya interaksi, adanya tujuan bersama yang telah ditetapkan sebelumnya, adanya keterkaitan individu terhadap aturan-aturan kelompok, adanya kepemimpinan kelompok, dan adanya perasaan yang sama dalam kelompok.⁴⁴

Dari urain-urain diatas, maka yang dimaksud dengan aktifitas belajar kelompok disini adalah kegiatan mengarah pada perbuatan belajar dalam rangka memecahkan permasalahan, mencari jawaban, dari berbagai macam masalah. Khususnya yang berkaitan dengan belajar kelompok.

b. Tujuan kelompok belajar

⁴⁴ Ibid

Belajar pada hakikatnya adalah dilakukan untuk melakukan aktifitas baik fisik maupun mental, dengan tujuan mencapai suatu hasil yang sesuai dengan tujuan. Sedangkan tujuan belajar itu sendiri telah dimiliki oleh setiap individu yang ikut didalam proses pembelajaran. Tujuan tersebut muncul dari dasar kebutuhan manusia sehingga muncul perilaku belajar. Dengan kebutuhan yang selalu muncul siring tingkat pencapaian individu proses belajar terus menerus berlangsung dalam upaya memenuhi kebutuhan mencapai tujuan dengan berbagai kegiatan yang bervariasi.

Begitupun kehadiran kelompok belajar ditengah masyarakat seperti yang dikemukakan oleh Rustia NK mengenai tujuan kelompok belajar adalah :

- 1) Memotifasi siswa kearah kegiatan yang berhubungan dengan masyarakat, dalam arti dengan kerja kelompok siswa dapat menerapkan teori disekolah dalam praktik hidup sehari-hari, selain itu dapat mengembangkan pemikirannya, ide-idenya, serta tenaga bagi masyarakat sekitar
- 2) Dengan melakukan kerja kelompok memberi pengalaman pada siswa untuk mengenal kepemimpinan atau *leadership* seperti membuat rencana sebelum melakukan sebuah pekerjaan, memecahkan masalah, menyelesaikan tugas dengan kerjasama.
- 3) Dengan bekerja sama siswa dapat mengumpulkan bahan informasi atau data yang lebih banyak tentang berbagai jenis aspek suatu masalah dalam jangka waktu yang relative singkat.⁴⁵

Sehingga dapat disimpulkan dalam pendidikan nonformal bahwa

kelompok belajar memiliki tujuan memotivasi peserta didik untuk dapat

⁴⁵ Ibid

mengimplmentasikan hasil belajar yang diperoleh kedalam kehidupan sehari-hari guna memenuhi kebutuhan hidup maupun menyelesaikan masalah yang penting dalam memenuhi kebutuhan hidupnya dengan waktu yang relatif singkat karena memiliki pengetahuan yang cukup dibidangnya.

B. Kerangka Berfikir

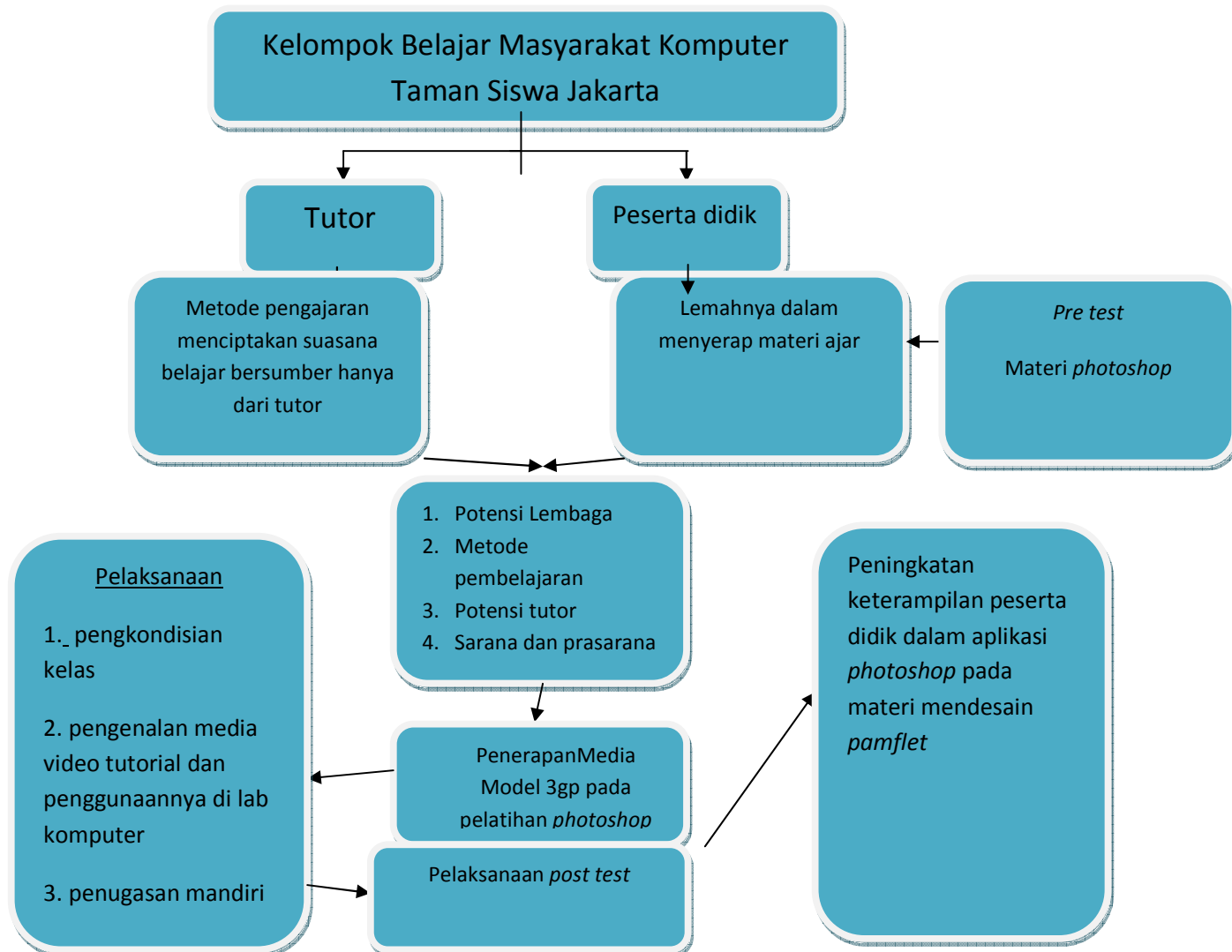
Kelompok belajar komputer Taman Siswa Jakarta merupakan salah satu program pendidikan masyarakat dengan memberikan keterampilan komputer. Ketersediaan fasilitas yang memadai dianggap sebagai peluang untuk masyarakat mendapatkan pengetahuan dan ilmu terlebih peserta didik tidak harus membayar biaya, hal tersebut menjadi sarana karena kelompok belajar komputer Taman Siswa berbentuk yayasan sehingga dana untuk menunjang kegiatan telah tersedia. Keberadaan kelompok belajar di tengah-tengah pemukiman padat menjadi daya tarik bagi masyarakat sekitar hal tersebut terlihat dari peserta didik yang cukup banyak dan mau mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang mayoritas merupakan orang dewasa, karena orang yang telah bekerja namun ingin mendapatkan pembelajaran.

Dengan kesibukan orang dewasa yang rata-rata bekerja pembelajaran mandiri menjadi alternatif pemecah kebutuhan mereka. Permasalahan bahwa rendahnya tingkat pemahaman peserta didik

mengenai materi apa yang telah diberikan menjadi materi harus diulang-ulang dalam penyampaiannya. Pembelajaran mandiri kan memberikan fasilitas bagi peserta didik yang mayoritas tidak memiliki komputer. Sebagai pendukung pelaksanaan pembelajaran mandiri diperlukan media sebagai alat penyalur pesan yang bisa lebih membawa pesan kepada peserta didik. Dengan media pembelajaran mandiri tentunya akan tercipta pembelajaran yang efektif karena media ini akan menggantikan fungsi tutor sebagai fasilitator tanpa terbatas waktu dan tempat.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan media model 3gp dalam pelatihan *photoshop* pada materi pembuatan pamflet dapat meningkatkan keterampilan mendesain warga belajar kelompok belajar komputer Taman Siswa Jakarta.

Terdapat alur kerangka berfikir dalam penerapan pembelajaran mandiri menggunakan media model 3gp, yang terlihat dalam bagan kerangka berfikir dibawah ini, yaitu :



Gambar 2. 1.

Keterangan :

Melalui penerapan media model 3gp dalam pelatihan *photoshop* materi membuat pamflet pada warga belajar kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa Jakarta dapat meningkatkan keterampilan mendesain melalui pembelajaran mandiri.