BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pelatihan

a) Pengertian Pelatihan

Pelatihan pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang bermaksud untuk memperbaiki diri dan mengembangkan keterampilan serta pengetahuan yang telah atau belum dimiliki warga belajar atau peserta pelatihan.

Menurut Sastrohadiwiryo (2005:210) mendefinisikan pelatihan adalah "bagian pendidikan yang menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan di luar sistem pendidikan yang berlaku dalam waktu yang relatif singkat dan dengan metode yang lebih mengutamakan praktek daripada teori".[1]

Pelatihan adalah proses secara sistematis mengubah tingkah laku pegawai untuk mencapai tujuan organisasi.[2] Perubahan tingkah laku yang dimaksud disini adalah dapat berupa

[1] B.Siswanto Sastrohadiwiryo, *Manajemen Tenaga Kerja Indonesia, Pendekatan Administrasi dan Operasional* (Jakarta : Bumi Aksara,2005). h.198

[2] Veithzal Rivai, *Manajemen Sumber Daya Manusia untuk Perusahaan* (Jakarta: Rajagrafindo, 2009), h. 212

bertambahnya pengetahuan, keahlian, kreativitas, keterampilan dan perubahan sikap dan perilaku.

Ada beberapa tipe tingkah laku antara lain :

1) Kategori psikomotorik, meliputi pengkrontolan otot-otot sehingga orang dapat melakukan gerakan-gerakan yang tepat. Sasarannya adalah agar orang tersebut memiliki keterampilan fisik
2) Kategori afektif, meliputi perasaan, nilai dan sikap. Sasaran pelatihan dalam kategori ini adalah untuk membuat orang mempunyai sikap tertentu
3) Kategori kognitif, meliputi proses intelektual seperti mengingat, memahami, dan menganalisis, sasaran pelatihan pada kategori ini adalah untuk membuat orang mempunyai pengetahuan dan keterampilan berfikir.[3]

Menurut Moekijat ada tiga syarat yang harus diketahui agar suatu kegiatan dapat dikatakan sebagai pelatihan yaitu:

1) Pelatihan harus membantu pegawai menambah kemampuannya
2) Pelatihan harus menimbulkan perubahan dalam keluasan bekerja pegawai, sikap, informasi dan pengetahuan yang ia terapkan dalam pekerjaannya sehari-hari
3) Pelatihan harus berhubungan dengan pekerjaan tertentu. Bila pegawai tersebut mengikuti bagian dalam berbagai program pendidikan yang tidak disebut pelatihan, itu semata-mata hanya sebagai persiapan dimasa yang akan datang.[4]

Berdasarkan berbagai pengertian yang telah dikemukakan diatas maka dapat diimpulkan bahwa pelatihan

[3] *Ibid,* h. 215
[4] Moekijat*, Latihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia* (Bandung: Mandar Maju, 1994), h.5.

merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas peserta pelatihan baik dari pengetahuan, sikap dan keterampilan agar dapat melaksanakan tugas yang lebih baik.

b) Prinsip-Prinsip Pelatihan

Peserta pelatihan pada umumnya adalah orang-orang dewasa. Oleh karena itu, prinsip-prinsip dalam kegiatan pelatihan disesuaikan dengan orang dewasa. Prinsip-prinsip pelatihan yang dimaksud menurut Agus M. Hardjana yaitu:

1) Belajar dari pengalaman
   Peserta pelatihan adalah orang dewasa yang mempunyai pengalaman, pengetahuan, sikap, kecakapan, dan keterampilan sendiri. Belajar dari pengalaman berarti memanfaatkan segala sesuatu yang mereka miliki untuk dijadikan titik tolak guna dikembangkan dan diperkaya. Dengan cara itu, diharapkan peserta dapat menambah pengetahuan, memperbaiki sikap, dan meningkatkan kecakapan serta keterampilan mereka.
2) Melihat dan menemukan sendiri relevansi training.
   Kegiatan pelatihan peserta tidak dapat dipaksa, diancam dengan berbagai sangsi, diberi janji-janji, atau dijejali dengan petuah-petuah, agar mengubah pengetahuan, sikap, perilaku, kecakapan dan keterampilan melalui penyajian kegiatan-kegiatan yang bermakna.
3) Melalui kebersamaan dan kerja sama.
   Untuk mengubah perilaku, dibutuhkan motivasi. Motivasi tersebut akan lebih mudah dibangkitkan dan dipertahankan jika kegiatan yang mengubah perilaku itu dilakukan bersama-sama dengan orang lain.oleh karena itu, kegiatan dalam training tidak hanya dilakukan secara pribadi. Dalam kelompok dan melalui kelompok, peserta dapat saling mengenal, saling berbagi pengalaman, mengadakan kegiatan,

dan melakukan kerja untuk menyelesaikan tugas bersama. Dengan cari itu, peserta melatih diri dalam mengubah pengetahuan, sikap, perilaku, kecakapan, dan keterampilan mereka.

4) Melibatkan emosi dan budi.
   Pelatihan melibatkan seluruh diri peserta. Oleh karena itu, peserta pelatihan tidak hanya diberikan berbagai informasi dan pengetahuan, tetapi juga disentuh hati, perasaan dan emosi, serta diolah perilakunya. Ini dilakukan dengan memberikan latihan berupa kegiatan yang pengerjaannya memerlukan pemikiran dan perasaan.[5]

Sedangkan definisi prinsip-prinsip pelatihan menurut Dalris Mahmud dalam membuat pelatihan yang efektif yaitu:

1) Partisipasi
   Peserta aktif berperan serta dalam porses pembelajaran, semakin peserta pelatihan aktif berpartisipasi akan membawa pembelajaran lebih efektif. Peserta pelatihan tidak hanya belajar lebih cepat, tetapi juga memiliki keterampilan jauh lebih lama jika mereka berpartisipasi aktif dalam pembelajaran
2) Repetition
   Suatu proses menjalankan tugas secara berulang-ulang memungkinkan dapat dipelajari. Praktek membuat kesempurnaan merupakan manfaat pembelajaran.
3) Transfer Of Training
   Suatu tingkat yang dipelajari selama pelatihan dapat diaplikasikan untuk menunjukkan kinerja pada pekerjaan.
4) Feed Back
   Pembelajaran menjadi sangat sulit tanpa umpan balik, yang merupakan pengetahuan tentang hasil tindakan seseorang.[6]

[5] Agus M. Hardjana, *Training SDM Yang Efektif,*(Yogyakarta:Kanisius,2001),h.24-25
[6] http://www.psychologymania.com/2012/09/prinsip-prinsip-pelatihan.html diakses pada 8 April 2013

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan prinsip-prinsip dalam pelatihan yaitu melalui upaya pengajaran yang berproses dengan memotivasi, saling menghargai satu sama lain serta adanya feedback dengan demikian maka pelatihan akan berjalan efektif.

c) Tujuan Pelatihan

Dalam melaksanakan pelatihan haruslah mengetahui dan menetapkan tujuan pelatihan yang akan dijalankan. Tanpa tujuan yang jelas, pelatihan tidak akan memberikan hasil yang diharapkan.

Menurut Saleh Marzuki "pelatihan diharapkan terjadi perubahan tingkah laku pada partisipan agar menjadi lebih baik seperti pengetahuan, keterampilan dan sikapnya".[7]

Menurut Sudjana yang dikutip oleh Moenir dalam buku kepemimpinan kerja mengungkapkan bahwa pelatihan merupakaan suatu proses yang dinamis untuk mencapai tujuan tertentu. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari dua segi, yaitu:

1) Segi proses
   Kriteria keberhasilan pelatihan dilihat dari sudut proses lebih menekankan kepada pengajaran sebagai suatu proses haruslah merupakan interaksi dinamis sehingga sebagai subjek yang belajar mampu mengembangkan

[7] Saleh Marzuki. *Pendidikan Non Formal Dimensi Dalam Keaksaraan Fungsional, Pelatihan, dan Andragogi,*(Bandung:Remaja Rosdakarya,2010),h.173

potensinya melalui belajar sendiri, dan tujuan yang telah ditetapkan tercapai secara efektif.

2) Segi hasil
Kriteria keberhasilan pelatihan dilihat dari segi hasil lebih menekankan pada tinglkat penguasaan tujuan oleh siswa baik dari segi kualitas maupun kuantitas.[8]

Dari uraian di atas, untuk mencapai hasil pelatihan yang maksimal harus ada tujuan yang jelas dalam melaksanakan suatu pelatihan. Tujuan tersebut adalah adanya kemampuan meningkatkan kualitas individu yaitu berupa pengetahuan. Pengetahuan yang berupa kecakapan dan keterampilan bagi seseorang untuk meningkatkan kemampuan diri sehingga dapat mengikuti perkembangan yang ada dan memenuhi kebutuhan yang diharapkan.

d) Komponen Pelatihan

Pelatihan merupakan sebuah kegiatan yang direncanakan demi mencapai tujuan yang diinginkan dalam pelaksanaannya, dengan demikian demi mencapai sebuah tujuan yang diinginkan maka terdapat komponen-komponen pelatihan.

Menurut A.A Anwar Prabu Mangkunegara, melalui bukunya yang berjudul Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan, menjelaskan mengenai komponen-komponen pelatihan dan pengembangannya, antara lain :

[8] Moenir, *Kepemimpinan Kerja*, (Jakarta: BIma Aksara, 2002), h. 12.

1) Tujuan dan sasaran pelatihan dan pengembangan harus jelas dan dapat di ukur
2) Para pelatih *(trainers)* harus memiliki kualifikasi yang memadai
3) Materi pelatihan dan pengembangan harus disesuaikan dengan yang hendak dicapai
4) Metode pelatihan dan pengembangan harus sesuai dengan tinggkat kemampuan pegawai yang menjadi peserta
5) Peserta pelatihan dan pengembangan (*trainee*) harus memenuhi persyaratan yang ditentukan[9].

Hasil uraian diatas, untuk mencapai hasil pelatihan yang maksimal maka diperlukan suatu tujuan yang jelas dalam pelaksanaan pelatihan, kemudian pelatih yang ahli dalam bidangnya, materi yang sesuai dengan pelatihan, metode pelatihan yang sesuai dengan sasaran dan peserta yang sesuai dengan tujuan pelatihan tersebut.

e) Manfaat Pelatihan

Setiap kegiatan pada umumnya memiliki manfaat yang positif bagi individu yang melaksanakannya. Menurut Siagian terdapat 10 manfaat yang diambil dari peserta pelatihan, yaitu:

1) Membantu peserta pelatihan membuat keputusan yang lebih baik.
2) Meningkatkan kemampuan peserta pelatihan dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapinya.
3) Terjadinya interaksi dan operasionalisasi faktor motivasional.

---

[9] A.A Anwar Prabu Mangkunegara, *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*. (Jakarta : Bumi Aksara, 2000) h.45

4) Timbulnya dorongan dalam diri peserta pelatihan untuk terus meningkatkan kemampuan.
5) Peningkatan kemampuan peserta pelatihan untuk mengatasi: stress, frustasi, dan konflik yang pada gilirannnya memperbesar rasa percaya diri sendiri.
6) Tersedianya informasi berbagai program yang dapat dimanfaatkan peserta pelatihan dalam rangka pertumbuhan secara teknikal dan intelektual.
7) Meningkatkan kepuasan dan kemampuan yang dimiliki.
8) Semakin besar pengakuan atas kemampuan seseorang.
9) Makin besarnya tekad peserta pelatihan untuk lebih mandiri.
10) Mengurangi ketakutan dalam menghadapi tugas-tugas baru yang akan datang di masa depan.[10]

Richard B. Johnson dalam bukunya menuliskan bahwasannya manfaat pelatihan yaitu:

1) Meningkatkan Keterampilan, pengetahuan bagi para peserta pelatihan,
2) Menambah produktivitas dalam bekerja,
3) Mengembangkan, menempatkan, dan menyiapkan orang untuk maju,
4) Memperbaiki kualitas kerja dan menaikkan semangat kerja.[11]

Garis besar dari uraian manfaat pelatihan di atas dapat disimpulkan bahwa, pelatihan merupakan sarana yang ditujukan untuk lebih membangun peserta pelatihan baik dari segi kemampuan (kognitif), afektif (perasaan) dan psikomotorik.

[10] Sondang P. Siagian, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1998), h. 183-185.
[11] Saleh Marzuki.Op. cit.h 175

Pelatihan dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mengurangi dampak negatif yang berakibat disebabkan kurangnya pengetahuan, kurangnya rasa percaya diri, dan pengalaman yang terbatas dari masing-masing peserta pelatihan.

Hasil dari pelatihan yang dilaksanakan dapat memberikan manfaat yang dapat dikembangkan bagi peserta pelatihan baik secara individu maupun kelompok.

2. Hakikat Alat Permainan Edukatif

a) Alat Permainan Edukatif (APE)

Pada dasarnya anak memang berada dalam masa bermain. Maka yang dibutuhkan bukanlah alat pembelajaran atau alat peraga, melainkan alat permainan untuk mendukung kegiatan bermainnya. Namun APE biasa disebut sebagai Media Pembelajaran ataupun Alat pembelajaran.

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah “segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar (alam) maupun yang sudah dibuat (dibeli)”.[12]

[12] http;//alat-permainan-edukatif-untuk-anak-usia.html. diakses pada tanggal 22 Maret 2013

Bila dihubungkan dengan anak usia dini, media pembelajaran dikenal sebagai Alat Permainan Edukatif atau sering disingkat APE. Menurut Sudono (2000), alat permainan adalah;

> semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.[13]

Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa APE merupakan alat permainan yang mempunyai nilai-nilai edukatif, yaitu dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan yang ada pada diri anak.

b) Kegunaan APE

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak yang disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan anak, serta berguna untuk:

1) Pengembangan aspek fisik
   Kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang pertumbuhan fisik anak, trediri dari motorik kasar dan halus.
   Contoh alat bermain motorik kasar : sepeda, bola, mainan yang ditarik dan didorong, tali, dll. Motorik halus : gunting, pensil, bola, balok, lilin, dll.
2) Pengembangan bahasa

[13] Sudono, Anggani. 2000*. Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk pendidikan anak usia dini).* Jakarta: PT.Grasindo h.28

Melatih berbicara, menggunakan kalimat yang benar. Contoh alat permainan : buku bergambar, buku cerita, majalah, radio, tape, TV, dll.

3) Pengembangan aspek kognitif
   Pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna, dll.
   Contoh alat permainan : buku bergambar, buku cerita, puzzle, boneka, pensil warna, radio, playdough dll.
4) Pengembangan aspek sosial
   Khususnya dalam hubungannya dengan interaksi ibu dan anak, keluarga dan masyarakat.
   Contoh alat permainan : alat permainan yang dapat dipakai bersama, misal kotak pasir, bola, tali, dll.[14]

Dapat disimpulkan bahwa kegunaan alat permainan edukatif dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak melaui bermain. Melalui bermain anak akan menggunakan sensorimotorik atau funsionalnya sehingga anak dapat menyalurkan daya imajinasi, fantasi, harapan, sosial, sampai pada konflik pribadinya.

c) Kriteria dalam Membuat APE

Jumlah dan ragam alat permainan edukatif saat ini sudah semakin berkembang sesuai dengan kebutuhan dan zaman. Beragam alat-alat permainan baik pilihan dan bentuk ragamnya mudah dijumpai seiring pentingnya alat permainan edukatif ini diperlukan pada satuan pendidikan anak usia dini.

[14] http://fourseasonnews.blogspot.com/2012/08/pengertian-alat-permainan-edukatif-ape.html diakses pada tanggal 7April2013.

Banyak pihak yang memproduksi alat-alat permainan yang mendukung pembelajaran tersebut diproduksi secara masal yang bentuk juga fungsinya tidak sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak penggunaan bahan yang tidak ramah lingkungan sering kali menjadi bagian dari bahan pembuatan alat permainan tanpa memikirakan dampak dari penggunaan bahan berbahaya tersebut. Menurut Anggani Sudono, terdapat beberapa kriteria dalam pembuatan APE. Kriteria-kriteria tersebut diantaranya:

1) Keamanan. Menjaga keselamatan, kesehatan dan keamanana anak merupakan prasyarat utama.
2) Cat non toxid (bebas racun). Cat harus aman dari zat racun yang dapat membahayakan anak. Pengawasan ketat perlu dilakukan oleh tutor yang bersangkutan untuk mencegah hal yang tidak diinginkan. Bagi anak yang masih cenderung memasukkan benda ke mulutnya semua alat permaianan harus dijaga kebersihan dan keamanannya.
3) Bentuk dan penampilan harus menarik. Karena alat permainan sangat berpengaruh terhadap kesenangan anak untuk bermain, pembuatan APE untuk anak menuntut kesabaran, rasa estetika, dan keterampilan.[15]

Merujuk pendapat tersebut dalam pembuatan APE haruslah menggunakan bahan yang aman, tidak beracun serta bentuk dan warna mainan dapat menarik anak. Alat permainan dapat dibuat menggunakan bahan-bahan yang didapat dalam

[15] Joyce, 2009. *Yuk Utak-atik dengan Clay*.Yogyakarta:Andi Offset. h.5

lingkungan sekitar, dengan membuat sendiri alat permainan untuk anak, dapat memacu daya kreativitas serta imanjinasi dalam menciptakan alat permainan dengan bahan yang ada di lingkungan sekitar, tidak meambahayakan anak serta bernilai pendidikan.

d) Alat Permainan Edukatif Playdough

Terdapat beragam alat permainan edukatif untuk anak yang tentunya menunjang pembelajarannya salah satunya *playdough*. Mengutip istilah *playdough (playdoh)* adalah "adonan mainan *(play=bermain, dough=adonan)* atau plastisin mainan yang merupakan bentuk modern dari mainan tanah liat *(lempung)*".[16]

Wikipedia mengartikan *playdough* sebagai "senyawa pemodelan yang digunakan oleh anak-anak untuk seni dan kerajinan proyek di rumah dan di sekolah. Terdiri dari tepung, air, garam, asam borat dan minyak mineral".[17]

Dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif *playdough* merupakan salah satu alat bermain anak mengandung nilai pendidikan didalamnya, berupa adonan fleksibel untuk melatih motorik sekaligus imajinasi anak yang berbahan dasar lingkungan.

---

[16] http://nasibatul-ulya.blogspot.com/2012/02/membuat-sendiri-playdough.html diakses pada tanggal 18 April 2013

[17] http://en.wikipedia.org/wiki/Play-Doh diakses pada tanggal 8 April 2013

e) Manfaat APE Playdough

Saat bermain *playdough* anak tidak hanya memperoleh kesenangan, anak mendapati manfaat dari alat permainan tersebut. Berikut adalah beberapa manfaat yang terdapat dalam APE *playdough:*

1) Kemampuan sensorik
   Salah satu cara anak untuk mengenal sesuatu yaitu melalui sentuhan, dengan bermain *playdough* anak belajar tentang tekstur, serta bagaimana menciptakan sesuatu.
2) Kemampuan motorik halus
   APE *playdough* membantu memaksimalkan motorik halus anak, dalam permainan *playdough* melatih anak dalam menggerakkan otot jemari dan tangan.
3) Kemampuan berfikir
   Bermain *playdough* dapat mengasah kemampuan berpikir anak. Misalnya dengan memberikan contoh bagaimana bermain dan menciptakan sesuatu dengan *playdough*.
4) Kemampuan berbahasa
   Menggunakan kata-kata untuk mendeskripsikan kegiatan saat bermain *playdough* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak. Meremas, berguling, membuat bola, dan berputar adalah beberapa kata yang akan sering didengar anak saat bermain *playdough*.
5) Kemampuan sosial
   Anak mempunyai kesempatan dalam menjalin interaksi yang akrab dengan teman-temannya saat bermain *playdough*. Seorang anak pada dasarnya berfikiran self center, namun dengan melakukan aktifitas bermain bersama maka anak-anak akan belajar bahwa bermain bersama juga sangat menyenangkan. Anak juga menjalin hubungan yang erat antara tutor dan anak[18]

[18] http://www.kafebalita.com/content/articles/read/2009/04/manfaat-bermain-play-dough/1164 diakses pada tanggal 4 April 2013

Penggunaan APE *playdough* dapat disimpulkan bermanfaat sebagai penggugah perhatian, minat dan motivasi anak dalam mengikuti kegiatan belajar. Serta mengembangkan nalar dan kreativitas anak dalam berfikir, menganalisa, serta berbuat secara sistematik dan logis.

f) Alat dan Bahan APE Playdough

Pada pembuatan APE *playdough* diperlukan beberapa alat dan bahan dalam pembuatannya, berikut adalah penjabarannya:

Tabel 2.1

Alat dan Bahan Playdough

No.	Alat	Bahan
1.	Mangkuk	Tepung beras
2.	Sendok	Tepung Terigu
3.	Penggiling	Garam
4.	Cetakan	Minyak Goreng
5.	Sumpit / Tusuk Sate	Air
6.	Cotton Buds	Pewarna Makanan
7.	Cup+Tutup	Lem Fox

g) Langkah-langkah Membuat APE Playdough

Terdapat dua cara dalam pembuatan APE *playdough*, cara pertama pembuatan adonan APE *playdough* digunakan untuk anak. Cara kedua digunakan untuk tutor membuat alat peraga (adonan *playdough* dikeringkan).

Cara Pertama

1) Campurkan tepung beras dan tepung terigu kedalam wadah dengan perbandingan 1:1
2) Tambahkan garam 2:1 dari tepung, kemudian uleni
3) Tambahkan air dan minyak secukupnya jika adonan terlalu keras
4) Uleni sampai kalis (tidak menempel di tangan)
5) Bagi adonan menjadi beberapa bagian, ambil pewarna dengan cottonbuds, tempelkan ditengah adonan, kemudian campur pewarna dan adonan tersebut sampai warna merata
6) Bentuk sesuai keinginan/cetak

Cara Kedua

1) Campurkan tepung beras dan tepung terigu kedalam wadah dengan perbandingan 1:1
2) Tambahkan lemfox secukupnya kemudian uleni
3) Tambahkan air dan minyak secukupnya jika adonan terlalu keras
4) Uleni sampai kalis (tidak menempel di tangan)
5) Bagi adonan menjadi beberapa bagian, ambil pewarna dengan cottonbuds, tempelkan ditengah adonan, kemudian campur pewarna dan adonan tersebut sampai warna merata
6) Bentuk sesuai keinginan/cetak

Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui perbandingan cara pertama dan cara kedua terletak perbedaan penambahan garam/lemfox pada adonan.

3. Hakikat Kreativitas Mengajar

a) Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proeses kehidupan manusia. Kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Setiap manusia dikaruniai kreativitas dengan kualitas yang berbeda-beda dan lingkunganpun ikut berperan dalam mengembangkan atau tidaknya suatu kreativitas. Seto mulyadi menjabarkan pengertian kreativitas berdasarkan bebearapa hal, yaitu:

1) Pribadi. Kreativitas dikaitkan dengan adanya ciri-ciri kreativitas yang terdapat pada diri individu, yaitu ciri-ciri yang bersifat kognitif (berkaitan dengan kemampuan berpikir) seperti kelancaran, keluesan, keunikan dan kemampuan elaborasi.
2) Pendorong. Pendorong yang berkaitan dalam diri (internal) yaitu hasrat dan motivasi yang kuat pada diri sendiri. Sementara pendorong yang bersifat

eksternal yaitu pendorong dari luar individu, seperti pelatihan dsb.

3) Proses. Kegiatan bersibuk diri secara kreatif, dalam artian kreativitas lebih ditinjau dari aspek kegiatan bermain dengan gagasan-gagasan dalam pikiran tanpa terlalu menekankan pada apa yang dihasilkan oleh proses tersebut.
4) Produk. Kreativitas sebagai kemampuan untuk mencipta dan menghasilkan produk-produk baru. Pengertian baru tersebut tidak berarti harus selalu baru, namun bisa pula merupakan suatu kombinasi atau gabungan dari beberapa hal yang sebelumnya sudah pernah ada.[19]

Berdasarkan pendapat tersebut, kreativitas tidak timbul semerta-merta tetapi melalui proses. Proses kreativitas ada dalam kemampuan pikiran dan keinginan diri yang kemudian berproses pada suatu gagasan yang membentuk suatu cipta.

b) Pengertian Mengajar

Istilah mengajar dan belajar adalah dua peristiwa yang berbeda, akan tetapi antara keduanya terdapat hubungan yang erat. Terjadi kaitan dan interaksi satu sama lain, dalam kegiatan belajar mengajar anak adalah sebagai subjek dan sebagai objek dari kegiatan mengajar tersebut. Mengajar merupakan kegiatan mutlak memerlukan keterlibatan individu peserta didik.

Mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar anak didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak

[19] Mulyadi, Seto. 2000. *Mengembangkan Kreativitas.* Jakarta:Yayasan Obor Indonesia. h.205

didik melakukan proses belajar mengajar. Pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan/bantuan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar.

Terdapat banyak ahli merumuskan istilah mengajar ditinjau dari sudut pandang masing-masing, menurut Prof. Dr. Oemar Hamalik terdapat beberapa pengertian mengajar yaitu:

1) Mengajar ialah menyampaikan pengetahuan kepada siswa didik atau murid di sekolah.
2) Mengajar adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan sekolah.
3) Mengajar adalah usaha mengorganisasi lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi siswa.
4) Mengajar atau mendidik adalah memberikan bimbingan belajar kepada murid.
5) Mengajar adalah kegiatan mempersiapkan siswa untuk menjadi warga Negara yang baik sesuai dengan tuntutan masyarakat.[20]

Dalam *www.overfame.com* ditemui beberapa definisi mengajar, yaitu:

> Menurut Nasution (2000:4) mengajar adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak sehingga terjadi proses belajar. Mengajar merupakan suatu usaha dari pihak guru yakni mengatur lingkungan, sehingga terbentuklah suasana yang sebaik-baiknya bagi anak untuk belajar. Mengajar merupakan suatu usaha mengorganisasikan lingkungan dalam hubungannya dengan anak didik dan bahan pengajaran yang menimbulkan proses belajar (Usman, 2005:6). Mengajar adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar , kegiatan yang

[20] Oemar Hamalik*, Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h.44

> dilakukan serta sarana dan prasarana belajar mengajar yang tersedia. (Hasibuan, 2006:3)[21]

Jadi dapat disimpulkan bahwa kreatiivitas mengajar merupakan kemampuan berpikir dan keinginan diri yang kemudian berproses pada suatu gagasan membentuk cipta dan disalurkan melalui bimbingan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar.

4. Hakikat Pendidikan Orang Dewasa

a) Pengertian Pendidikan Orang Dewasa

Keberagaman masalah dan fenomena yang terjadi pada diri orang dewasa dan lingkungan mendorong orang dewasa untuk bertindak mengatasinya, salah satunya dengan belajar. Orang dewasa menyadari bahwa kegiatan belajar merupakan proses pemenuhan kebutuhan dirinya. Kegiatan belajar yang dimiliki oleh orang dewasa cenderung pada pemecahan masalah.

UNESCO mendifinisikan pendidikan orang dewasa sebagai berikut :

> Seluruh proses pendidikan yang terorganisasi diluar sekolah dengan berbagai bahan belajar, tingkatan dan metode, baik yang bersifat resmi maupun tidak, meliputi upaya berkelanjutan atau perbaikan pendidikan yang diperoleh dari sekolah, akademi,universitas atau magang.

[21] http;//www.overfame.definisi mengajar.com. diakses tanggal 26Maret2013

> Diperuntukkan bagi orang-orang dewasa dalam lingkungan masyarakat agar mereka dapat mengembangkan kemampuan, memperkaya pengetahuan, meningkatkan kualifikasi teknik dan profesi yang telah dimilikinya, memperoleh cara-cara baru, serta mengubah sikap dan perilakunya.[22]

Pendidikan Orang Dewasa disebut juga adragogi, secara literatur andragogi :

> berasal dari bahasa Yunani *aner* artinya orang dewasa, dan *agogus* artinya memimpin. Istilah lain yang kerap kali dipakai sebagai perbandingan adalah pedagogi yang ditarik dari kata *paid* artinya anak dan *agogus* artinya memimpin. Maka secara harfiah pedagogi berarti seni dan pengetahuan mengajar anak. Karena itu, pedagogi berarti seni atau pengetahuan mengajar anak maka apabila memakai istilah pedagogi untuk orang dewasa jelas kurang tepat, karena mengandung makna yang bertentangan."[23]

Menurut kartini kartono, andragogi adalah "sebuah ilmu untuk menuntun/mendidik manusia (*aner, andros* = manusia*; agoo*= menuntun, mendidik) adalah ilmu membentuk manusia, yaitu membentuk kepribadian seutuhnya, agar ia mampu mandiri di tengah lingkungan sosialnya".[24]

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa andragogi secara harfiah dapat diartikan sebagai seni dan pengetahuan mengajar orang dewasa. Maka Andragogi dalam mempelajari/membantu

---

[22]Berliana Kartakusumah, *Pemimpin Adiluhung Genealogi Kepemimpinan Kontemporer*(Jakarta: Teraju,2006),h.71
[23]*Andragogi (Wikipedia.org)* diakses pada 6April 2013
[24]Kartono, Kartini. (1992). *Pengantar Ilmu Mendidik Teoritis: Apakah Pendidikan Masih Diperlukan?*. Bandung: Mandar Maju. h.23

orang dewasa atau suatu proses pembelajaran yang dapat membantu orang dewasa untuk menemukan sesuatu dan mempergunakannya dalam suasana pembelajaran untuk mendorong seseorang. Baik dalam organisasi, kelompok maupun pribadi yang mampu mengarahkan dirinya sendiri dan mengembangkannya secara optimal serta mampu berpartisipasi secara seimbang dalam kehidupan sosial,ekonomi dan budaya yang terus berkembang.

b) Pengertian Orang Dewasa

Menurut Robert D. Boyd, “orang dewasa adalah pribadi yang matang dan independen, dan telah mengalami beberapa tahapan proses psikologis yang berbeda dari psikologis anak-anak”.[25]

Pernyataan di atas mengindikasikan bahwa aspek-aspek pendekatan terhadap orang dewasa sangat berbeda dengan pendekatan terhadap anak-anak. Orang dewasa sendiri dapat didefenisikan dalam tiga aspek yaitu :

1) Giologis
   Seseorang dikatakan dewasa apabila telah mampu melakukan reproduksi.
2) Psikologis

[25] Hervy Hosfiar, *Naskah BP3LS Metodologi Belajar Orang Dewasa,* (Jakarta: BP3LS, 2008), h. 2.

Seseorang dikatakan dewasa apabila telah memiliki tanggung jawab terhadap kehidupan dan keputusan yang diambil.

3) Sosiologis
Seseorang dikatakan dewasa apabila telah mampu melakukan peran-peran sosial yang biasanya dibebankan kepadanya[26]

Berdasarkan hal tersebut, istilah dewasa dapat ditinjau dari segi umur dan juga berdasarkan tingkat kematangan pada masa pertumbuhannya. Karakteristik orang dewasa perlu diketahui dalam memulai suatu kegiatan pembelajaran bagi orang dewasa, sehingga mereka akan merasa dihargai dan situasi pembelajaran akan lebih berpusat pada peserta didik orang dewasa.

c) Prinsip-prinsip Pendidikan Orang Dewasa

Pada orang dewasa sepenuhnya menyadari bahwa proses pembelajaran adalah sesuatu yang harus dilakukan demi perbaikan dalam dirinya, sehingga ia tidak perlu lagi dinasehati dan terus diingatkan selama proses pembelajaran. Hal demikian merupakan fokus dari andragogi atau pendidikan orang dewasa. Adapun prinsip-prinsip belajar orang dewasa, yaitu:

1) Prinsip kemitraan
Prinsip kemitraan menjamin terjalinnya kemitraan di antara pengajar dan pelajar. Dengan demikian belajar dengan pendekatan orang dewasa tidak diperlakuan

[26] Ayu, *Pengertian Dan beberapa Asumsi Dasar Pendidikan Orang Dewasa & Tujuan dan Pertimbangan Filsofis Pendidikan Orang Dewasa* (http://rahayumardani08-114.blogspot.com/2010/02/pengertian-dan-beberapa-asumsi-dasar.html) Diakses pada tanggal 6 April 2013

sebagai murid tetapi sebagai mitra belajar sehingga hubugan yang mereka bangun bukanlah hubungan yang bersifat memerintah, tetapi hubungan yang bersifat membantu, yaitu pengajar akan berusaha semaksimal mungkin untuk membantu proses belajar pelajarnya.

2) Prinsip pengalaman nyata.
   Prinsip pengalaman nyata menjamin berlangsungnya kegiatan pembelajaran pendidikan orang dewasa terjadi dalam situasi kehidupan yang nyata.
3) Prinsip kebersamaan.
   Prinsip kebersamaan menuntut digunakannya kelompok dalam kegiatan pembelajaran pendidikan orang dewasa untuk menjamin adanya interaksi yang maksimal di antara peserta dengan difasilitasi pengajar.
4) Prinsip partisipasi.
   Prinsip partisipasi untuk mendorong keterlibatan pelajar secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran orang dewasa, dengan fasilitas dari pengajar.
5) Prinsip keswadayaan.
   Prinsip keswadayaan merupakan prinsip yang mendorong kemandirian pelajar dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
6) Prinsip kesinambungan
   Prinsip yang menjamin adanya kesinambungan dari materi yang dipelajari sekarang dengan materi yang telah dipelajari di masa yang lalu dan dengan materi yang akan dipelajari di waktu yang akan datang.
7) Prinsip manfaat
   Sesuai dengan kebutuhan yang dirasakan oleh pelajar. Orang dewasa akan siap untuk belajar manakala dia menyadari adanya kebutuhan yang harus dipenuhi. Kesadaran terhadap kebutuhan ini mendorong timbulnya minat untuk belajar, dan karena rasa tanggung jawabnya sebagai orang dewasa.
8) Prinsip kesiapan
   Prinsip kesiapan menjamin kesiapan mental maupun kesiapan fisik dari pelajar untuk dapat melakukan kegiatan pembelajaran. Orang dewasa tidak akan dapat melakukan kegiatan pembelajaran manakala dirinya belum siap untuk melakukannya, apakah itu karena belum siap fisiknya atau belum siap mentalnya.

9) Prinsip lokalitas
   Prinsip lokalitas menjamin adanya materi yang dipelajari bersifat spesifik lokal. Generalisasi dari hasil pembelajaran dalam pendidikan orang dewasa akan sulit dilakukan. Hasil pendidikan orang dewasa pada umumnya merupakan kemampuan yang spesifik.
10) Prinsip keterpaduan
   Prinsip keterpaduan menjamin adanya integrasi atau keterpaduan materi pendidikan orang dewasa. Rencana pembelajaran dalam pendidikan orang dewasa harus meng-cover materi-materi yang sifatnya terintegrasi menjadi suatu kesatuan meteri yang utuh, tidak terpisah-pisah.[27]

Dari beberapa definisi mengenai prinsip-prinsip pendidikan orang dewasa di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam menerapkan pembelajaran terhadap orang dewasa tentunya orang dewasa harus dilibatkan secara penuh dalam kegiatan pembelajaran agar mencapai tujuan dalam belajar.

Orang dewasa tidak dimulai dengan mempelajari materi pelajaran, tetapi berdasarkan harapan bahwa pembelajaran dimulai dengan memberikan perhatian pada masalah-masalah yang terjadi/ditemukan dalam kehidupannya (lingkungan pekerjaan, masyarakat, dan lain-lain.

B. Kerangka Berpikir

Keberhasilan dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini merupakan peran penting dari tutor, keberhasilan tersebut tidak lepas

[27]IPPA(http://ippamaradhi.multiply.com/journal/item/102/10_Prinsip_Pendidikan_Orang_Dewasa) Diakses Tanggal 6April 2013.

dari minat serta pemahaman anak didik akan materi yang disampaikan oleh tutor. Pemahaman tersebut memerlukan strategi dan metode pengajaran yang tepat. Pada anak usia dini penerapan strategi dan metode pengajaran harus sesuai dengan kekhasan anak, yaitu dengan strategi bermain sambil belajar.

Ketika anak bermain, anak akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Disinilah proses pembelajaran terjadi, anak mengambil keputusan, memilih, menentukan, mencipta, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerja sama dengan teman dan mengalami berbagai macam perasaan.

Bermain dengan alat permainan yang dipersiapkan tutor menjadi penting dalam pengajaran, alat permainan edukasi yang digunakan tutor dalam pembelajaran tentunya dapat menarik anak didik untuk mengikuti pembelajaran dan secara otomatis penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih mudah diserap oleh anak.

Tutor dituntut agar terus mampu meningkatkan kompetensinya agar pembelajaran berjalan maksimal dan efektif, salah satu kompetensi yang dapat ditingkatkan tutor dalam proses mengajar adalah dengan

kemampuan tutor membuat media/ alat pembelajaran yang kreatif, inovatif dan beredukatif.

Diadakannya pelatihan pembuatan APE *playdough* yang berdasarkan akan kebutuhan PAUD Lely Delima RW.06 diharapkan dapat menjadi suatu solusi alternatif dalam persoalan sulitnya tutor PAUD Lely Delima RW.06 dalam mengkreasikan APE untuk beberapa tema pembelajaran.

Pelatihan pembuatan APE *playdough* merupakan bentuk pembelajaran non formal dalam menumbuhkan pengetahuan serta kreativitas tutor untuk mengkreasikan sesuatu sehingga nantinya dapat membangkitkan minat belajar pada anak dan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran pada PAUD.

Bahan pembuatan APE *playdough* mudah ditemukan dan aman untuk anak, bahan-bahan APE *playdough* terdiri dari tepung, air dan beberapa bahan lainnya yang tidak membahayakan. Penggunaan *playdough*pun dapat disesuaikan tutor dalam penerapannya, dengan sifat adonan *playdough* yang liat (mudah dibentuk) tutor dapat menjadikan APE *playdough* sebagai pilihan alat pembelajaran pada anak.

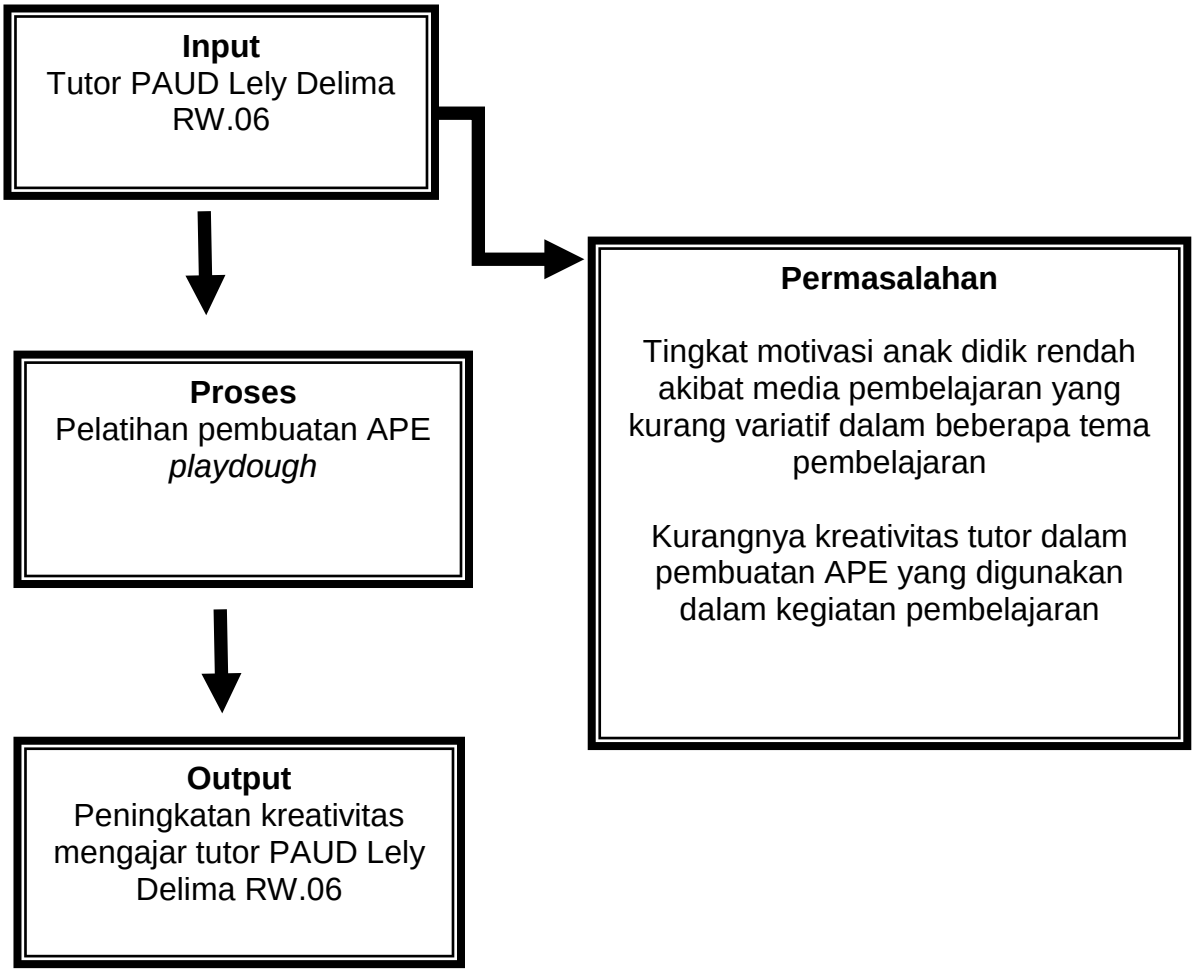
Penggunaan *playdough* tidak hanya menjadi solusi alternatif dalam permasalahan pada tema transportasi dan negaraku, *playdough* dapat pula diterapkan pada tema pembelajaran mengenai bentuk, warna,

angka, huruf dan lainnya tergantung kreativitas dan kebutuhan tutor dalam mengaplikasikannya.

Sebuah pelatihan akan berdampak jika pelatihan yang dilaksanakan dapat dikonstruksikan dan dikelola secara efektif. Untuk mencapai efektifitas pelatihan maka diperlukan komponen pelatihan yang terdiri dari proses pelatihan yaitu: kegiatan pembuka, kegiatan inti dan penutup. Pelatihan pembuatan APE *playdough* ini akan berdampak jika komponen-komponen pelatihan tersebut saling bekesinambungan satu sama yang lain.

Peningkatan kemampuan, dan kreativitas serta pengetahuan dari pelatihan pembuatan APE *playdough* dapat dilihat dari kesesuaian kebutuhan tutor dengan materi pelatihan, ketepatan metode pelatihan, ketepatan media, penjelasan fasilitator yang dapat dipahami oleh para tutor sebagai peserta pelatihan serta suasana kondusif atau edukatif antara fasilitator dan peserta yang berhasil dibangun oleh fasilitator.

Berdasarkan hal demikian tujuan dari pelatihan pembuatan APE *playdough* diharapkan dapat memberdayakan dan meningkatkan kreativitas mengajar tutor PAUD Lely Delima RW.06, sehingga tutor mampu memberikan bimbingan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar dengan maksimal dan lebih bervariasi melalui alat penunjang pembelajaran PAUD yaitu alat permainan edukatif.

Gambar 2. 1

Alur kerangka berfikir