

DAMPAK PROGRAM KURSUS KETERAMPILAN *HOME INSUDTRY* DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS PERAJIN

Muhammad Irfan Hilmi¹, Mustofa Kamil, Jajat S. Ardiwinata
¹Program Studi Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Keguruan dan Ilmu, Pendidikan Universitas Jember
email : irfanhilmi.fkip@unej.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan terhadap penyelenggaraan program kursus keterampilan kerajinan patung tanimar di Desa Pamulihan Kecamatan Pamulihan Kabupaten Sumedang. Masalah pokok dalam penelitian ini adalah bagaimana penyelenggaraan program kursus keterampilan kerajinan patung tanimar serta dampak penyelenggaraan program tersebut terhadap kreativitas warga belajar (perajin). Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskripsi. Subjek penelitian yang dijadikan sumber data berjumlah tiga orang subjek primer yaitu tiga orang warga belajar lulusan program. Teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Temuan hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hasil pembelajaran yang dicapai, yaitu 10 orang warga belajar mengalami peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan ke arah yang progresif tentang finishing kerajinan patung tanimar. (2) Dampak pembelajaran atau pengaruh adalah manfaat yang diperoleh lulusan warga belajar berupa peningkatan hasil karya yang dibuat, peningkatan pendapat, tercipta kondisi saling membelajarkan di dalam kelompok, pemasaran barang secara mandiri. Saran, upaya tindak lanjut dari penyelenggaraan program kursus keterampilan berfungsi untuk memfasilitasi, memotivasi perlu dilaksanakan untuk memperoleh akses pelayanan lebih lanjut pasca penyelenggaraan seperti pemberian akses materi tentang kewirausahaan dan marketing serta akses permodalan sebagai pengembangan program dan untuk mencukupi kebutuhan hidup warga belajar.

Kata Kunci: *Kreativitas, Kursus Keterampilan, Home Industry.*

ABSTRACT

This research was conducted on the organization of the tanimar sculpture craft skills course program in Pamoverly Village, Pamoverly Subdistrict, Sumedang Regency. The main problem in this study was how the implementation of the skills course program was reviewed from the results of the organizers and the impact of the implementation of the program on the creativity of the learning community (crafters). The approach in this study uses a qualitative approach with the description method. The research subjects used as data sources amounted to three primary subjects, namely three residents studying program graduates. Data collection techniques are observation, interviews and documentation studies. The findings of the research show that: (1) The learning outcomes achieved, namely 10 people learning experience an increase in knowledge, attitudes and skills in a progressive direction regarding finishing tanimar sculpture. (2) The impact of learning or influence is the benefit obtained by graduates of learning citizens in the form of an increase in the work made, an increase in opinion, created conditions for mutual learning within the group, marketing of goods independently. Suggestions, follow-up efforts of organizing the skills course program function to facilitate, motivate need to be carried out to gain access to further post-implementation services such as providing access to material on entrepreneurship and marketing as well as access to capital as program development and to meet the living needs of learning citizens.

Keywords: *Creativity, Skills Course, Home Industry.*

PENDAHULUAN

Salah satu tantangan terbesar masyarakat Indonesia sebagai subjek pembangunan di masa depan adalah era perdagangan bebas dengan dibentuknya *ASEAN Economic Community* pada tahun 2015 lalu. Negara Indonesia sebagai bangsa besar yang memiliki sumber daya alam dan kebhinekaan budaya yang diakui dunia, berpotensi menjadi negara besar, namun saat masih memiliki kelemahan di berbagai bidang, diantaranya: 1) jumlah wirausaha baru 0,85 % dari jumlah penduduk; 2) pengangguran masih 8,32 juta atau 7,14 % dari angkatan kerja; 3) Drop out SMU dan SMK dan lulus tidak melanjutkan setiap tahun mencapai 1,4 juta anak; 4) menjadi negara importir terbesar ke 4 dunia; dan 5) *Human Development Index* (HDI) Indonesia menempati urutan 108 dari 169 negara. (Ditjen PAUDNI, 2011: 1)

Berkaitan dengan hal tersebut, sumber daya manusia yang berkualitas, berkompeten, kreatif dan inovatif sangat dibutuhkan untuk menjawab tantangan masa depan. Sumber daya manusia yang kreatif akan menghasilkan ide-ide baru dalam meningkatkan daya saingnya di era globalisasi. Sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas akan sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan global dan itu akan terwujud dari hasil pembangunan pendidikan nasional yang baik, tangguh dan mantap.

Mengingat pentingnya pendidikan bagi peningkatan kualitas hidup manusia, pemerintah Negara Indonesia melalui sistem pendidikan nasional telah menetapkan tiga jalur pendidikan yang dijelaskan dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 pasal 13 ayat 1 yaitu pendidikan formal, pendidikan non formal dan pendidikan informal. Pendidikan tersebut dapat diselenggarakan oleh masyarakat, lembaga pemerintahan, lembaga swasta maupun keluarga.

Salah satu program pendidikan non formal dalam upaya memenuhi kebutuhan belajar masyarakat diantaranya program kursus. Kursus merupakan salah satu program dalam pendidikan luar sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan mutu sumber daya manusia.

Desa Pamulihan terkenal dengan hasil kerajinan warga masyarakatnya, seperti wayang golek, patung tanimar dan batik kasumedangan yang masih dalam skala perorangan dan rumahan, khusus pada kerajinan patung tanimar, produk kerajinan belum sampai pada proses *finishing*. Kursus keterampilan kerajinan patung tanimar yang dilaksanakan di Desa Pamulihan bertujuan untuk memberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan kemampuan fungsional praktis agar mampu mengembangkan kreativitas warga belajar. Individu yang kreatif akan menghasilkan ide-ide baru yang dinamis, fleksibel, komunikatif dan aspiratif. Mampu mengubah sumber daya alam yang tersedia dan kebhinekaan budaya, menjadi barang jadi atau jasa yang bernilai tinggi dan dibutuhkan oleh pasar domestik maupun global, sehingga dapat meningkatkan kualitas serta kesejahteraan hidupnya.

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Kursus dan Pelatihan

Secara konseptual, kursus dapat diartikan sebagai proses pembelajaran tentang pengetahuan atau keterampilan yang diselenggarakan dalam waktu yang relatif singkat oleh suatu lembaga yang berorientasi kebutuhan masyarakat dan dunia usaha atau industri.

Pengertian kursus dalam Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Luar Sekolah, Pemuda, dan Olahraga (Kepdirjen Diklusepora) Nomor: KEP-105/E/L/1990 sebagai berikut:

Kursus pendidikan luar sekolah yang diselenggarakan masyarakat selanjutnya disebut kursus, adalah satuan pendidikan luar sekolah yang menyediakan berbagai jenis pengetahuan, keterampilan, dan sikap mental bagi warga belajar yang memerlukan bekal dalam mengembangkan diri, bekerja mencari nafkah dan melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi. Kursus dilaksanakan oleh dan untuk masyarakat dengan swadaya dan swadana masyarakat.

Dengan demikian, kursus dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang disengaja diselenggarakan di dalam kehidupan masyarakat untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, kecakapan, sikap secara terencana, terorganisir dan sistematis dalam jangka waktu yang relatif singkat untuk mengembangkan dirinya agar dapat meningkatkan kesejahteraan hidupnya dan masyarakat.

1. Tujuan Kursus

Kursus sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan pada jalur pendidikan nonformal memberikan kesempatan bagi masyarakat yang ingin mengembangkan pendidikan keterampilannya yang tidak dapat ditempuh dan tidak terpenuhi pada jalur pendidikan formal.

Lebih lanjut dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 26 ayat 5 menyatakan bahwa:

Kursus dan pelatihan diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri, dan atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Dari tujuan diatas, diadakannya program kursus adalah untuk membantu pengembangan diri pribadi seseorang (peserta didik), agar dapat berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat dan mencapai daya guna masyarakat yang optimal.

2. Program Kursus

Program kursus adalah jenis keterampilan yang di selenggarakan di satuan pendidikan non formal dalam hal ini lembaga kursus dan pelatihan atau satuan pendidikan lain. (Direktorat Pembinaan Kursus dan Kelembagaan, 2010: 7). Program kursus pendidikan luar sekolah dikelompokkan dalam 10 rumpun yaitu: kerumahtanggaan, kesehatan, kesenian, keolahragaan, kerajinan dan industri, teknik, jasa, bahasa, pertanian dan peternakan serta khusus. Dalam program kursus, terdapat beberapa jenis keterampilan yang dibelajarkan, persyaratan mendasar penetapan jenis keterampilan pada jalur pendidikan luar sekolah oleh Direktorat Kepemudaan Dirjen PLSP (2003) meliputi empat bagian yaitu:

- Keterampilan dikembangkan berdasarkan minat dan kebutuhan individu dan kelompok sasaran,
- Terkait dengan karakteristik potensi wilayah setempat, misalnya dengan sektor daya alam, ekonomi, pariwisata dan sosial budaya,
- Dapat dikembangkan secara nyata sebagai dasar penguatan sektor usaha kecil atau *home industry*,
- Berorientasi kepada peningkatan kompetensi keterampilan untuk berusaha dan bekerja, sehingga tidak terlalu teoritik namun lebih bersifat aplikatif dan oprasional. Anwar (2006: 34).

3. Hasil Pembelajaran dalam Program Kursus Keterampilan

Hasil atau keluaran adalah perubahan tingkah laku peserta didik selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran mencakup ranah afeksi, kognisi, dan psikomotor (Sudjana, 2004: 37). Keluaran (*output*) yaitu kuantitas lulusan yang disertai dengan kualitas perubahan tingkah laku yang didapat melalui kegiatan belajar membelajarkan. Perubahan tingkah laku ini mencakup ranah afeksi, kognisi, dan psikomotor yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Ranah afeksi, adalah sikap dan aspirasi peserta didik dalam lingkungannya melalui tahapan penerimaan stimulus, respon, penilaian, pengorganisasian, dan karakteristik diri dalam menghadapi stimulus dari lingkungannya.

Ranah kognisi, adalah kecakapan peserta didik yang diperoleh melalui pengetahuan, pemahaman, penggunaan, analisis, sintesis, dan evaluasi terhadap sesuatu berdasarkan asas-asas dan fungsi keilmuan. Asas keilmuan yaitu obyektivitas, dapat diukur, dan bernilai guna, sedangkan fungsi keilmuan adalah menggambarkan, menjelaskan, memprediksi, dan mengendalikan.

Psikomotor atau *skills* adalah penguasaan dan penggunaan sesuatu keterampilan melalui tahapan rangsangan, kesiapan merespon, bimbingan dalam melakukan respon, gerakan mekanik, respon yang lebih kompleks, adaptasi, dan melakukan sendiri. Orang dapat mengamati tingkah laku seorang yang telah belajar dibandingkan dengan sebelum belajar.

Dengan demikian, hasil pembelajaran bermakna sebagai suatu kemampuan yang dicapai oleh warga belajar setelah melalui kegiatan belajar atau sesudah mengalami pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil pembelajaran yang dimaksudkan, menyangkut program kursus keterampilan *home industry* kerajinan patung tanimar yang dilaksanakan di Desa Pamulihan Kecamatan Pamulihan Kabupaten Sumedang dalam mencakup tiga ranah yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik.

4. Dampak Pembelajaran dalam Program Kursus Keterampilan

Dampak atau pengaruh adalah manfaat yang diperoleh warga belajar atau lulusan, upaya pembelajaran orang lain, dan partisipasi dalam masyarakat (Sudjana, 2000: 5). Manfaat yang diperoleh warga belajar adalah perolehan pekerjaan, pemilikan dan peningkatan pendapatan, penampilan diri, dan pembelajaran pada orang lain.

Pembelajaran orang lain adalah upaya warga belajar untuk menularkan perolehan belajar yang dirasakan manfaatnya (keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai) bagi orang lain. Partisipasi dalam pembangunan mencakup keterlibatan dan keikutsertaan warga belajar dalam kegiatan sosial dan pembangunan masyarakat melalui partisipasi buah pikiran, harta benda, dan atau tenaga untuk

kepentingan bersama. Secara singkat dapat dikemukakan bahwa pengaruh pembelajaran merupakan tujuan utama dan keluaran menjadi tujuan antara dari subsistem pendidikan.

Dalam penelitian ini dampak pembelajaran adalah hasil yang telah dicapai warga belajar atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat, baik positif maupun negatif bagi warga belajar setelah melalui kegiatan belajar atau sesudah mengalami belajar sebagai proses pembelajaran program kursus keterampilan *home industry* kerajinan patung tamar, yaitu: (a) Meningkatnya pendapatan dan terserapnya hasil karya kerajinan, (b) Kegiatan membelajarkan orang lain atau mengikutsertakan orang lain dalam memanfaatkan hasil yang telah ia miliki dalam hal usaha kerajinan patung tamar, dan (c) Mampu memproduksi kerajinan patung tamar sampai pada proses *finishing*.

B. Konsep Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Dalam dunia industri kerajinan, kreativitas sangat dibutuhkan dan perlu dikembangkan karena produk kerajinan merupakan hasil kreasi pengrajin, begitu juga pada pengrajin kerajinan patung tamar.

Istilah kreativitas memiliki makna yang sangat beragam. Kreativitas berasal dari kata kreatif yang berarti memiliki daya cipta atau memiliki kemampuan untuk menciptakan, sedangkan kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta (Depdikbud, 1996: 530). Kreativitas menurut Supriadi (2001: 7) merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Pada dasarnya seseorang memiliki kreativitas hanya pada tingkatan yang berbeda-beda, sehingga setiap orang dapat dikembangkan kreativitasnya. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan Devito (1971) dalam Sudradjat (2000: 56), bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkatannya berbeda-beda, setiap orang lahir dengan potensi kreatif dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk.

Dari beberapa pendapat mengenai definisi kreativitas di atas, banyak memiliki kesamaan pendapat sehingga ada enam asumsi mengenai kreativitas, seperti yang dikemukakan oleh Supriadi (2001: 16-17) sebagai berikut :

Pertama, setiap orang memiliki kemampuan kreatif dengan tingkat yang berbeda-beda, seperti pendapat Devito (1971) dalam Sudradjat (2000: 56) bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda, setiap orang yang lahir dengan kreatif dengan potensi ini dikembangkan dan dipupuk. *Kedua*, kreativitas dinyatakan dalam produk-produk kreatif baik dalam bentuk benda atau gagasan. Produk kreatif merupakan kriteria puncak untuk menilai tinggi atau rendahnya kreativitas seseorang. Tinggi atau rendah kualitas karya kreatif seseorang dapat dinilai berdasarkan orisinalitas atau kebaruan karya dan sumbangannya secara konstruktif bagi perkembangan kebudayaan dan peradaban. *Ketiga*, aktualisasi kreativitas merupakan hasil dari proses interaksi antara faktor-faktor psikologis (*internal*) dengan lingkungan (*eksternal*), artinya kreativitas berkembang berkat serangkaian proses interaksi sosial, individu dengan potensi kreatifnya mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan sosial budaya tempat dia hidup. *Keempat*, dalam diri seseorang dan lingkungan terdapat faktor-faktor yang menunjang atau menghambat perkembangan kreativitas. *Kelima*, kreativitas seseorang tidak berlangsung dalam kevakuman, melainkan didahului oleh hasil-hasil kreativitas orang-orang yang berkarya sebelumnya. Jadi kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan kombinasi-kombinasi baru dari hal yang telah ada sehingga melahirkan sesuatu yang baru. *Keenam*, karya kreatif tidak lahir hanya kebetulan, melainkan melalui serangkaian proses kreatif yang menuntut kecakapan, keterampilan dan motivasi yang kuat.

2. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas menurut Rogers dalam Munandar (2002: 49) adalah:

a. Faktor Internal Individu

Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, diantaranya :

- 1) Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu.
- 2) Evaluasi internal,
- 3) Kemampuan untuk mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

b. Faktor Eksternal (Lingkungan)

Faktor eksternal (lingkungan) yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis. Peran kondisi lingkungan mencakup lingkungan dalam arti kata luas yaitu masyarakat dan kebudayaan. Kebudayaan dapat mengembangkan kreativitas jika kebudayaan itu memberi kesempatan adil bagi pengembangan kreativitas potensial yang dimiliki anggota masyarakat. Silvano Arieti (1976) dalam Munandar (2002: 175) menamakan kebudayaan-kebudayaan seperti itu dengan kebudayaan *creativogenic* yaitu kebudayaan yang memupuk dan mengembangkan kreativitas dalam masyarakat,

Arieti mengemukakan sembilan faktor sosiokultural yang *creativogenic* sebagai berikut: (1) tersedianya sarana kebudayaan, misal ada peralatan, bahan dan media, (2) adanya keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan bagi semua lapisan masyarakat, (3) menekankan pada *becoming* dan tidak hanya *being*, artinya tidak menekankan pada kepentingan untuk masa sekarang melainkan berorientasi pada masa mendatang, (4) memberi kebebasan terhadap semua warga negara tanpa diskriminasi, terutama jenis kelamin, (5) adanya kebebasan setelah pengalaman tekanan dan tindakan keras, artinya setelah kemerdekaan diperoleh dan kebebasan dapat dinikmati, (6) keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan yang berbeda, (7) adanya toleransi terhadap pandangan yang berbeda, (8) adanya interaksi antara individu yang berhasil, dan (9) adanya insentif dan penghargaan bagi hasil karya kreatif.

Sedangkan lingkungan dalam arti sempit yaitu keluarga dan lembaga pendidikan. Di dalam lingkungan keluarga, orang tua adalah pemegang otoritas, sehingga peranannya sangat menentukan pembentukan kreativitas seorang individu. Lingkungan pendidikan cukup besar pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir seorang individu untuk menghasilkan produk kreativitas, yaitu berasal dari pendidik. Potensi kreativitas perlu dipupuk agar dapat diwujudkan. Untuk itu diperlukan kekuatan-kekuatan pendorong, baik dari luar (lingkungan) maupun dari dalam individu sendiri.

3. Kriteria Kreativitas

Dalam penentuan kriteria kreativitas menyangkut tiga aspek yaitu dimensi proses, person dan produk kreatif (Amabile, 1983) dalam Supriadi (2001: 13). Dengan menggunakan proses kreatif sebagai kriteria kreativitas maka segala produk yang dihasilkan dari proses itu dianggap produk kreatif dan orangnya disebut kreatif. Menurut Rathenberg (1976) dalam Supriadi (2001: 14) proses kreatif identik dengan berpikir janusian (*Janusian Thinking*) yaitu suatu tipe berpikir divergen yang berusaha melihat berbagai dimensi yang beragam atau bahkan bertentangan menjadi suatu pemikiran baru.

Dimensi person sebagai kriteria kreativitas menurut Amabile (1983) identik dengan yang dikemukakan oleh Guilford (1950) dalam Supriadi (2001: 20) disebut kepribadian kreatif (*creative personality*) yaitu meliputi dimensi kognitif (bakat) termasuk empat ciri yaitu orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi dan dimensi non kognitif (minat, sikap, dan kualitas tempramental). Karakteristik kepribadian ini menjadi kriteria untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif. Orang-orang yang memiliki ciri-ciri seperti yang dimiliki oleh orang-orang kreatif dengan sendirinya adalah orang kreatif.

Kriteria ketiga ialah produk kreatif yang menunjuk hasil perbuatan, kinerja, atau karya seseorang dalam bentuk barang atau gagasan. Kriteria ini dipandang sebagai yang paling eksplisit untuk menentukan kreativitas seseorang. (Amabile, 1983; Shapiro, 1973).

4. Ciri-Ciri Kepribadian Kreatif

Salah satu aspek kreativitas adalah kepribadian (*personality*) orang-orang kreatif. Aspek ini penting dipahami sebagai dasar dalam memberikan perlakuan yang sesuai kepada seseorang untuk mengembangkan kreativitasnya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin apabila dipahami lebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya. Menurut Guilford dalam Supriadi (2001: 7) mengemukakan ciri-ciri berpikir kreatif :

- a. Kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan,
- b. Keluwesan (*flexibility*) adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah,
- c. Keaslian (*originality*) adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli,
- d. Penguraian (*Elaborasi*) adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara rinci,
- e. Perumusan kembali (*redefinition*) adalah kemampuan untuk meninjau sesuatu persoalan berdasarkan prespektif yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui banyak orang.

- Menurut Satiadarma dan Waruwu (2003: 110), ciri-ciri afektif orang kreatif terdiri atas:
- Rasa ingin tahu yang mendorong individu lebih banyak mengajukan pertanyaan, selalu memperhatikan orang, obyek dan situasi serta membuat lebih peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui dan meneliti.
 - Memiliki imajinasi yang hidup, yakni kemampuan memperagakan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi.
 - Merasa tertantang oleh kemajuan yang mendorongnya untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit.
 - Sifat berani mengambil resiko, yang membuat orang kreatif tidak takut gagal atau mendapat kritik.
 - Sifat menghargai bakat-bakatnya sendiri yang sedang berkembang.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif karena peneliti ingin memahami dan mengungkap keunikan secara mendalam mengenai dampak penyelenggaraan program kursus keterampilan *home industry* kerajinan patung tanimar terhadap kreativitas pengrajin. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode deskriptif. Metode penelitian deskriptif bertujuan untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi atau studi kasus yang didasarkan pada kenyataan dan fakta dari data yang diperoleh di lokasi penelitian berkaitan dengan objek penelitian.

Subjek penelitian yang dijadikan sumber data dalam penyelenggaraan program kursus keterampilan *home industry* kerajinan patung tanimar dan dampaknya terhadap kreativitas pengrajin, yaitu peserta program kursus keterampilan kerajinan patung tanimar pada kelompok Jember Kreatif. Sumber utama untuk memberikan informasi yang diperlukan, yaitu tiga orang warga belajar pengrajin yang telah selesai mengikuti program. Kemudian peneliti mengadakan triangulasi dengan salah seorang sumber belajar/narasumber dan ketua penyelenggara program.

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan dalam pengumpulan data. Adapun teknik tersebut adalah observasi (pengamatan), wawancara, studi dokumentasi.

Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini mencakup langkah-langkah sebagai berikut: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data/*display* data, penarikan kesimpulan dan verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penyelenggaraan Kursus Keterampilan Home Industry Kerajinan Patung Tanimar.

Program kursus merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dan terorganisir untuk memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap mental bagi warga belajar sebagai bekal dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu meningkatkan kualitas kesejahteraannya. Program kursus yang diselenggarakan bertumpu pada pengembangan keterampilan warga belajar yang disini para pengrajin kerajinan patung tanimar untuk dapat mengembangkan keterampilan mereka, dalam mengolah kerajinan patung tanimar mentahan menjadi barang jadi yang siap jual sebagai modal untuk berwirausaha.

Berdasarkan pada hasil penelitian, hasil program kursus yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dapat dikategorikan baik dan berhasil. Pada aspek kognitif, setelah mengikuti program keterampilan kerajinan patung tanimar, pengetahuan warga belajar meningkat dan berkembang baik dalam pengetahuan teori maupun prakteknya, ini terlihat pada kemampuan warga belajar yang dapat melakukan proses *finishing* pada kerajinan patung tanimar. Mereka dapat mengolah kerajinan patung tanimar seiring dengan perkembangan pasar.

Warga belajar mendapat pengetahuan mengenai unsur-unsur produksi yang dimanfaatkan dalam proses *finishing* kerajinan patung tanimar berikut merinci langkah-langkah dalam proses *finishing* kerajinan patung tanimar tersebut dengan hasil akhir kerajinan patung cukup rapih walaupun tidak semua warga belajar mampu, tergantung pada inisiatif dan imajinasi mereka sendiri dalam menuangkan ide dan gagasan serta perpaduan warna. Peningkatan pengetahuan warga belajar ini dipengaruhi oleh nara sumber teknis sebagai nara sumber materi yang diberikan, karena materi tentang proses *finishing* kerajinan patung tanimar sendiri, para warga belajar tidak memperoleh materi tersebut dari tempat atau media lain.

Dari segi afektif, setelah mengikuti program kursus keterampilan, warga belajar telah memiliki kepercayaan diri untuk menunjang perkembangan usaha kerajinan patung tanimar, hal ini terlihat dari

kemampuan mereka yang telah menjadikan keahlian membuat kerajinan patung tanimar menjadi usaha sehari-hari untuk memenuhi kehidupan keluarganya. Di dalam penyelenggaraan program, keterbukaan dan inisiatif dari warga belajar yang aktif untuk menyampaikan pendapat mereka, membuat mereka memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar akan kerajinan patung tanimar, mampu merancang model *finishing* dengan kemampuan sendiri dan menerima pengetahuan-pengetahuan yang baru yang mereka temukan.

Pada aspek psikomotorik, ketiga informan dalam penelitian ini sudah mampu menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dari program kursus keterampilan kerajinan patung tanimar, ketiga informan sudah mampu menggunakan alat yang digunakan, merancang desain *finishing* patung tanimar dan yang terutama sudah mampu mempraktekan langkah-langkah proses *finishing* patung tanimar. Saat ini ketiga informan telah mempraktekan keahliannya pada dunia kerja, ketiga informan tersebut sekarang sudah menjadi pengrajin tetap yang bergabung dalam kelompok pembuat kerajinan patung tanimar Jember Kreatif.

B. Dampak Penyelenggaraan Kursus Keterampilan Home Industry Kerajinan Patung Tanimar Terhadap Kreativitas.

1. Hasil Karya Lulusan Warga Belajar

Untuk melihat kreativitas para lulusan warga belajar, dapat dilihat dari dimensi proses, person dan produk seperti yang dijelaskan oleh Supriadi (2001).

Dimensi proses kreatif warga belajar, dapat dilihat dari kemampuan dan motivasi mereka untuk mampu memproses kerajinan patung tanimar sampai akhir, dengan berbagai hambatan yang dihadapi mereka mampu berfikir untuk berusaha agar dapat menguasai teknik-teknik dan langkah-langkah proses *finishing* patung tanimar. Hasil dari proses tersebut, warga belajar sudah mampu membuat kerajinan patung tanimar sampai pada tingkat akhir.

Dimensi person sangat erat kaitannya dengan kepribadian seseorang, di dalam penelitian ini yaitu warga belajar. Warga belajar yang kreatif akan memiliki kepribadian yang kreatif juga. Supriadi (2001) menjabarkan kepribadian kreatif kedalam dua dimensi yaitu dimensi kognitif meliputi

- a. Kelancaran adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
Berdasarkan hasil penelitian pada proses berlangsungnya program, warga belajar mampu berinisiatif memberikan gagasan-gagasan yang mendukung dalam mencapai tujuan belajar mereka sendiri, dalam merancang desain *finishing* kerajinan patung tanimar, warga belajar mencoba untuk menerapkan ide yang mereka miliki, walaupun terkadang hanya sebagai percobaan saja .
- b. Keluwesan (*flexibility*) adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah, Dalam menghadapi permasalahan yang dihadapi warga belajar sudah mampu memecahkan permasalahan yang ada, ketika bahan yang digunakan kurang mencukupi dan harga bahannya yang sedikit mahal, mereka mampu berinisiatif untuk membuat bahan baku sendiri. Ketika bahan baku cat yang digunakan membutuhkan berbagai jenis warna sedangkan bahan yang disediakan kurang, mereka mampu memberikan gagasan, membuat cat dalam berbagai warna menggunakan induk warna yang dicampur dengan cat putih sebagai media campuran sehingga dari segi biaya penyediaan bahan baku cat tidak terlalu membutuhkan biaya yang cukup besar.
- c. Keaslian (*originality*) adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli.
Menghasilkan ide dengan cara yang asli, warga belajar sudah mampu mengungkapkan gagasan atau ide yang mereka miliki dengan cara berkomunikasi yang baik dengan nara sumber dan dengan warga belajar yang lainnya sehingga gagasan yang muncul baik dalam memahami proses *finishing* tanimar dan dalam upaya memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh warga belajar. Dengan berkomunikasi yang baik, tujuan dari program akan terwujud dan dapat diterima maupun bermanfaat bagi mereka sendiri.
- d. Penguraian adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara rinci,
Warga belajar sebelum mengikuti program ini, mereka belum mampu merinci langkah-langkah dalam proses finishing kerajinan patung tanimar. Setelah mengikuti, mereka mampu merinci langkah-langkah proses *finishing* patung tanimar dan mampu mempraktekan pengetahuan dan keterampilan yang didapat tersebut dalam usaha yang mereka tekuni.

Dimensi non kognitif lebih kepada aspek sikap yang dimiliki oleh warga belajar. Setelah mengikuti penyelenggaraan program kursus keterampilan ini warga belajar memiliki keterbukaan

akan hal-hal baru dalam hal ini mau menerima pengetahuan dan keterampilan tentang proses *finishing*, berani mengambil resiko dalam memecahkan hal yang baru tentang proses finishing yang sebelumnya merupakan sesuatu yang asing bagi mereka sekarang sudah dapat melakukan proses tersebut walaupun harus mengorbankan waktu mereka dalam bekerja. Kepercayaan diri yang tumbuh dalam diri warga belajar dapat dilihat dari inisiatif warga belajar dalam mengemukakan ide atau gagasan dan hal-hal yang belum dimengerti serta berdiskusi pada saat pembelajaran dan percaya diri dalam mendesain *finishing* patung tanimar. Yang terakhir yaitu dimensi produk, dimensi produk atau karya merupakan yang lebih konkrit, dimana ini akan memperlihatkan barang hasil kreasi warga belajar. Hasilnya, pengrajin sebagai warga belajar pada program ini sudah mampu membuat barang dengan tampilan yang relatif baru yaitu kerajinan patung tanimar yang sudah dicat dan diberikan perpaduan warna sehingga tampil lebih menarik. Barang kerajinan patung yang dibuat merupakan hasil kombinasi antara pengetahuan dan keterampilan menjadi di suatu produk yang tampilannya relatif berbeda dari sebelumnya. Secara teori, produk kreatif menunjuk sebagai hasil perbuatan, kinerja, atau karya seseorang dalam bentuk barang atau gagasan. Kriteria produk atau karya dipandang sebagai yang paling eksplisit untuk menentukan kreativitas seseorang. (Amabile, 1983; Shapiro, 1973). Kriteria yang didasarkan pada produk kreatif cukup dapat dipercaya, karena produk kreatif secara langsung menggambarkan penampilan aktual seseorang dalam kegiatan kreatif.

2. Pendapatan Warga Belajar

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dipaparkan, diketahui bahwa sebelum warga belajar mengikuti program kursus keterampilan ini, warga belajar sudah melakukan usaha kerajinan patung tanimar mentahan, setelah mengikuti program kursus mereka menjadi pengrajin kerajinan patung tanimar yang mampu memproduksi patung tanimar sampai pada *finishing*. Secara hitungan harga jual untuk kerajinan patung tanimar mentahan warga belajar menjualnya dengan harga 15 ribu per satu setnya, dengan kemampuan warga belajar yang sudah mampu memproduksi pada proses *finishing* mereka dapat menjual barang kerajinan dengan harga 25 ribu per setnya. Peningkatan pendapatan yang warga belajar rasakan sekitar Rp.100.000-Rp.150.000/ per bulan ketika pemesanan patung tanimar *finishing* ada. Namun pemesanan ini jarang dilakukan oleh pengepul karena kebanyakan pemesanan barang yang dilakukan pada patung tanimar yang mentahan.

3. Membelajarkan pada Orang Lain

Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan, A1 sudah dapat memberikan pengetahuan yang beliau dapatkan kepada saudaranya dan tetangganya yang temotivasi dan merasa berminat akan keahlian beliau dalam membuat kerajinan patung tanimar. Bila yang sebelumnya tidak mempunyai pengetahuan dan keterampilan tentang produksi kerajinan patung tanimar, orang yang dibelajarkan mampu membuat kerajinan patung tanimar minimal dia bisa membuat patung tanimar dalam bentuk kasar. Warga belajar A1 menunjukkan sudah dapat memberikan pengaruh kepada orang lain selain dirinya dalam membelajarkan tentang membuat kerajinan patung tanimar.

4. Pemasaran Produk Kerajinan Patung Tanimar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemasaran produk hasil kerajinan para warga belajar sudah dilakukan sampai ke luar Pulau Jawa, pemasaran yang dilakukan oleh warga belajar ini tidak langsung dijual kepada konsumen, mereka menjual barang kerajinan yang mereka buat kepada pengepul, pemesanan barang yang dilakukan oleh pengepul bisa mencapai 50 set kerajinan patung tanimar mentahan kepada satu warga belajar namun hal ini yang menjadi dilema oleh warga belajar (pengrajin), ketika pemasaran hasil produksi sudah sampai luar Pulau Jawa, tetapi bukan mereka sendiri yang memegang kendali pasar barang kerajinan yang mereka hasilkan malahan orang lain yang mempunyai pasar barang kerajinan hasil warga belajar. Peluang pasar yang besar dalam pemasaran kerajinan patung tanimar masih dimonopoli oleh para pengepul barang kerajinan.

KESIMPULAN

Program kursus pendidikan luar sekolah dilaksanakan sebagai usaha dalam meningkatkan kemampuan baik pengetahuan, sikap dan keterampilan warga belajar yang berguna bagi dirinya agar dapat meningkatkan kesejahteraan hidup warga belajar. Secara produk, mereka sudah mampu menghasilkan barang kerajinan patung tanimar yang sudah jadi atau telah dicat dengan menampilkan hasil produksi yang rapih dalam komposisi warna. Lembaga PNFI Pamulihan berupaya ikut berpartisipasi dalam upaya memberdayakan masyarakat khususnya masyarakat Desa Pamulihan melalui pemberian keterampilan kerajinan tangan patung tanimar. Dengan potensi daerah yang

terkenal dengan kerajinan tangannya, PNFI Pamulihan dan Desa Pamulihan ingin menjadikan Desa Pamulihan menjadi Desa Sentra Kerajinan Tangan di Kabupaten Sumedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, (2006). *Pendidikan Kecakapan Hidup*. Bandung: Alfabeta.
- Ditjen PAUDNI. 2011. *Petunjuk Teknis Program Kursus Keterampilan Kreatif*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.
- Munandar, U. (2002). *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Satiadarma dan Waruwu. (2003). *Mendidik Kecerdasan*. Jakarta: Pustaka Populer Obor.
- Sudjana, D. (2004). *Pendidikan Luar Sekolah, Wawasan, Sejarah Perkembangan, Falsafah, Teori Pendukung, Azas*. Bandung : Falah Production.
- _____ (2000). *Manajemen Program Pendidikan untuk PLS dan Pengembangan SDM*. Bandung: Falah Production.
- Supriadi, D. (2001). *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*. Jakarta : Alfabeta.
- Sudradjat, D. (2000). *Hubungan Motif Berprestasi dan Kreativitas dengan Hasil Pelatihan*. Tesis PPS UPI Bandung.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.

