



**PENDEKATAN PEMBELAJARAN DI DOES UNIVERSITY
DALAM PERSPEKTIF KONSTRUKTIVISME**

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian studi strata satu

Untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Oleh

Eka Danu Saputra

1102412117

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI
PENDIDIKAN**

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2018

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Eka Danu Saputra, NIM 11024120117, dengan judul "Pendekatan Pembelajaran di DOES UNIVERSITY Dalam Perspektif Konstruktivisme" telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang, pada :

Hari : Senin
Tanggal : 15 Januari 2018

Semarang, Januari 2018

Pembimbing I



Dr. Yuli Utanto, S.Pd, M.Pd
NIP. 197907272006041002

Pembimbing II



Drs. Suropto, M.Si
NIP. 195508011984031005

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.
NIP. 19561026 198601 1 001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pendekatan Pembelajaran di DOES UNIVERSITY Dalam Perspektif Konstruktivisme"

Nama : Eka Danu Saputra
NIM : 1102412117
Program Studi : Teknologi Pendidikan

telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang,
pada hari Selasa, tanggal 23 Januari 2018



Penguji I

Drs. Sukirman, M.Si
NIP. 19550101 1198601 1 001

Semarang,
Sekretaris,

Dr. Yuli Utanto, S.Pd, M.Pd
NIP. 19630212 199903 2 001

Penguji II

Dr. Yuli Utanto, S.Pd, M.Pd
NIP. 19630212 199903 2 001

Penguji III

Drs. Suropto, M.Si
NIP. 19550801 198403 1 005

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 23 Januari 2018



Eka Danu Saputra

1102412013

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

Kita tidak bisa membangun masa depan bagi generasi muda, tapi kita bisa membangun generasi muda untuk masa depan (*Frangklin D Roosevelt*).

Aku bukan seorang Guru hanya sesama musafir yang kau tanyai arah. Aku menuju ke arah depan diriku sendiri dan kedepan dirimu. (*George Bernard Shaw*).

Persembahan :

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- 1) Almamaterku, Universitas Negeri Semarang sebagai tempat menimba ilmu
- 2) Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Danu Saputra, Eka 2017. *Pendekatan Pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY Dalam Perspektif Konstruktivisme*. Skripsi. Dosen Pembimbing I Drs. Yuli Utanto, S.Pd. M.Pd. Dosen Pembimbing II Drs. Suripto, M.Si

Kata Kunci : Pendekatan Pembelajaran , Konstruktivisme,

Pendekatan pembelajaran adalah cara mengelola kegiatan belajar dan perilaku siswa agar ia dapat aktif melakukan tugas belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar secara optimal. Konstruktivisme adalah salah satu pandangan tentang proses pembelajaran yang menyatakan bahwa dalam proses belajar (perolehan pengetahuan) diawali dengan terjadinya konflik kognitif yang hanya dapat diatasi melalui pengetahuan diri dan pada akhir proses belajar pengetahuan akan dibangun oleh anak melalui pengalamannya dari hasil interkasi dengan lingkungannya Tujuan penelitian ini yaitu : (1) Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran di DOES UNIVERSITY (2) Untuk mengetahui dan mendiskripsikan konsep atau desain pembelajaran di DOES UNIVERSITY (3) Untuk mengetahui sistem pembelajaran yang dilakukan dalam DOES UNIVERSITY dalam pendekatan konstruktivisme (4) Untuk mengetahui sistem evaluasi yang dilakukan di DOES UNIVERSITY (5) Untuk Mengetahui cara dan upaya-upaya yang dilakukan dalam mengatasi kendala penerapan pembelajaran konstruktivistik di DOES UNIVERSITY.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan observasi, dokumentasi dan wawancara. Teknik analisis data dengan reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Informan yang di wawancarai adalah kepala lembaga, mentor, dan siswa. Hasil penelitian : (1) Perencanaan pembelajaran yang sudah sesuai dengan silabus yang ditetapkan (2) Pelaksanaan pembelajaran mencakup tiga kegiatan yaitu pendahuluan dan penutup dilakukan dengan baik, memasuki proses pembelajaran inti terjadi kendala dimana tidak semua mentor yang mendampingi siswa dapat menjalankan dengan baik proses pembelajaran agar siswa jauh lebih aktif baik bertanya dan mencari informasi sumber pembelajaran agar mereka dapat mengkonstruksi pengetahuannya. Mengenai evaluasi pembelajaran menitik beratkan pada aspek sikap yaitu disiplin, aktif, percaya diri dan tanggung jawab terutama keaktifan siswa. Hambatan yang terjadi saat pembelajaran animasi dengan pendekatan konstruktivisme yaitu mengenai komunikasi, kualitas SDM mentor, perlengkapan komputer kurang. Solusi memberi pelatihan terhadap mentor untuk meningkatkan kualitas SDM dan komunikasi mentor terhadap siswa, segera melengkapi fasilitas komputer yang kurang memadai . Kesimpulan proses pembelajaran belum berjalan dengan baik dikarenakan komunikasi dan kualitas SDM mentor, serta kurangnya jumlah fasilitas komputer. Saran sebaiknya mentor lebih telaten, lebih dekat dan memahami karakter siswa, serta mengikuti pelatihan teknik pembelajaran yang lebih konstruktif.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pendekatan Pembelajaran di DOES UNIVERSITY Dalam Perspektif Konstruktivisme” sebagai syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan di Universitas Negeri Semarang. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang turut serta mendukung, membimbing dan bekerja sama, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk memperoleh pendidikan formal di UNNES sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik.
2. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang sekaligus yang telah memberikan ijin penelitian di DOES UNIVERSITY.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd, Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian tentang Pendekatan Pembelajaran di DOES UNIVERSITY Dalam Perspektif Konstruktivisme.
4. Drs. Sukirman, M.Si sebagai penguji utama
5. Dr. Yuli Utanto, S.Pd, M.Si Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan dukungan penuh dalam penyusunan skripsi ini.
6. Drs. Suropto, M.Si, Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan dukungan penuh dalam penyusunan skripsi ini.

7. Dosen penguji utama yang telah menguji skripsi ini dengan penuh keikhlasan dan ketulusan dalam memberikan pengarahan dan masukan.
8. Seluruh dosen dan staf karyawan Fakultas Ilmu Pendidikan terutama di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah mendidik dan berbagi ilmu pengetahuan kepada penulis tanpa rasa pamrih.
9. Kepala Lembaga DOES UNIVERSITY Erix Soekamty yang telah berkenan memberikan waktunya dan keikhlasan waktunya, yang dimana dalam keselaian kesibukannya dalam band ENDANK SOEKAMTY masih mau berbagi dan peduli dalam terlaksananya penelitian ini
10. Kedua orang tuaku tercinta, Ibu Titik Murwati, S.Pd dan Bapak Nursalim yang selalu mengingatkan dan selalu mendidiku dengan ikhlas agar aku bisa menjadi kebanggaan keluarga.
11. Adikku Kelvin Galuh Dwi Ardianto dan Dafa Murdian Saputra yang menjadi salah satu motivasi guna menjadi kakak yang terbaik buat kalian.
12. Serta tidak lupa keluargaku ungaran budhe tercintaku yang tak kenal mendidiku di sela kesibukannya yang super sibuk Subardiyati, S.Pd dan super pak dheku Sugiayanto.
13. Terima kasih juga terhadap Kusuma Dewi yang selalu menyemangati dan tidak kenal lelah memotivasi aku untuk selalu cepat lulus dan menjadi kebanggaan keluarga.
14. Sahabat-sahabatku 7 Serangkai yang selalu menjadi teman terbaik di hatiku Arif Fatoni, Hilmi Kaukabun , Arif Maulana Maliq, Irma Damayanti, Lola M,

- Tya Pangestika, serta sahabatku lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas kehangatan persahabatan yang kita jalin sampai saat ini.
15. Terima Kasih juga terhadap anggota “VIDE BAND” Ari K, Tari, Reza, dan Teza yang memberi warna dalam dunia perkuliahan .
 16. Teman-teman TP 2012 yang selalu memberikan ilmu, pengalaman, rasa ceria dan arti keluarga baru buat penulis.
 17. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini, disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca.

Semarang, Januari 2017

UNNES Penulis
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian	10
1.3 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KAJIAN TEORETIS	14
2.1 Kajian Hasil-hasil Penelitian yang Relevan	14
2.2 Kajian Teori	18
2.2.1 Definisi Pembelajaran	18
2.2.2 Definisi Pendekatan Pembelajaran	19
2.2.3 Definisi Konstruktivisme	24
2.2.3.1 Macam-macam Konstruktivisme	27
2.2.3.1.1 Konstruktivisme Personal	28
2.2.3.1.2 Konstruktivisme Sosial	31
2.2.3.2 Konstruktivisme dan Pengetahuan	36

2.2.4 Teori yang Relevan	39
2.2.4.1 Teori Perubahan Konsep	39
2.2.4.2 Teori Skema	43
2.2.5 Hal-hal yang Membatasi Konstruksi Pengetahuan	47
2.2.6 Hubungan Konstruktivisme dengan Teori Belajar.....	47
2.2.7 Hubungan Konstruktivisme dengan Pendekatan Pembelajaran di DOES UNIVERSITY	49
2.3 Kerangka Berfikir.....	50
BAB III METODE PENELITIAN	54
3.1 Jenis Penelitian.....	54
3.2 Lokasi dan Obyek Penelitian	55
3.3 Fokus Penelitian	56
3.4 Data dan Sumber Data Penelitian	56
3.4.1 Data Penelitian	56
3.4.2 Sumber Data Penelitian.....	56
3.2.2.1 Sumber Data Primer.....	57
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder.....	57
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	57
3.5.1 Wawancara.....	58
3.5.2 Observasi.....	59
3.5.3 Dokumentasi	60
3.6 Uji Keabsahan Data	61
3.7 Teknik Analisis Data.....	62
3.7.1 Data Reduction.....	64
3.7.2 Data Display.....	66
3.7.3 Conclusion Drawing/Verification	67
BAB IV SETTING PENELITIAN	69
4.1 Hasil Penelitian	69

4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	69
4.1.1.1 Tujuan Histories di DOES UNIVERSITY	70
4.1.1.2 Letak Geografis DOES UNIVERSITY	72
4.1.1.3 Visi dan Misi DOES UNIVERSITY	72
4.1.1.4 Data Fisik DOES UNIVERSITY	73
4.1.1.4.1 Data Pendidik	73
4.1.1.4.2 Data Siswa.....	76
4.1.1.4.3 Kondisi Sarana dan Prasarana DOES UNIVERSITY	77
4.1.1.4.3.1 Ruang Kelas atau Praktek	79
4.1.1.4.3.2 Koneksi Internet	79
4.1.1.4.3.3 Ruang Diskusi	80
4.1.1.4.3.4 Ruang atau Kamar Karantina	80
4.1.2 Perencanaan Pembelajaran Animasi di DOES UNIVERSITY.....	80
4.1.3 Penerapan Pendekatan Pembelajaran Animasi di DOES UNIVERSITY..	84
4.1.4 Evaluasi Pembelajaran Animasi di DOES UNIVERSITY	95
4.1.5 Faktor Pendukung dan Penghambat Konstruktivisme dalam Pembelajaran Animasi di DOES UNIVERSITY	98
4.1.5.1 Faktor Pendukung	98
4.1.5.1.1 Kompetensi Kepala Lembaga Belajar	99
4.1.5.1.2 Peran Kepala Lembaga Belajar	99
4.1.5.1.3 Kecakapan dan Keahlian Mentor	99
4.1.5.1.4 Sarana dan Prasarana	100
4.1.5.1.5 Lokasi Lembaga Belajar	101
4.1.5.2 Faktor Penghambat.....	101
4.1.5.2.1 Faktor Ekternal	103
4.2 Pembahasan	103
4.2.1 Perencanaan Pembelajaran Animasi Berbasis Konstruktivisme di DOES UNIVERSITY	106
4.2.1.1 Menyusun Silabus atau RPP	107
4.2.1.2 Menyusun Tujuan Pembelajaran.....	110
4.2.1.3 Menyusun Pembelajaran Animasi	112

4.2.1.4 Media Pembelajaran	113
4.2.2 Penerapan Pendekatan Konstruktivisme pada Pembelajaran Animasi di DOES UNIVERSITY	115
4.2.3 Evaluasi Pembelajaran Animasi di DOES UNIVERSITY	122
4.2.4 Upaya-upaya dalam mengatasi Problematika Penerapan Pendidikan Konstruktivistik dalam Pembelajaran Animasi di DOES UNIVERSITY	125
BAB IV	129
5.1 Simpulan	129
5.1.1 Faktor Pendukung dan Penghambat	130
5.1.1.1 Faktor Pendukung	130
5.1.1.2 Faktor Penghambat	130
5.2 Saran	131
DAFTAR PUSTAKA	133

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen	137
Lampiran 2 Kode Teknik Pengumpulan Data.....	138
Lampiran 3 Pedoman Observasi	139
Lampiran 4 Pedoman Observasi Mentor.....	143
Lampiran 5 Intrumen Wawancara Mentor	145
Lampiran 6 Interumen Wawancara Kepala Lembaga.....	146
Lampiran 7 Intrumen Wawancar Siswa.....	147
Lampiran 8 Transkrip Wawancara Kepala Lembaga.....	148
Lampiran 9 Transkrip Wawancara Mentor	155
Lampiran 10 Transkrip Wawancara Siswa.....	160
Lampiran 11 Frekuensi Observasi	164
Lampiran 12 Frekuensi Wawancara	165
Lampiran 13 Gambar	168
Lampiran 14 Silabus	170
Lampiran 15 Surat Ijin Penelitian	172
Lampiran 16 Surat Bukti Penelitian.....	173
Lampiran 17 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	174
Lampiran 18 Proses Pembelajaran Animasi di DOES UNIVERSITY.....	178

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Manusia Indonesia seutuhnya yang di idealisasikan menjadi puncak capaian tujuan pendidikan nasional sebagai proses kemanusiaan dan pemanusiaan sejati masih terus menjadi dambaan, ketika sosok yang sesungguhnya belum lagi ditemukan pada saat era globalisasi dan era pasar bebas terus menerpa secara keras. Di sinilah kita harus menerima secara taat asas bahwa pembangunan manusia Indonesia melalui pendidikan dan pelatihan dengan beragam jenis, jenjang, sifat, dan bentuknya sebagai sebuah proses yang tidak akan pernah selesai. Bahkan, ketika peradapan masyarakat dunia menunjukkan tanda-tanda makin megapolis, sebagian besar dari kita masih jauh dari tatanan sehat, aman, nyaman, dan berkeadilan yang menjadi ciri keberhasilan proses kemanusiaan dan pemanusiaan itu.

Istilah kemanusiaan secara leksikal bermakna sifat-sifat manusia, berperilaku selayaknya perilaku normal sebagai manusia, atau berindak dalam logika berfikir sebagai manusia. Pemanusiaan secara leksikal bermakna proses menjadikan manusia agar memiliki rasa kemanusiaan, menjadi manusia dewasa, manusia dalam makna mampu menjalankan tugas pokok dan fungsi secara penuh sebagai pemegang mandat ilahiat dan kultural mandate ilahiat murujuk pada hubungan manusia dengan Tuhannya, berikut perilaku yang di kehendaki didalamnya. Mandat kultural mengandung makna sebagai insan berbudaya, manusia berinteraksi secara

arif dan bijaksana dengan manusia dan lingkungannya. Sehingga pendidikan menjadi peran penting didalam membentuk karekter manusia.

Setiap orang yang berada dalam lembaga pendidikan (keluarga, sekolah dan masyarakat), pasti akan mengalami perubahan dan perkembangan menurut warna dan corak institusi tersebut. Berdasarkan kenyataan dan peran tiga lembaga ini, Ki Hajar Dewantara menganggap ketiga lembaga pendidikan tersebut sebagai Tri Pusat pendidikan. Maksudnya, tiga pusat pendidikan yang secara bertahap dan terpadu mengemban suatu tanggung jawab pendidikan bagi generasi muda.

Pada dasarnya pendidikan di sekolah merupakan bagian dari pendidikan dalam keluarga, yang sekaligus juga merupakan lanjutan dari pendidikan dalam keluarga. Disamping itu, kehidupan di sekolah adalah jembatan bagi anak yang menghubungkan kehidupan dalam keluarga dengan kehidupan dalam masyarakat kelak.

Sekolahnya juga memiliki fungsi dan peranan yang sangat penting, fungsi dan peranan sekolah bahkan tercantum di dalam *UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 13 ayat (1)* disebutkan bahwa jalur pendidikan terdiri dari pendidikan formal dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya.

Peranan sekolah sebagai lembaga yang membantu lingkungan keluarga, maka sekolah bertugas mendidik dan mengajar serta memperbaiki dan memperhalus tingkah laku anak didik yang dibawa dari keluarganya. Sementara itu, dalam perkembangan kepribadian anak didik, peranan sekolah dengan melalui kurikulum, antara lain pertama anak didik belajar bergaul sesama anak didik Antara guru dengan anak didik, dan antara anak didik dan orang yang bukan guru (karyawan).

Yang kedua anak didik belajar menaati peraturan-peraturan sekolah. Ketiga mempersiapkan anak didik untuk menjadi anggota masyarakat yang berguna bagi agama, bangsa dan Negara.

Keberadaan fakta tentang keunikan karakter didalam peserta didik tidak boleh di abaikan. Sebagai obyek utama peserta didik pastinya memiliki keinginan mengembangkan diri agar memiliki kemampuan kepribadian dan berketerampilan yang dapat digunakan dan diterapkan di masyarakat dan bernegara kelak. Hal ini sesungguhnya sangat di cari oleh peserta didik sesungguhnya.

Nurul Chujaemah1 (2012:8) upaya pembaharuan dunia pendidikan bukan hanya menjadi tanggung jawab pemerintah saja, guru sebagai pelaksana pembelajaran juga memegang peran besar dalam memajukan pendidikan. Bahkan kemajuan dunia pendidikan bisa dikatakan tergantung kepada seorang guru dalam mendidik anak didiknya agar menjadi seseorang yang kompeten dan kreatif. Seorang guru perlu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan siswanya untuk mengkonstruksi pemikirannya sendiri untuk menemukan konsep pembelajaran, serta mengetahui untuk apa konsep itu dipelajari. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi pemikirannya sendiri agar lebih aktif, kreatif, menumbuhkan kesan bermakna dan menarik bagi siswa, sehingga kualitas belajar yang diharapkan dalam pembelajaran dapat tercapai.

Hal tersebut hanya dapat dilaksanakan dengan manajemen pendidikan yang baik. Hal ini dikarenakan manajemen pendidikan memiliki fungsi sebagai tempat mengembangkan potensi yang ada didalam peserta didik. Dalam kenyataanya peserta didik memiliki banyak beban dan tuntutan dalam menempuh

pendidikannya, seperti tugas yang di berikan oleh guru, peraturan sekolah yang membelenggu potensi peserta didik, dan terutama birokrasi di sekolah yang ada. Dampak pendidikan yang gagal tersebut menimbulkan angka putus sekolah dan berefek akan timbulnya angka pengangguran. Hal ini di buktikan dengan data pengangguran dari BPS pada tahun 2014 masih ada sekitar 7,15 persen pengangguran di Indonesia. Sedangkan penduduk yang menggunakan ijazah pendidikan jenjang atau tamatan SD mencapai 55,37 %, SMP 21,06 %, SMA 18,91 %, SMK 10,91 %, Diploma 3,3% sedangkan jenjang Sarjana hanya 8,85 %. Dengan data yang ada tersebut dapat di simpulkan bahwa mayoritas masyarakat sekarang bekerja bukan menggunakan berdasarkan potensi yang ada didalam dirinya seperti kreativitas, intelektual, dan keterampilannya.

Melihat kenyataan dan pengalaman sendiri yang pernah dirasakan oleh sang pemilik yaitu Erix Soekamty, beliau pun dengan tekad yang bulat mendirikan DOES UNIVERSITY. DOES UNIVERSITY adalah sebuah “sekolah” gratis yang digagas oleh Erix Soekamti, ini merupakan sebuah bentuk CSR Endank Soekamty untuk berbagi kepada masyarakat Indonesia yang telah menemani perjalanan kelompok musik ini selama lima belas tahun lebih. Sekolah ini terbentuk akan pengalaman dari sang pendiri Erix Soekamty. Karena kecewa dengan sistem kurikulum di sekolah, bassist band punk asal Yogyakarta ini berniat membuat sekolah dengan kurikulum yang disukai oleh para peserta. Does University, itulah nama sekolah yang digagas oleh Erix yang namanya diambil dari film documenter Erix, Diary of Erix Soekamty. Sekolah ini pun bentuknya informal, lebih cocoknya disebut sekolah bakat. Sistem pengajarannya pun berbeda dari sekolah lainnya. Berbeda dengan sekolah animasi lain di Indonesia, DOES University menawarkan sesuatu

yang sangat baru dalam proses belajar mengajarnya. Murid diajarkan apa yang mereka mau dan butuhkan saja di industri animasi, dan karena semua murid memiliki gaya yang sama di bidang animasi maka pelajaran akan terasa sangat menyenangkan. Untuk menjadi murid di DOES University para anak didik harus melewati serangkaian test minat dan bakat yang ketat, karena setiap angkatan ada kuotanya.

Kenapa beliau lebih memilih animasi sebagai pilihan pertama sebagai pembelajaran ataupun jurusan yang ada di DOES UNIVERSITY. Hal ini berdasarkan perkembangan industri kreatif pada bidang animasi sudah semakin meluas dan semakin banyak animator-animator dari Indonesia yang semakin handal dalam membuat film animasi, tetapi sebenarnya perkembangan animasi di Indonesia sekarang itu seperti apa. Jadi animasi Indonesia telah berkembang sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Kebutuhan animasi untuk kepentingan kebutuhan iklan sudah cukup terpenuhi. Demikian juga kebutuhan animasi untuk kebutuhan trik dalam film live juga sudah terpenuhi. Bahkan untuk kebutuhan film live mancanegara pun trik melalui animasinya dilakukan oleh animator Indonesia. Film animasi asing, termasuk yang sedang beredar di Indonesia, juga dibuat oleh animator Indonesia. Beberapa animator Indonesia bekerja untuk membuat film animasi negara lain. Usaha animasi yang terkemas dalam bentuk industri, masih sangat sedikit.

Ada beberapa yang mengemas usahanya dalam bentuk industri tetapi belum banyak yang memproduksi film (serial maupun layar lebar) untuk kepentingan film animasi dalam negeri. Usaha terbanyak adalah mendudukkan animatornya sebagai tenaga outsourcing untuk membuat film animasi luar negeri. Bila perhitungan

kebutuhan film (serial) animasi di Indonesia didasarkan pada jumlah stasiun televisi nasional dan lokal dikalikan dengan frekuensi penayangan film (serial) animasi setiap minggunya, akan menghasilkan angka yang mengejutkan. Sayangnya hampir seluruh angkanya dipenuhi oleh film (serial) animasi asing.

Bagi animator Indonesia, kesalahan kondisi ini dilemparkan kepada ketiadaan dukungan para pemangku kepentingan pada film animasi nasional, dan murah nya harga beli film (serial) animasi oleh sebuah stasiun televisi. Murah nya harga beli film animasi sangat jauh dari mimpi animator Indonesia yang menginginkan keuntungan dengan sekali jual karyanya ke satu stasiun televisi.

Pada generasi pertama, Does University memulai sekolahnya dari ilmu animasi. Para pengajar yang dipilih pun bukan orang-orang sembarangan. Mereka adalah para profesional yang udah malang melintang di industri animasi. Pada angkatan pertama, DOES University berfokus pada bakat-bakat animasi dan hanya menerima 10 murid saja yang akan dikarantina selama enam bulan dan nantinya ketika lulus para murid tersebut akan mengabdikan selama enam bulan lagi untuk menjadi guru para 100 animator muda. Dan kini generasi ke dua sudah mulai menjalankan pendidikannya di does university dengan pengajar dari kakak angkatan mereka yang lulus pada angkatan pertama.

Dalam prosesnya ini tetap menganut dan melaksanakan system karantina selama 6 bulan. Dalam proses karantina ini para peserta didik juga dilarang bekerja ataupun ada kegiatan lain diluar jam pembelajaran agar tidak mengganggu proses pembelajaran dan siswa lebih konsentrasi akan pembelajaran yang mereka tempuh Selama 6 bulan. Selain itu, sistem belajar mereka di bagi menjadi 2 jam belajar atau bergantian yaitu pagi dari jam 09.00-15.00 dan sore 15.00-21.00 . Selain itu

mereka memiliki dan tuntutan target guna mengexplore bakat yang mereka bisa dan ingin mereka latih. Ada dua tugas wajib yang harus di capai yaitu harian dan mingguan sehingga mereka juga memiliki motivasi lebih dalam belajar dan mengexplore bakat animasi mereka. Selain itu mereka manganut system penilaian kepuasan sang pendidik atau hasil animasi dinilai sudah enak atau belum.

Penekdekatan pembelajaran yang di lakukan di DOES UNIVERSITY ini sejalan dengan model pembelajaran serta konstruktivisme. Hal ini dapat dilihat dalam proses pembelajaran saat observasi 1 atapun pendahuluan. Konstruktivisme sendiri merupakan pandangan filsafat yang pertama kali dikemukakan oleh Giambatista Vico tahun 1710, ia adalah seorang sejarawan Italia yang mengungkapkan filsafatnya dengan berkata ”Tuhan adalah pencipta alam semesta dan manusia adalah tuan dari ciptaan”. Dia menjelaskan bahwa “mengetahui” berarti “mengetahui bagaimana membuat sesuatu”. Ini berarti bahwa seseorang baru mengetahui sesuatu jika ia dapat menjelaskan unsur-unsur apa yang membangun sesuatu itu (*Suparno, 1997:24*).

Filsafat konstruktivisme beranggapan bahwa pengetahuan adalah hasil konstruksi manusia melalui interaksi dengan objek, fenomena pengalaman dan lingkungan mereka. Hal ini sesuai dengan pendapat Poedjiadi (2005 :70) bahwa “konstruktivisme bertitik tolak dari pembentukan pengetahuan, dan rekonstruksi pengetahuan adalah mengubah pengetahuan yang dimiliki seseorang yang telah dibangun atau dikonstruk sebelumnya dan perubahan itu sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya”.

Karli (2003:2) menyatakan konstruktivisme adalah salah satu pandangan tentang proses pembelajaran yang menyatakan bahwa dalam proses belajar

(perolehan pengetahuan) diawali dengan terjadinya konflik kognitif yang hanya dapat diatasi melalui pengetahuan diri dan pada akhir proses belajar pengetahuan akan dibangun oleh anak melalui pengalamannya dari hasil interaksi dengan lingkungannya.

Menurut *Suparno (1997:49)* secara garis besar prinsip-prinsip konstruktivisme yang diambil adalah (1) pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri, baik secara personal maupun secara sosial; (2) pengetahuan tidak dipindahkan dari guru ke siswa, kecuali dengan keaktifan siswa sendiri untuk bernalar; (3) siswa aktif mengkonstruksi secara terus menerus, sehingga terjadi perubahan konsep menuju ke konsep yang lebih rinci, lengkap, serta sesuai dengan konsep ilmiah; (4) guru berperan membantu menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi siswa berjalan mulus.

Berdasarkan pengertian di atas peneliti melihat dalam observasi pertama yang di lakukan sesuai model pembelajaran yang berbasis konstruktivisme. Seperti dalam proses pembelajaran siswa lebih aktif dan memaksimalkan tugas guru akan aktif jika siswa aktif bertanya atau minta pendapat terhadap guru, agar siswa memahami dan dapat membangun pengetahuannya sendiri tentang animasi atau tugas yang diberikan. Setelah hal tugas di lakukan akan ada evaluasi-evaluasi yang di lakukan guna mengetahui dan memberi tahu tentang kekurangan tugas siswa yang sudah dilakukan, setelah itu tugas diberikan kembali terhadap siswa dan mentor memberi tahu apa kekurangan dari tugas yang di lakukan agar siswa paham dan dapat menjadikan pembajaran sebagai pengetahuan mereka dari apa yang sudah yang mereka lakukan. Kemudian tugas yang sudah di lakukan dan di perbaiki oleh siswa akan di teliti kembali apakah masih ada kekurangan atau sudah baik atau sesuai

harapan mentor. Jika belum akan di kembalikan hingga menjadi yang maksimal seperti diatas agar siswa dapat belajar dan dapat ilmu akan kerjaan mereka dan menjadikan pengalaman mereka menjadi konstruksi pengetahuan mereka. Jika sudah menjadi tugas yang maksimal atau sesuai harapan tugas tersebut dinamai sebagai final project ataupun master dari karya mereka.

Model pembelajaran yang seperti ini sangat menarik bagi penulis Karena dari realitas yang ada sekolah ataupun lembaga yang lain masih menerapkan behaviorisme. Ada beberapa pendapat yang mendukung tentang model konstruktivisme lebih efektif dan maksimal dalam proses pembelajaran seperti Asri Budiningsih (2005: 58) menyatakan bahwa konstruktivistik mengakibatkan pebelajar kreatif, dan tidak pasif. Dengan pembelajaran konstruktivistik pembelajaran tidak terpusat pada pendidik, konstruktivistik membantu pebelajar menginternalisasi dan mentransformasi informasi baru. Menurut Slavin (2009: 6), pandangan teori konstruktivis mempunyai implikasi yang sangat besar bagi pengajaran, karena siswa berperan aktif dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan penjelasan tersebut, teori konstruktivistik yang diterapkan pada multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan dengan mengacu ciri-ciri, yaitu produk yang dikembangkan adalah produk multimedia pembelajaran berbasis komputer yang “*non linear*” dan “*non sequential*” sehingga pebelajar dalam belajarnya, tidak harus mengikuti materi yang disajikan, dia bebas menentukan materi yang dipelajari dan urutannya sendiri, sesuai dengan tingkat kemampuan, kecepatan, dan kebutuhan dalam belajarnya. Multimedia yang dikembangkan menyediakan fasilitas berlatih supaya siswa terbiasa untuk berpikir sendiri, memecahkan masalah yang dihadapinya secara kritis, kreatif dan mandiri. Teori-teori tersebut

memberikan dasar pijakan dalam membangun suatu pola pikir sistematis dalam pembelajaran, sehingga produk-produk pengembangan yang dihasilkan akan dapat teraplikasikan dalam pembelajaran secara optimal. (*jurnal oleh hilman digilib.unila.ac.id/2249/9/BAB%20II*).

Nur (2002:8) menyatakan, menurut teori konstruktivisme, salah satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekadar memberikan pengetahuan untuk siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran di DOES UNIVERSITY diharapkan mampu menumbuhkan kerja sama tim dalam kelompok, meningkatkan keaktifan siswa, siswa mampu menyampaikan ide-ide/ gagasan yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari, sehingga mampu meningkatkan kemampuan matematis siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap bagaimana pelaksanaan pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY. Untuk itu penulis merasa penting untuk mengadakan penelitian mengenai **“Pendekatan Pembelajaran di DOES UNIVERSITY Dalam Perspektif Konstruktivisme”**

1.1 Fokus Penelitian

1. Pendekatan pembelajaran konstruktivisme
2. Penerapan pendekatan pembelajaran di DOES UNIVERSITY dalam pendekatan konstruktivisme

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah diantaranya :

- 1) Bagaimana perencanaan pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY
- 2) Bagaimana penerapan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran di DOES UNIVERSITY
- 3) Bagaimana mengevaluasi pembelajaran animasi terhadap siswa di DOES UNIVERSITY ?
- 4) Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY
- 5) Bagaimana upaya-upaya dalam mengatasi problematikan penerapan pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan fokus penelitian yang telah ditetapkan maka tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dan menganalisis yaitu :

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran di DOES UNIVERSITY
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pendekatan pembelajaran konstruktivisme di DOES UNIVERSITY

3. Untuk mengetahui pelaksanaan evaluasi yang dilakukan di DOES UNIVERSITY dalam pendekatan konstruktivisme
4. Untuk mengetahui hambatan-hambatan dalam penerapan pendekatan pembelajaran konstruktivisme di DOES UNIVERSITY
5. Untuk Mengetahui cara dan upaya-upaya yang dilakukan dalam mengatasi kendala penerapan pembelajaran konstruktivistik di DOES UNIVERSITY.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan memberikan sumbangan pengetahuan, informasi dan menambah khasanah keilmuan tentang Kurikulum dan Teknologi Pendidikan khususnya tentang sistem pembelajaran di DOES UNIVERSITY dalam perspektif konstruktivisme.

2. Manfaat Parktis.

2.1. Bagi Pemerintah

1. Memberikan masukan Alternatif pembelajaran pendidikan nonformal melalui DOES UNIVERSITY.
2. Memberi pengetahuan bagi struktur satuan pendidikan bahwa manajemen dan cara mengemas pendidikan yang menarik dapat memberi manfaat yang melimpah bagi mencapai tujuan pendidikan nasional.

2.2. Bagi Masyarakat

Dapat menjadi rujukan dan pengetahuan bagi masyarakat bahwa pendidikan non formal tidak kalah dengan pendidikan formal dikarenakan sekarang sangat baik pengelolaan dan model pembelajarannya terutama di DOES UNIVERSITY.

2.3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti pengetahuan manajemen dan proses pembelajaran DOES UNIVERSITY dapat menjadi pengetahuan yang sangat penting dalam menjadi pendidik kedepan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Hasil – Hasil Penelitian yang Relevan

Adanya kajian pustaka sangat berfungsi bagi peneliti karena membantu dalam memberikan deskripsi tentang penelitian terdahulu sehingga dapat dijadikan tolak ukur dan acuan perbandingan. Dari kajian pustaka, peneliti mencoba mengaitkan penelitian yang dahulu yang relevan dengan topik yang akan diangkat. Melalui penelitian terdahulu diharapkan mampu memberikan persamaan dan perbedaan yang jelas dari penelitian yang akan dikaji.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah Sumarsih (2009), Nurhajati (2014), Mohammad Dadan Sundawan (2016), dan Hala Abbas Laz and Karema Eid Shafei (2014), Yee Wan Kwan, Angela F.L. Wong (2015), Paivin Tinjala (1999) . Dalam meneliti pendekatan pembelajaran di DOES UNIVERSITY dalam perspektif konstruktivisme akan difokuskan pada proses pembelajaran yang di lakukan dalam pembelajaran yang ada di DOES UNIVERSITY Berikut ini ulasan secara garis besarnya.

Penelitian yang relevan milik Sumarsih berjudul Implementasi Teori Pembelajaran Konstruktivisme dalam Mata Kuliah Dasar-Dasar Bisnis. Penelitian ini membahas tentang pengaruh penerapan teori pembelajaran konstukrivisme terhadap mahasiswa dalam mata kuliah dasar-dasar bisnis. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu konstruktivistik belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan si belajar. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep dan

memberi makna tentang hal hal yang dipelajari. Dosen memang dapat dan harus mengambil prakarsa untuk menata lingkungan yang memberi peluang optimal bagi terjadinya belajar. namun yang akhirnya paling menentukan terwujudnya gejala belajar adalah niat belajar mahasiswa itu sendiri. Paradigma konstruktivistik memandang mahasiswa sebagai pribadi yang memiliki kemampuan awal sebelum mempelajari sesuatu pengetahuan yang baru. Bagi konstruktivistik, kegiatan belajar adalah kegiatan aktif mahasiswa untuk menemukan sesuatu dan membangun sendiri pengetahuannya, bukan merupakan proses mekanik untuk mengumpulkan fakta. Terdapat beberapa strategi pembelajaran konstruktivistik yaitu belajar aktif, belajar mandiri, belajar kooperatif dan kolaboratif, generative learning, dan model pembelajaran kognitif. Pembelajaran lebih menghargai pada pemunculan pertanyaan dan ide-ide mahasiswa dalam mata kuliah bisnis hal tersebut banyak terjadi. Kegiatan kurikuler lebih banyak mengandalkan pada sumber-sumber data primer dan manipulasi bahan. Pada mata kuliah ini bisnis data secara luas di masyarakat dan tidak sulit untuk memanipulasi bahan. Mahasiswa dipandang sebagai pemikir yang dapat dimunculkan teori-teori tentang dirinya hal ini dapat terjadi pada mata kuliah bisnis. Pengukuran proses dan hasil belajar mahasiswa terjalin di dalam kesatuan kegiatan pembelajaran dengan cara dosen mengamati hal-hal yang sedang dilakukan mahasiswa serta melalui tugas-tugas pekerjaan hal semacam ini memang harus dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah bisnis. Mahasiswa banyak belajar dan bekerja di dalam kelompok. Hal semacam ini juga dapat dan harus dilaksanakan dalam

mata kuliah Dasar-dasar Bisnis untuk belajar memecahkan masalah. Teori belajar konstruktivistik dipilih karena sesuai dengan karakteristik mata kuliah Dasar-dasar Bisnis yang tidak lepas dan mengacu pada kreatif, produktif, dan mandiri. Kreatif karena dunia bisnis selalu inovatif mengikuti hal-hal yang baru. Produktif karena dunia bisnis selalu mengacu pada produktivitas yaitu output lebih besar dari input. Mandiri karena mata kuliah ini terdapat pokok bahasan kewirausahaan Perbedaan dari penelitian ini berada di lokasi penelitian, peneliti lebih memfokuskan pada kurikulum mata kuliah, namun penelitian ini persamaannya sama-sama meneliti pengaruh pembelajaran berbasis konstruktivisme.

Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian Nurhajati (2014) yang melakukan penelitian tentang pengaruh penerapan pendekatan konstruktivisme dengan model pembelajaran kooperatif berbantuan program cabri 3D terhadap kemampuan penalaran dan koneksi matematis siswa SMA di Kota tasikmalaya Kemampuan penalaran dan koneksi matematis siswa kelompok bawah pada pembelajaran kooperatif dengan pendekatan konstruktivisme berbantuan program Cabri 3D lebih baik dibandingkan kemampuan kemampuan penalaran dan koneksi matematis siswa pada pembelajaran kooperatif dengan pendekatan konstruktivisme tanpa bantuan Cabri 3D dan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Menurut Mohammad Dadan Sundawan dalam penelitiannya yang berjudul perbedaan pembelajaran konstruktivisme dengan pembelajaran langsung. Pembelajaran konstruktivisme jauh lebih baik dengan pendekatan

pembelajaran yang lainnya. Sehingga beliau juga menganjurkan setiap pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran konstruktivisme .

Menurut jurnal dari Hala Abbas Laz and Karema Eid Shafei (2014) yang penelitiannya berjudul *The Effectiveness of Constructivist Learning Model in the Teaching of Mathematics*. Menurut beliau pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran berjalan dengan efektif dari pada dengan model dan pendekatan pembelajaran lainnya tapi hal itu harus di dukung dengan fasilitas yang mumpuni juga dan SDM pengajar yang baik.

Hal diatas juga diperkuat dengan pendapat dari Yee Wan Kwan, Angela F.L. Wong (2015) dari jurnalnya yang berjudul *Effects of the constructivist learning environment on students' critical thinking ability: Cognitive and motivational variables as mediators* menurut beliau pembelajaran konstruktivisme sangat optimal hasilnya hal ini dapat dilihat dari efek yang berdampak terhap pola pikir dan kritisnya siswa dalam proses pembelajaran.

Pendapat di atas juga di perkuat oleh Tinjala, Paivin. 1999 yang jurnalnya berjudul *Towards Expert Knowledge? A Comparison Between A Constructivist and A Traditional Learning Environment In The University*. Pembelajaran konstruktivisme dapat berperan besar dan cocok dalam suatu pembelajaran karena pembelajaran konstruktivisme membuat siswa lebih paham dan menyerap materi dalam proses pembelajaran karena mereka diberi kebebasan dalam memperoleh pengetahuan dan mencari sumber referensi pengetahuan yang dibutuhkan.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Definisi Pembelajaran

Istilah belajar dan pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Pembelajaran seharusnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar. Untuk itu, harus dipahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya. Jika guru dapat memahami proses pemerolehan pengetahuan, maka guru akan dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat bagi siswanya.

Menurut Sudjana (2000: 80) pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sedangkan Nasution (2005: 80) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu aktifitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar. Lingkungan dalam pengertian ini tidak hanya ruang belajar, tetapi juga meliputi guru, alat peraga, perpustakaan, laboratorium, dan sebagainya yang relevan dengan kegiatan belajar siswa.

Menurut Dimiyati dkk (2006: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta

dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Dari berbagai pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk mentransfer ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien sehingga akan mendapatkan hasil yang seoptimal mungkin.

2.2.2 Pengertian Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu.

Pendekatan pembelajaran merupakan aktifitas guru dalam memilih kegiatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran tentu tidak kaku harus menggunakan pendekatan tertentu, tetapi sifatnya lugas dan terencana. Artinya memilih pendekatan disesuaikan dengan kebutuhan materi ajar yang dituangkan dalam perencanaan pembelajaran. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu:

- a. Pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa.
- b. Pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada

guru

Menurut pendapat Wahjoedi (1999:121) mengenai pengertian pendekatan yang berpendapat bahwa arti pendekatan pembelajaran adalah cara mengelola kegiatan belajar dan perilaku siswa agar ia dapat aktif melakukan tugas belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar secara optimal. Selanjutnya konsep pendekatan menurut Syaiful (2003:62) berpendapat bahwa pendekatan adalah suatu pandangan guru terhadap siswa dalam menilai, menentukan sikap dan perbuatan yang dihadapi dengan harapan dapat memecahkan masalah dalam mengelola kelas yang nyaman dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Hosnan (2014: 32) mengemukakan, di dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), pengertian pendekatan adalah (1) proses, perbuatan, cara mendekati; (2) usaha dalam rangka aktivitas pengamatan untuk mengadakan hubungan dengan orang yang diteliti, metode-metode untuk mencapai pengertian tentang masalah pengamatan. Adapun pengertian pendekatan pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

1. Perspektif (sudut pandang; pandangan) teori yang dapat digunakan sebagai landasan dalam memilih model, metode dan teknik pembelajaran.
2. Suatu proses atau perbuatan yang digunakan guru untuk menyajikan bahan pelajaran.
3. Sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih

sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu

Nuryani (2012: 93-101) mengemukakan beberapa jenis pendekatan, diantaranya:

1. Pendekatan Tujuan Pembelajaran, merupakan tujuan pembelajaran yang berorientasikan pada tujuan akhir yang akan dicapai. Dengan adanya tujuan akhir tersebut berarti semua komponen pembelajaran ditata dan diarahkan demi tercapainya semua tujuan. Sebagai contoh: Apabila dalam tujuan pembelajaran tertera bahwa siswa dapat melakukan percobaan, maka guru harus merancang pembelajaran yang pada akhir pembelajaran tersebut siswa sudah dapat melakukan percobaan. Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut dapat berupa metode tugas atau metode demonstrasi.
2. Pendekatan Konsep, berarti siswa dibimbing memahami suatu bahasan melalui pemahaman konsep yang terkandung didalamnya. Dalam proses pembelajaran tersebut penguasaan konsep dan sub konsep yang menjadi fokus. Melalui beberapa metode siswa dibimbing untuk memahami konsep.
3. Pendekatan Lingkungan, berarti mengkaitkan lingkungan dalam suatu proses belajar-mengajar. Lingkungan digunakan sebagai sumber belajar. Untuk memahami materi yang erta kaitannya dengan kehidupan sehari-hari sering digunakan pendekatan lingkungan atau sebagai contoh untuk memahami interaksi antar organisme, dengan mengambil contoh kejadian nyata di sekeliling, siswa dapat lebih memahami arti interaksi tersebut. Dalam proses pembelajarannya tidak selalu siswa diajak ke lingkungan, karena

dengan menggunakan pendekatan lingkungan dapat saja guru memberiinformasi yang dikaitkan dengan lingkungan, terutama lingkungan sekitar.

4. Pendekatan Inkuiri, dalam pendekatan ini berarti guru merencanakan situasi sedemikian rupa sehingga siswa didorong untuk menggunakan prosedur yang digunakan para ahli penelitian untuk mengenal masalah, mengajukan pertanyaan, mengemukakan langkah-langkah penelitian, memberikan pemaparan yang ajeg, membuat ramalan, dan penjelasan yang menunjang pengalaman.

5. Pendekatan Penemuan, pendekatan ini pertama kali dipopulerkan oleh Jerome Bruner. Pendekatan penemuan (discovery approach) menurut Carin dan Sund (1997) sama dengan pendekatan inkuiri (inquiry approach), tetapi menurut Dettrick, G.W (2001). Agar siswa dapat menemukan sendiri ia harus melakukan proses mental seperti mengamati, klasifikasi, mengukur, meramalkan dan menyimpulkan. Apabila dalam suatu proses pembelajaran digunakan pendekatan ini, berarti dalam kegiatan belajar mengajar siswa diberikesempatan untuk menemukan sendiri fakta dan konsep tentang fenomena ilmiah. Penemuan tidak terbatas pada menemukan sesuatu yang benar-benar baru. Pada umumnya materi yang akan dipelajari sudah ditentukan oleh guru, demikian pula dengan situasi yang menunjang proses pemahaman tersebut. Siswa akan melakukan kegiatan yang secara langsung berhubungan dengan hal yang akan ditemukan.

6. Pendekatan Proses, tujuan utama pembelajaran adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam keterampilan proses atau langkah-langkah ilmiah seperti mengamati, berhipotesa, merencanakan, manafsirkandan mengkomunikasikan. Pendekatan keterampilan proses ini digunakan dan dikembangkan sejak kurikulum 1984.

7. Pendekatan Pemecahan Masalah, pendekatan ini berangkat dari masalah yang harus dipecahkan melalui praktikum atau pengamatan. Dalam pendekatan pemecahan masalah ini terdapat dua versi. Versi yang pertama, siswa dapat saja menerima saran tentang prosedur yang digunakan, cara pengumpulan data, menyusun data dan menyusun serangkaian pertanyaan yang mengarah ke pemecahan masalah. Dalam versi kedua, hanya masalah yang dimunculkan, siswa yang merancang pemecahannya sendiri. Guru berperan hanya dalam menyediakan dan membantu member petunjuk.

8. Pendekatan Sains-Teknologi dan Masyarakat (STM), melalui pendekatan ini guru dianggap sebagai fasilitator, dan informasi yang diterima siswa akan lebih lama diingat. Menurut Poedjiadi (2001), menghubungkan STM dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu:

1. Sebagai pendekatan dengan mengkaitkan antara sains, teknologi dengan masyarakat.

2. Sebagai pendekatan dengan menggunakan isu atau masalah pada awal pembelajaran.

3. Membuat program STM dengan scenario tertentu, digunakan sebagai suplemen

2.2.3 Definisi Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan pandangan filsafat yang pertama kali dikemukakan oleh Giambatista Vico tahun 1710, ia adalah seorang sejarawan Italia yang mengungkapkan filsafatnya dengan berkata "Tuhan adalah pencipta alam semesta dan manusia adalah tuan dari ciptaan". Dia menjelaskan bahwa "mengetahui" berarti "mengetahui bagaimana membuat sesuatu". Ini berarti bahwa seseorang baru mengetahui sesuatu jika ia dapat menjelaskan unsur-unsur apa yang membangun sesuatu itu (Suparno, 1997:24).

Filsafat konstruktivisme beranggapan bahwa pengetahuan adalah hasil konstruksi manusia melalui interaksi dengan objek, fenomena pengalaman dan lingkungan mereka. Hal ini sesuai dengan pendapat Poedjiadi (2005 :70) bahwa "konstruktivisme bertitik tolak dari pembentukan pengetahuan, dan rekonstruksi pengetahuan adalah mengubah pengetahuan yang dimiliki seseorang yang telah dibangun atau dikonstruksi sebelumnya dan perubahan itu sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya".

Karli (2003:2) menyatakan konstruktivisme adalah salah satu pandangan tentang proses pembelajaran yang menyatakan bahwa dalam proses belajar (perolehan pengetahuan) diawali dengan terjadinya konflik kognitif yang hanya dapat diatasi melalui pengetahuan diri dan pada akhir proses belajar pengetahuan akan dibangun oleh anak melalui pengalamannya dari hasil interaksi dengan lingkungannya. Menurut Suparno (1997:49) secara garis besar prinsip-prinsip konstruktivisme yang diambil adalah

- (1) Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri, baik secara personal maupun secara sosial;
- (2) Pengetahuan tidak dipindahkan dari guru ke siswa, kecuali dengan keaktifan siswa sendiri untuk bernalar;
- (3) Siswa aktif mengkonstruksi secara terus menerus, sehingga terjadi perubahan konsep menuju ke konsep yang lebih rinci, lengkap, serta sesuai dengan konsep ilmiah;
- (4) Guru berperan membantu menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi siswa berjalan mulus.

Berikut ini akan dikemukakan ciri-ciri pembelajaran yang konstruktivis menurut beberapa literatur yaitu :

1. Pengetahuan dibangun berdasarkan pengalaman atau pengetahuan yang telah ada sebelumnya
 2. Belajar adalah merupakan penafsiran personal tentang dunia
 3. Belajar merupakan proses yang aktif dimana makna dikembangkan berdasarkan pengalaman
 4. Pengetahuan tumbuh karena adanya perundingan (negosiasi) makna melalui berbagai informasi atau menyepakati suatu pandangan dalam berinteraksi atau bekerja sama dengan orang lain
 5. Belajar harus disituasikan dalam latar (setting) yang realistik, penilaian harus terintegrasi dengan tugas dan bukan merupakan kegiatan yang terpisah.
- (Yuleilawati, 2004 :54).

Menurut Siroj (<http://www.depdiknas.go.id/Jurnal/43/rusdy-a-siroj.htm>) ciri-ciri pembelajaran yang konstruktivis adalah :

- (1) Menyediakan pengalaman belajar dengan mengkaitkan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sedemikian rupa sehingga belajar melalui proses pembentukan pengetahuan.
- (2) Menyediakan berbagai alternatif pengalaman belajar, tidak semua mengerjakan tugas yang sama, misalnya suatu masalah dapat diselesaikan dengan berbagai cara.
- (3) Mengintegrasikan pembelajaran dengan situasi yang realistik dan relevan dengan melibatkan pengalaman konkrit, misalnya untuk memahami suatu konsep melalui kenyataan kehidupan sehari-hari.
- (4) Mengintegrasikan pembelajaran sehingga memungkinkan terjadinya transmisi sosial yaitu terjadinya interaksi dan kerja sama seseorang dengan orang lain atau dengan lingkungannya, misalnya interaksi dan kerjasama antara siswa, guru, dan siswa-siswa.
- (5) Memanfaatkan berbagai media termasuk komunikasi lisan dan tertulis sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.
- (6) Melibatkan siswa secara emosional dan sosial sehingga menjadi menarik dan siswa mau belajar.

Kenyataan menunjukkan bahwa seorang guru yang mengajar di kelas sering mendapatkan siswa-siswanya mempunyai pemahaman yang berbeda

tentang pengetahuan yang diperoleh dan dipelajarinya, pada hal siswa-siswa belajar dalam lingkungan sekolah yang sama, guru yang sama, dan bahkan buku teks yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan tidak begitu saja di transfer dari guru ke siswa dalam bentuk tertentu, melainkan siswa membentuk sendiri pengetahuan itu dalam pikirannya masing-masing sehingga pengetahuan tentang sesuatu dipahami secara berbeda-beda oleh siswa.

Pengetahuan tumbuh dan berkembang dari buah pikiran manusia melalui konstruksi berfikir, bukan melalui transfer dari guru kepada siswa. Oleh karena itu siswa tidak dianggap sebagai tabula rasa atau berotak kosong ketika berada di kelas. Ia telah membawa berbagai pengalaman, pengetahuan yang dapat digunakan untuk mengkonstruksikan pengetahuan baru atas dasar perpaduan pengetahuan sebelumnya dan pengetahuan yang baru itu dapat menjadi milik mereka.

2.2.3.1 Macam-Macam Konstruktivisme

Konstruktivisme dibedakan dalam dua tradisi besar yaitu konstruktivisme psikologis (personal) dan sosial. Konstruktivisme psikologis bercabang dua, yaitu yang lebih personal (Piaget,1981:43) dan yang lebih sosial (Vygotsky); sedangkan konstruktivisme sosial berdiri sendiri (Kukla, 2003: 11-14) .

2.2.3.1.1 Konstruktivisme personal

Piaget (Fosnot (ed), 1996: 13) menyoroti bagaimana anak-anak pelan-pelan membentuk skema pengetahuan, pengembangan skema dan mengubah skema. Ia menekankan bagaimana anak secara individual mengkonstruksi pengetahuan dari berinteraksi dengan pengalaman dan objek yang dihadapinya. Ia menekankan bagaimana seorang anak mengadakan abstraksi, baik secara sederhana maupun secara refleksif, dalam membentuk pengetahuannya. Tampak bahwa tekanan perhatian Piaget lebih keaktifan individu dalam membentuk pengetahuan. Bagi Piaget, pengetahuan lebih dibentuk oleh si anak itu sendiri yang sedang belajar daripada diajarkan oleh orang tua.

Konstruktivisme psikologis bercabang dua: (1) yang lebih personal, individual, dan subjektif seperti Piaget dan para pengikutnya; (2) yang lebih sosial seperti Vigotsky. Piaget menekankan aktivitas individual, lewat asimilasi dan akomodasi (Suparno, 1997:31) dalam pembentukan pengetahuan; sedangkan Vygotsky menekankan pentingnya masyarakat dalam mengkonstruksi pengetahuan ilmiah (Mattews,1994:235). Dalam pandangan Piaget, pengetahuan dibentuk oleh anak lewat asimilasi dan akomodasi dalam proses yang terus menerus sampai ketika dewasa. Asimilasi adalah proses kognitif yang dengannya seseorang mengintegrasikan persepsi, konsep, nilai-nilai ataupun pengalaman baru ke dalam skema atau pola yang sudah ada di dalam pikirannya. Asimilasi dapat dipandang sebagai suatu proses kognitif yang menempatkan dan mengklasifikasikan kejadian atau rangsangan yang

baru dalam skema yang telah ada. Setiap orang selalu secara terus menerus mengembangkan proses asimiliasi. Proses asimilasi bersifat individual dalam mengadaptasikan dan mengorganisasikan diri dengan lingkungan baru sehingga pengertian orang berkembang.

Dalam proses pembentukan pengetahuan dapat terjadi seseorang tidak dapat mengasimilasikan pengalaman baru dengan skema yang telah dipunyai. Dalam keadaan seperti ini orang akan mengadakan akomodasi, yaitu (1) membentuk skema baru yang cocok dengan rangsangan yang baru, atau (2) memodifikasi skema yang ada sehingga cocok dengan rangsangan itu. Misalnya, seorang anak mempunyai skema bahwa semua binatang harus berkaki dua atau empat. Skema ini didapat dari abstraksinya terhadap binatang-binatang yang pernah dijumpainya. Pada suatu hari ia datang ke kebun binatang, di mana ada puluhan bahkan ratusan binatang yang jumlah kakinya ada yang lebih dari empat atau bahkan tanpa kaki. Anak tadi mengalami bahwa skema lamanya tidak cocok dengan pengalaman yang baru, maka dia mengadakan akomodasi dengan membentuk skema baru bahwa binatang dapat berkaki dua, empat atau ledih bahkan ada yang tanpa kaki namun semua disebut binatang.

Skema itu hasil suatu konstruksi yang terus menerus diperbaharui, dan bukan tiruan dari kenyataan dunia yang ada. Menurut Piaget, proses asimilasi dan akomodasi ini terus berjalan dalam diri seseorang, sampai pada pengetahuan yang mendekati para ilmuwan. Pendekatan Piaget dalam proses pembentukan pengetahuan memang lebih personal dan individual, kendati dia

juga bicara soal pengaruh lingkungan sosial terhadap perkembangan pemikiran anak, tetapi tidak secara jelas memberikan model bagaimana hal itu terjadi pada diri anak. Bagi Piaget, dalam taraf-taraf perkembangan kognitif yang lebih rendah (sensori-motor, dan pra-operasional), pengaruh lingkungan sosial lebih dipahami oleh anak sebagai sama dengan objek-objek yang sedang diamati anak. Anak belum dapat menangkap ide-ide dari masyarakatnya. Baru pada taraf perkembangan yang lebih tinggi (operasional konkret, terlebih operasional formal), pengaruh lingkungan sosial menjadi lebih jelas. Dalam taraf ini, bertukar gagasan dengan teman-teman, mendiskusikan bersama pendirian masing-masing, dan mengambil konsensus sosial sudah lebih dimungkinkan.

Pandangan konstruktivisme personal sebenarnya mengandung kelemahan. Menurut Glasersfeld (Suparno, 1997: 42) salah satu tokoh konstruktivisme personal, pengetahuan hanya ada di dalam “kepala” seseorang di mana ia harus membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman pribadinya. Menurut pendapat ini ilmu pengetahuan bersifat pribadi, hal ini berarti “realitas” bagi seseorang dibangun berdasarkan pengalaman pribadinya. Inilah salah satu sumber kritik terhadap konstruktivisme personal, dan karena pandangan yang demikian konstruktivisme personal sering dianggap menganut paham solipsisme. Paham solipsisme berpendapat bahwa segala sesuatu hanya ada bila ada dalam pikiran atau dipikirkan (Sarkim, 2005: 155). Selain itu, solipsisme juga mengatakan bahwa ilmu pengetahuan itu

dibangun secara individual. Pandangan ini memang sulit untuk menjelaskan bagaimana kita bisa memiliki pengetahuan bersama tentang sesuatu hal.

Persoalan lain yang juga mengundang kritik adalah pandangannya tentang ilmu pengetahuan yang berlawanan dengan pandangan tentang kebenaran yang bersifat korespondensi atau dikenal sebagai paham realisme (Kukla, 2003: 75-80). Aliran korespondensi berpandangan bahwa ilmu pengetahuan merupakan representasi independen mengenai dunia, dan berkeyakinan bahwa kalimat-kalimat atau pernyataan-pernyataan yang kita buat dikatakan "benar" bila dan hanya bila berkorespondensi dengan kenyataan (Sonny Keraf dkk, 2001: 66-67). Paham demikian tidak diakui oleh konstruktivisme personal. Sebaliknya konstruktivisme personal berpendapat bahwa pengetahuan itu apa yang dapat kita lakukan dengan dunia pengalaman kita, ilmu pengetahuan itu merupakan sarana untuk mendeskripsikan alam ini.

2.2.3.1.2 Konstruktivisme sosial

Teori konstruktivisme di dalam bidang pendidikan terdiri dari dua aliran besar yaitu konstruktivisme sosial (KS) dan konstruktivisme personal (KP). Konstruktivisme sosial dan konstruktivisme personal sama-sama berpendapat bahwa ilmu pengetahuan adalah hasil rekayasa manusia sebagai individu. Akan tetapi keduanya memiliki perbedaan pandangan mengenai peranan individu dan masyarakat dalam proses pembentukan ilmu pengetahuan itu.

Pendukung konstruktivisme sosial berpendapat bahwa di samping individu, kelompok di mana individu berada, sangat menentukan proses pembentukan pengetahuan pada diri seseorang. Melalui komunikasi dengan komunitasnya, pengetahuan seseorang dinyatakan kepada orang lain sehingga pengetahuan itu mengalami verifikasi, dan penyempurnaan. Selain itu, melalui komunikasi seseorang memperoleh informasi atau pengetahuan baru dari masyarakatnya. Vygotsky menandakan bahwa kematangan fungsi mental anak justru terjadi lewat proses kerjasama dengan orang lain, seperti dinyatakan oleh Newman (1993: 62) sebagai berikut: " The maturation of the child's higher mental functions occurs in this cooperative process, that is, it occurs through the adult's assistance and participation ".

Pandangan yang dianut oleh KS seperti dipaparkan di atas sangat berbeda dengan pandangan yang dianut oleh para pendukung KP. KP kadang kala dikenal sebagai konstruktivisme psikologis, yang memandang bahwa pembentukan pengetahuan adalah sepenuhnya persoalan individu. KP sangat menekankan pentingnya peranan individu dalam proses pembentukan ilmu pengetahuan (Suparno, 1997: 44)

Dalam tulisan ini penulis akan menggunakan kedua jenis konstruktivisme (personal dan sosial) sebagai acuan dalam pembahasan di DOES UNIVERSITY karena bidang studi yang dikaji memang termasuk ilmu-ilmu sosial yang harus dikaji secara personal dan secara sosial. Harus diakui bahwa ilmu sosial lebih merupakan hasil konstruksi bersama dari pada konstruksi personal, di samping itu penulis memandang konstruksi sosial lebih

cocok dengan karakter peserta didik di DOES UNIVERSITY yang memberi makna tinggi pada relasi antar pribadi dan memandang keharmonisan dalam relasi antar sesama sebagai hal yang penting. Hal ini juga di perkuat pada observasi yang dilakukan dimana penulis dalam proses pembelajaran terjadi koneksi social seperti kerja kelompok atau bekerja sama dalam melakukan tugas yang diberikan oleh mentor. Alasan lain mengapa lebih condong ke konstruksi sosial adalah masih terdapatnya beberapa kritik terhadap KP yang hingga kini belum mendapat jawaban yang memuaskan.

Konstruktivisme sosial menekankan bahwa pembentukan ilmu pengetahuan merupakan hasil pembentukan individu bersama-sama dengan masyarakat sekitarnya. Bahkan Piaget menulis sebagai berikut (Fosnot (ed), 1996: 18): " there is no longer any need to choose between the primacy of the social or that of the intellect; the collective intellect is the social equilibrium resulting from the interplay of the operations that enter into all cooperation ". KS mengakui peranan komunitas ilmiah di mana ilmu pengetahuan "dibangun" dan dimonitori oleh lembaga keilmuan. Maka pengetahuan personal tidak lepas dari sumbangan pengetahuan kolektif atau komunal. Ilmu pengetahuan pada dasarnya merupakan hasil kolektif umat manusia.

Pandangan yang berkembang adalah bahwa ilmu pengetahuan merupakan hasil rekayasa manusia, teori konstruktivisme meyakini bahwa di dalam proses pembelajaran para peserta didik yang harus aktif membangun pengetahuan di dalam pikirannya. Para peserta didik yang pasif tidak mungkin membangun pengetahuannya sekalipun diberi informasi oleh para pendidik

(Sarkim, 2005: 155). Agar informasi yang diterima berubah menjadi pengetahuan, seorang peserta didik harus aktif mengupayakan sendiri agar informasi itu menjadi bagian dari struktur pengetahuannya. Pandangan demikian diperkirakan bersumber dari karya awal Jean Piaget yang berjudul ” The Child’s Conception of The World ” (Sarkim, 2005: 156). Gagasan dasar konstruktivisme tentang belajar tersebut diterima oleh kedua aliran konstruktivisme.

Mengingat ilmu pengetahuan harus dibangun secara aktif oleh peserta didik di dalam pikirannya, hal itu berarti bahwa belajar adalah tanggung jawab subjek didik yang sedang belajar. Maka menjadi sangat penting motivasi intrinsik yang mendorong peserta didik memiliki keinginan untuk belajar. Dalam hal ini pendidik sebagai pengelola kegiatan pembelajaran dapat memberikan sumbangan yang berarti dalam memotivasi para peserta didik karena keyakinannya bahwa pengetahuan seseorang dibangun secara pribadi dalam interaksinya dengan masyarakat dan lingkungannya, maka pengetahuan yang dibawa oleh peserta didik ke dalam kelas dinilai sebagai sumber penting untuk membangun pengetahuan baru. Dengan menganut pandangan ini, konstruktivisme sosial menghargai pandangan bahwa pengetahuan peserta didik yang dibawa ke dalam kelas sekalipun berbeda dengan keyakinan yang dianut oleh para ilmuwan, amatlah penting. Sekalipun pengetahuan para peserta didik itu berbeda dengan yang diakui di dalam khasanah ilmu pengetahuan, konsepsi mereka tidak pertama-tama dilihat sebagai sebuah

konsep yang “salah”, melainkan diakui sebagai sebuah konsep alternatif (Sarkim, 2005: 156).

Pengakuan terhadap konsepsi awal yang dibawa oleh peserta didik ketika masuk ke dalam kelas juga berarti keterbukaan terhadap beragamnya hasil belajar. Hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh aktivitas di dalam kelas tetapi juga oleh konsepsi awal yang dibawa oleh peserta didik ketika memulai belajarnya. Di dalam kerangka berpikir demikian proses pembelajaran ilmu-ilmu sosial di sekolah lebih dipandang sebagai proses “pembudayaan” daripada proses “penemuan”. Maksudnya, kegiatan pembelajaran lebih dipandang sebagai aktivitas pendampingan para peserta didik agar mereka memasuki “dunia” ilmu pengetahuan daripada membimbing para peserta didik “menemukan” ilmu pengetahuan. Di dalam proses ini motivasi dan peran aktif dari peserta didik memegang peranan yang penting.

Pembelajaran ilmu-ilmu sosial bertugas memberi pengalaman belajar kepada para peserta didik agar memiliki pengalaman pribadi mengenai bagaimana ilmu pengetahuan diverifikasi dan divalidasi. Oleh sebab itu pengalaman belajar merupakan hal yang sangat penting, dan peranan pendidik di dalam menentukan pengalaman belajar itu bukanlah hal yang ringan. Pendidik bertugas membimbing para peserta didik ke arah ilmu pengetahuan yang sudah diakui kebenarannya oleh masyarakat keilmuan. Dengan mengamati, atau mengalami langsung sebuah fenomena alam, konsepsi peserta didik yang tidak sejalan dengan konsepsi yang diakui oleh komunitas ilmiah dapat ditantang. Konfrontasi konsepsi alternatif dengan peristiwa konkret

tersebut dapat mengakibatkan goyahnya struktur pengetahuan yang sudah dimiliki oleh peserta didik. Goyahnya struktur pengetahuan ini sering pula disebut sebagai keadaan disequilibrium. Hal demikian akan memaksa peserta didik untuk membangun konsepsi yang lebih baik. Demikianlah konsepsi baru akan dibangun dan menjadi bagian dari struktur pengetahuan yang baru melalui aktivitas, komunikasi dan refleksi pribadi peserta didik. Konsepsi dan struktur pengetahuan yang baru terbentuk tersebut akan semakin dikokohkan apabila peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengaplikasikannya ke dalam situasi yang baru.

2.2.3.2 Konstruktivisme dan Pengetahuan

Konstruktivisme adalah aliran filsafat pengetahuan yang berpendapat bahwa pengetahuan (knowledge) merupakan hasil konstruksi (bentukan) dari orang yang sedang belajar. Maksudnya setiap orang membentuk pengetahuannya sendiri. Kukla (2003: 39) secara tegas menyatakan bahwa sesungguhnya setiap orang adalah konstruktivis. Pengetahuan bukanlah “sesuatu yang sudah ada di sana” dan tinggal mengambilnya tetapi merupakan suatu bentukan terus menerus dari orang yang belajar dengan setiap kali mengadakan reorganisasi karena adanya pemahaman yang baru (Fosnot (ed), 1996: 14)

Kaum konstruktivis berpendapat bahwa pengetahuan bukan suatu yang sudah jadi, tetapi merupakan suatu proses menjadi (Suparno, 1997: 20). Misalnya, pengetahuan kita tentang “ayam”, mula-mula dibentuk sejak kita masih kecil ketemu pertama kali dengan ayam. Pengetahuan tentang ayam

waktu kecil belum lengkap, tetapi lambat laun makin lengkap di saat kita makin banyak berinteraksi dengan ayam yang ternyata ada bermacam-macam jenisnya, tetapi semua disebut ayam.

Pengetahuan bukan suatu barang yang dapat dipindahkan begitu saja dari pikiran seseorang (dalam kasus ini pendidik) kepada orang lain atau peserta didik. Bahkan ketika pendidik bermaksud memindahkan konsep, ide, nilai, norma, keterampilan dan pengertian kepada peserta didik, pemindahan itu harus diinterpretasikan dan dibentuk oleh peserta didik sendiri. Tanpa keaktifan peserta didik dalam membentuk pengetahuan, pengetahuan seseorang tidak akan terjadi. Dalam proses itu, menurut Glasersfeld (Suparno, 1997: 20), diperlukan beberapa kemampuan sebagai berikut: (1) kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman, (2) kemampuan membandingkan, mengambil keputusan mengenai persamaan dan perbedaan, dan (3) kemampuan untuk lebih menyukai pengalaman yang satu daripada yang lain. Menurut konstruktivisme (Suparno, 1997: 18) pengetahuan bukanlah suatu tiruan dari kenyataan (realitas). Pengetahuan bukanlah gambaran dari dunia kenyataan yang ada. Pengetahuan selalu akibat dari suatu konstruksi kognitif kenyataan melalui kegiatan seseorang. Seseorang membentuk skema, konsep, nilai dan struktur pengetahuan yang diperlukan untuk pengetahuan. Maka pengetahuan bukanlah tentang dunia lepas dari pengamatan tetapi merupakan ciptaan manusia yang mengkonstruksi pengalaman atau dunia sejauh dialaminya. Proses pembentukan ini berjalan terus menerus dengan setiap kali mengadakan reorganisasi karena adanya

suatu pemahaman yang baru. Pengetahuan entah itu berupa konsep, norma, nilai, dibentuk oleh akal budi dengan mengabstraksi fakta-fakta, pengalaman, kenyataan yang ada di sekitar manusia (Kukla, 2003: 12).

Piaget membedakan adanya tiga macam pengetahuan, yaitu pengetahuan fisis, matematis-logis, dan sosial (Suparno, 1997: 39-40). Pengetahuan fisis adalah pengetahuan akan sifat-sifat fisis suatu objek, seperti bentuk, besar, berat dan bagaimana benda-benda itu berinteraksi. Pengetahuan fisis ini didapatkan dari abstraksi langsung atas suatu objek. Pengetahuan matematis-logis adalah pengetahuan yang dibentuk dengan berpikir tentang pengalaman dengan suatu objek atau kejadian tertentu. Pengetahuan didapatkan dari abstraksi berdasarkan koordinasi, relasi ataupun penggunaan objek. Pengetahuan itu harus dibentuk dari perbuatan berpikir seseorang terhadap benda itu. Jadi pengetahuannya tidak didapat langsung dari abstraksi bendanya. Misalnya konsep bilangan. Pengetahuan sosial adalah pengetahuan yang didapat dari kelompok budaya dan sosial yang secara bersama menyetujui sesuatu, misalnya konsep, norma, nilai, dll (Kukla, 2003: 11). Menurut Piaget, pengetahuan itu dibentuk dari interaksi seseorang dengan orang lain (Piaget, 1981: 160). Pengetahuan ini muncul dalam kebudayaan tertentu maka pengetahuan dapat berbeda antara kelompok yang satu dengan kelompok yang lain.

Secara ringkas gagasan konstruktivisme mengenai pengetahuan dapat dirangkum sebagai berikut (Suparno, 1997:21):

(1). Pengetahuan bukan merupakan gambaran dunia kenyataan belaka, tetapi selalu merupakan konstruksi kenyataan melalui kegiatan subjek.

(2). Subjek membentuk skema kognitif, kategori, konsep dan struktur yang perlu untuk pengetahuan.

(3). Pengetahuan dibentuk dalam struktur konsepsi seseorang. Struktur konsepsi membentuk pengetahuan bila konsepsi itu berhadapan dengan pengalaman-pengalaman seseorang.

2.2.4 Teori yang Relevan

2.2.4.1 Teori perubahan konsep

Menurut pendukung teori perubahan konsep, dalam proses belajar ada proses perubahan konsep yang mencakup dua tahap, yaitu tahap asimilasi dan akomodasi (Suparno, 1997: 50). Dengan asimilasi peserta didik menggunakan konsep-konsep yang telah mereka punyai untuk berhadapan dengan fenomena yang baru. Dengan akomodasi peserta didik mengubah konsepnya yang tidak cocok lagi dengan fenomena baru yang mereka hadapi. Proses dalam akomodasi oleh kaum konstruktivis disebut sebagai perubahan konsep secara radikal.

Agar terjadi perubahan konsep secara radikal / akomodatif maka dibutuhkan keadaan dan syarat sebagai berikut (Suparno, 1997: 50-51):

(1). Harus ada ketidakpuasan terhadap konsep yang telah ada. Peserta didik mengubah konsepnya jika mereka yakin bahwa konsep mereka yang lama

tidak dapat digunakan lagi untuk menelaah situasi, pengalaman, dan gejala yang baru.

(2). Konsep yang baru harus dimengerti, rasional, dan dapat memecahkan persoalan atau fenomena yang baru.

(3). Konsep yang baru harus masuk akal, dapat memecahkan dan menjawab persoalan yang terdahulu, dan juga konsisten dengan teori-teori atau pengetahuan yang sudah ada sebelumnya.

(4). Konsep baru harus berdaya guna bagi perkembangan penelitian dan penemuan yang baru.

Menurut kaum konstruktivis, salah satu penyebab terbesar ketidakpuasan terhadap konsep lama adalah adanya peristiwa anomali. Suatu peristiwa yang bertentangan dengan yang dipikirkan peserta didik. Suatu peristiwa di mana peserta didik tidak dapat mengasimilasikan pengetahuannya untuk memahami fenomena yang baru. Misalnya, bagi peserta didik yang berpikir bahwa "kejujuran" bersifat mutlak (berlaku objektif dan universal), akan menjadi bingung ketika melihat seorang dokter "berbohong" kepada pasiennya dengan mengatakan bahwa penyakitnya "agak serius", kendati kenyataannya sang pasien menderita sakit kangker sudah stadium 4 (kritis sekali), sudah "amat kritis". Seorang dokter "bohong" (tidak jujur) merupakan peristiwa anomali bagi peserta didik tertentu. Peristiwa-peristiwa lain seperti itu akan menantang peserta didik untuk lebih berpikir dan mempersoalkan mengapa pikiran awal mereka tidak benar.

Banyak pendidik budi pekerti, moral, nilai ataupun agama menggunakan data anomali untuk memacu perubahan konsep pada peserta didik. Mereka menyediakan data-data, fakta-fakta dan peristiwa yang memberikan data berbeda dengan keyakinan anak atau prediksi anak. Harus diakui bahwa data anomali kadang kala gagal mendorong perubahan konsep karena para ilmuan dan peserta didik kadang menemukan cara untuk mengabaikan data-data atau fakta-fakta yang berlawanan tersebut. Ada beberapa orang bereaksi terhadap data anomali : (1) mengabaikan dan menolaknya, (2) mengecualikan data itu dari teori yang telah ada, (3) mengartikan kembali data itu, (4) mengartikan kembali data itu dengan sedikit perubahan, dan (5) menerima data itu serta mengubah teori atau konsep sebelumnya.

Teori perubahan konsep membedakan dua macam perubahan yaitu: restrukturisasi kuat (perubahan yang kuat) dan restrukturisasi lemah (perubahan yang lemah). Perubahan yang kuat terjadi bila seseorang mengadakan akomodasi terhadap konsep yang telah ia punyai ketika berhadapan dengan fenomena yang baru. Perubahan yang lemah bila orang tersebut hanya mengadakan asimilasi skema yang lama ketika berhadapan dengan fenomena yang baru. Dengan dua perubahan itu pengetahuan manusia berkembang dan berubah. Untuk memungkinkan perubahan tersebut, diperlukan situasi anomali, yakni suatu keadaan yang menciptakan ketidakseimbangan dalam pikiran manusia atau yang menantang seseorang berpikir.

Menurut vygotsky membedakan dua macam konsep: konsep spontan dan konsep ilmiah. Konsep spontan diperoleh peserta didik dari kehidupan sehari-hari dan konsep ilmiah diperoleh dari pelajaran di sekolah. Kedua konsep tersebut saling berhubungan terus-menerus (Kukla, 2003: 6). Apa yang dipelajari peserta didik di sekolah mempengaruhi perkembangan konsep yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari dan sebaliknya. Perbedaan yang mencolok dari kedua konsep itu adalah ada atau tidak adanya sistem. Konsep spontan didasarkan pada kejadian khusus dan tidak merupakan bagian yang bertalian secara logis dari suatu sistem pemikiran, sedangkan konsep ilmiah disajikan sebagai bagian dari suatu sistem. Sehubungan dengan adanya dua konsep tersebut, dianjurkan agar pendidik tidak menolak konsep spontan peserta didik, tetapi membantunya agar konsep itu diintegrasikan dengan konsep yang ilmiah. Hal ini harus semakin disadari oleh pendidik bahwa konsep (spontan ataupun ilmiah) dalam diri seseorang terus berkembang untuk semakin mendekati pemahaman para ilmuwan.

Teori perubahan konsep cukup senada dengan teori konstruktivisme dalam arti bahwa dalam proses pengetahuan seseorang mengalami perubahan konsep. Pengetahuan seseorang itu tidak sekali jadi, melainkan merupakan proses berkembang yang terus menerus. Dalam perkembangan itu ada yang mengalami perubahan besar dengan mengubah konsep lama melalui akomodasi, ada pula yang hanya mengembangkan dan memperluas konsep yang sudah ada melalui asimilasi. Proses perubahan terjadi bila si peserta didik aktif berinteraksi dengan lingkungannya.

Konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan dibentuk oleh peserta didik yang sedang belajar, dan teori perubahan konsep, yang menjelaskan bahwa peserta didik mengalami perubahan konsep terus menerus, sangat berperan dalam menjelaskan mengapa seorang peserta didik bisa salah mengerti dalam menangkap suatu konsep yang ia pelajari. Konstruktivisme dapat membantu untuk mengerti bagaimana peserta didik membentuk pengetahuan yang tidak tepat. Dengan demikian, seorang pendidik dibantu untuk mengarahkan peserta didik dalam pembentukan pengetahuan mereka yang lebih tepat. Teori perubahan konsep sangat membantu karena mendorong pendidik untuk menciptakan suasana dan keadaan yang memungkinkan perubahan konsep yang kuat pada peserta didik sehingga pemahaman mereka lebih sesuai dengan pengertian ilmiah.

2.2.4.2 Teori skema

Teori skema berpendapat bahwa pengetahuan itu disimpan dalam suatu paket informasi, atau skema, yang terdiri dari konstruksi mental gagasan kita. Teori skema adalah abstraksi mental seseorang yang digunakan untuk mengerti sesuatu hal, menemukan jalan keluar, ataupun memecahkan persoalan. Orang harus mengisi atribut skemanya dengan informasi yang benar agar dapat membentuk kerangka pemikiran yang benar. Kerangka pemikiran inilah yang menurut Jonassen dkk. Membentuk pengetahuan struktural seseorang, di mana pengetahuan struktural tersebut terdiri dari skema-skema yang dipunyai dan hubungan antara skema-skema itu .(Suparno,1997: 55).

Bagaimana seseorang membentuk dan mengubah skema, hal itu merupakan proses belajar. Orang dapat membentuk skema baru dari suatu pengalaman baru. Orang dapat melengkapi dan memperluas skema yang telah dipunyainya dalam berhadapan dengan pengalaman, persoalan dan juga pemikiran yang baru. Dalam proses belajar seseorang mengadakan perubahan-perubahan skemanya baik dengan menambah atribut, memperhalus, memperluas, ataupun mengubah sama sekali skema lama.

Teori skema adalah suatu jaringan hubungan konsep-konsep. Jaringan itu menguraikan apa yang diketahui seseorang dan menyediakan dasar untuk mempelajari konsep-konsep baru, serta memperkembangkan dan mengubah jaringan yang telah ada. Sementara itu pengetahuan struktural seseorang, yang terdiri dari macam-macam skemata dan hubungan antar skemata itu, didasarkan pada teori skema. Pengetahuan struktural adalah pengetahuan akan bagaimana konsep-konsep dalam suatu domain saling terkait. Pengetahuan struktural menjembatani perubahan dari pengetahuan deklaratif ke prosedural. Pengetahuan deklaratif adalah pengetahuan yang mengungkapkan suatu pengertian atau kesadaran akan objek, kejadian atau ide. Dalam pengetahuan ini seseorang dapat menjelaskan apa yang ia ketahui tetapi ia tidak menggunakan apa yang ia ketahui itu.

Menurut teori skema, seseorang belajar dengan mengadakan restrukturisasi atas skema yang ada, baik dengan menambah maupun dengan mengganti skema itu. Ini mirip dengan konstruktivisme Piaget yang menggunakan asimilasi dan akomodasi. Perbedaannya adalah bahwa teori

skema tidak menjelaskan proses pengetahuan, tetapi lebih bagaimana pengetahuan manusia itu tersimpan dan tersusun.

Hal lain yang terkait dengan pendekatan pembelajaran yang dilakukan di DOES UNIVERSITY dengan berbasis konstruktivisme dan layak untuk diketahui, bahwa konstruktivisme sangat berbeda dan bahkan bertentangan dengan teori belajar behaviorisme. Perbedaan antara kaum behavioris dan konstruktivis dalam hal pengetahuan, belajar dan mengajar sebagai berikut (Suparno, 1997: 62): (1). Menurut kaum behavioris, pengetahuan itu hasil pengumpulan pasif dari subjek dan objek yang diperkuat oleh lingkungannya, sedangkan bagi kaum konstruktivis, pengetahuan itu adalah hasil kegiatan aktif peserta didik yang meneliti lingkungannya. Seperti yang dilakukan di DOES UNIVERSITY dimana mereka melakukan pembelajaran yang lebih condong membiarkan siswa belajar sendiri sehingga mereka dapat mengkonstruksi pengetahuan mereka agar dapat terserap dengan baik materi pembelajaran mereka. Guru disini hanya fasilitator saja jika siswa perlu bantuan dan bertanya, guru akan bergerak atau secara garis besarnya siswa jauh lebih aktif dalam proses pembelajaran dari pada seorang guru itu sendiri.

Bagi penganut behavioris, pengetahuan itu statis dan sudah jadi, sedangkan bagi kaum konstruktivis, pengetahuan itu suatu proses menjadi. (2). Mengajar, bagi kaum behavioris, adalah mengatur lingkungan agar dapat membantu peserta didik. Bagi kaum konstruktivis, mengajar berarti partisipasi dengan peserta didik dalam membentuk pengetahuan, membuat makna,

mempertanyakan kejelasan, bersikap kritis, mengadakan justifikasi. Jadi mengajar adalah suatu bentuk belajar sendiri, di mana “...teachers begin to construct an understanding of how knowledge develops” (Fosnot, 1996: 85).

(3). Belajar menurut kaum behavioris adalah menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap dari pendidik tanpa mengadakan perubahan apa-apa. Setiap peserta didik mempunyai cara yang sama dalam menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap tertentu. Pendidik cukup menciptakan satu cara pembelajaran untuk semua peserta didik. Menurut kaum konstruktivis, peserta didik mempunyai cara sendiri untuk mengerti, masing-masing mempunyai cara yang cocok untuk mengkonstruksi pengetahuannya yang kadang sangat berbeda dengan teman dan pendidiknya. Maka pendidik perlu menciptakan berbagai cara pembelajaran untuk membantu peserta didik yang cara belajarnya memang berbeda-beda pula. Kaum behavioris memandang bahwa belajar merupakan sistem respon tingkah laku terhadap rangsangan fisik. Penganut aliran ini berpendapat bahwa mendengarkan dengan baik penjelasan pendidik atau terlibat dalam suatu pengalaman akan berakibat peserta didik dapat mempunyai keterampilan tertentu sesuai dengan apa yang didengarkannya. Keterampilan merupakan tujuan dari suatu tujuan pembelajaran. Peserta didik dipandang sebagai subjek yang pasif, membutuhkan motivasi luar dan dipengaruhi oleh suatu penguatan. Oleh sebab itu para pendidik mengembangkan kurikulum yang terstruktur baik dan menentukan bagaimana peserta didik harus dimotivasi, dirangsang dan

dievaluasi. Kemajuan belajar peserta didik diukur dengan hasil yang dapat diamati.

2.2.5 Hal-hal yang membatasi konstruksi pengetahuan

Hal-hal yang membatasi konstruksi pengetahuan membatasi proses konstruksi pengetahuan manusia antara lain: (1) konstruksi kita yang lama, (2) domain pengalaman kita, (3) jaringan struktur kognitif kita (Suparno, 1997: 22). Hasil dan proses konstruksi pengetahuan kita yang lampau dapat menjadi pembatas konstruksi pengetahuan kita berikutnya. Cara kita mengabstraksi, mengorganisir konsep-konsep, nilai, norma dipengaruhi pengetahuan kita yang sudah ada. Misalnya pengetahuan kita akan nilai kehidupan yang sudah ada akan membatasi bagaimana kita menganalisa nilai-nilai baru yang kita hadapi. Pengetahuan kita tentang ayam akan membatasi analisa kita akan binatang yang mirip dengan ayam, meskipun binatang itu bukan ayam.

Menurut konstruktivisme, pengalaman atas fenomena yang menjadi unsur yang sangat penting dalam pengembangan pengetahuan kita; dan kekurangan dalam hal ini akan membatasi pengetahuan kita pula. Misalnya, dalam bidang ilmu sosial, pengalaman kita berinteraksi dengan macam-macam masyarakat, budaya, nilai, norma, akan semakin mengembangkan ilmu tersebut; sedangkan keterbatasan dalam hal ini akan lebih merugikan

2.2.6 Hubungan Konstruktivisme dengan Teori Belajar

Garis besar pemikiran filsafat konstruktivisme (Suparno, 1997: 49) yang diambil manfaatnya untuk proses belajar peserta didik adalah:

- a. Pengetahuan dibangun oleh peserta didik sendiri, baik secara personal maupun secara sosial;
- b. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari pendidik ke peserta didik, kecuali hanya dengan keaktifan peserta didik sendiri untuk menalar,
- c. Peserta didik aktif mengkonstruksi terus menerus, sehingga selalu terjadi perubahan konsep menuju ke konsep yang lebih rinci, lengkap, serta sesuai dengan konsep ilmiah,
- d. Pendidik sekadar membantu menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi peserta didik berjalan mulus.

1. Pengaruh konstruktivisme terhadap proses dan makna belajar

Makna belajar Bagi konstruktivisme, kegiatan belajar adalah kegiatan yang aktif, di mana peserta didik membangun sendiri pengetahuan, keterampilan dan tingkah lakunya. Peserta didik mencari arti sendiri dari yang mereka pelajari. Peserta didik sendiri lah yang bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Mereka sendiri yang membuat penalaran dengan apa yang dipelajarinya, dengan cara mencari makna, membandingkan dengan apa yang telah ia ketahui dengan pengalaman dan situasi baru. Belajar adalah lebih merupakan suatu proses untuk menemukan sesuatu, daripada suatu proses untuk mengumpulkan sesuatu (Fosnot, 1996: 20). Belajar bukanlah suatu kegiatan mengumpulkan fakta-fakta, tetapi suatu proses pemikiran yang berkembang dengan membuat kerangka pengertian yang baru. Peserta didik harus mempunyai pengalaman dengan membuat hipotesis, prediksi, mengetes

hipotesis, memanipulasi objek, memecahkan persoalan, mencari jawaban, meneliti, berdialog, mengadakan refleksi, mengungkapkan pertanyaan, mengekspresikan gagasan, dan lain sebagainya untuk membentuk konstruksi pengetahuan yang baru. Proses belajar itu antara lain bercirikan sebagai berikut (Fosnot, 1996: 19). (1). Belajar berarti membentuk makna. Proses pembentukan makna ini berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya melalui interaksi langsung dengan objek. Makna diciptakan oleh peserta didik dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami. Konstruksi arti itu dipengaruhi oleh pengertian yang telah ia punyai

2.2.7 Hubungan Konstruktivisme dengan Pendekatan Pembelajaran di DOES UNIVERSITY

Makna belajar Bagi konstruktivisme, kegiatan belajar adalah kegiatan yang aktif, di mana peserta didik membangun sendiri pengetahuan, keterampilan dan tingkah lakunya. Peserta didik mencari arti sendiri dari yang mereka pelajari. Peserta didik sendiri lah yang bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Mereka sendiri yang membuat penalaran dengan apa yang dipelajarinya, dengan cara mencari makna, membandingkan dengan apa yang telah ia ketahui dengan pengalaman dan situasi baru. Belajar adalah lebih merupakan suatu proses untuk menemukan sesuatu, daripada suatu proses untuk mengumpulkan sesuatu (Fosnot, 1996: 20).

Konstruktivisme adalah aliran filsafat pengetahuan yang berpendapat bahwa pengetahuan (knowledge) merupakan hasil konstruksi (bentukan) dari orang yang sedang belajar. Maksudnya setiap orang membentuk

pengetahuannya sendiri. Kukla (2003: 39) secara tegas menyatakan bahwa sesungguhnya setiap orang adalah konstruktivis. Pengetahuan bukanlah “sesuatu yang sudah ada di sana” dan tinggal mengambilnya tetapi merupakan suatu bentukan terus menerus dari orang yang belajar dengan setiap kali mengadakan reorganisasi karena adanya pemahaman yang baru (Fosnot, 1996: 14)

Hal diatas penulis temukan dalam pengamatanya dalam observasi pertama di DOES UNIVERSITY, dimana dalam proses pembelajaran sendiri diantaranya siswa jauh lebih aktif dalam proses pembelajaran yang ada guru hanya menjadi fasilitator. Guru akan aktif jika di perlukan atapun siswa ada yang bertanya. Kedua dalam pembelajaran juga di buat kelompok belajar atapun tugas kelompok dimana mereka agar berinteraksi antar peserta didik yang lain dan belajar belajar bekerja sama agar mereka dapat bertanya dan berbagi pengetahuan satu sama lain. Sehingga diharapkan dari praktek yang sudah mereka lakukan mereka dapat memperoleh pengetahuan yang mereka butuhkan. Garis besarnya peserta didik mengkonstruksi pengetahuan mereka dari pengalaman yang mereka lakukan dalam proses pembelajaran.

2.3 Kerangka Berfikir

Dalam pembelajaran konvensional yaitu yang masih menggunakan metode ceramah, guru mendominasi kegiatan. Siswa pasif, siswa masih bersifat individual, guru aktif dan segala inisiatif datang dari guru. Aktivitas anak terbatas pada mendengarkan, mencatat, kurang terbangunnya kerjasama yang positif antar siswa dalam rangka memahami konsep matematika dan

menjawab bila guru memberikan pertanyaan. Siswa hanya berfikir menurut apa yang digariskan oleh guru. Proses belajar mengajar semacam ini tidak mendorong siswa berfikir dan beraktivitas, hal ini tidak sesuai dengan hakekat pribadi siswa sebagai subyek belajar

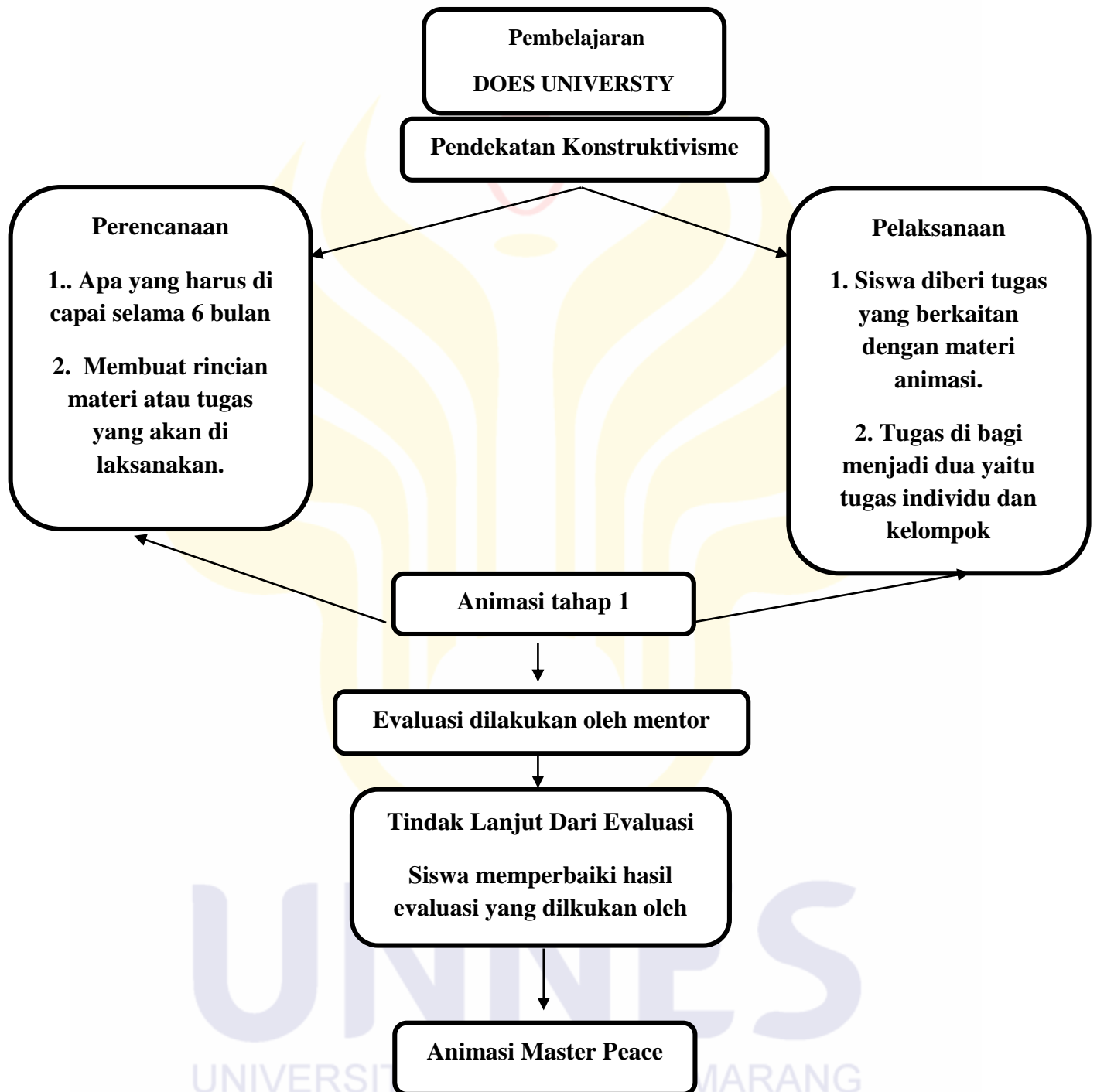
Untuk dapat mengoptimalkan pemahaman siswa pada konsep animasi diperlukan suatu metode pembelajaran yang bisa menghubungkan pengalaman siswa dengan materi yang sedang dipelajari dan dapat membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. Pembelajaran Animasi dengan menggunakan pendekatan pembelajaran konstruktivisme merupakan salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan diatas. Berbeda dengan pembelajaran behaviorisme, pembelajaran Konstruktivisme yaitu menggunakan metode siswa membangun pengetahuan/mengkonstruksi dari pengalaman dia dalam proses pembelajarannya, Mentor tidak terlibat penuh dalam kegiatan pembelajaran. Siswa jauh lebih aktif, siswa belajar bisa secara individu atau kelompok dan di berikan materi atau garis besar materi pembelajaran yang dilakukan saja kemudian siswa belajar sendiri atau mempelajari ataupun praktek melaksanakan tugas yang diberikan, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman dan dari pengalaman proses belajar tersebut siswa dapat memperoleh dan memahami pengetahuannya sendiri. Disini mentor tidak terlalu terlibat aktif secara maksimal terhadap proses pembelajaran hanya sekali – kali saja Mentor memberi arahan itupun jika dibutuhkan ataupun siswa bertanya pada Mentor.

Hal ini dapat mengajarkan siswa cara berfikir kritis dan beraktifitas secara maksimal dan efisien dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan model pembelajaran tersebut diharapkan agar siswa benar-benar aktif belajar, dapat menumbuhkan kerjasama yang positif dan menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa, serta dapat meningkatkan prestasi belajar yang maksimal dalam pembelajaran animasi.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif merupakan penelitian yang mengumpulkan data berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka (Sumaryanto, 2007:77). Laporan penyajian berisi kutipan-kutipan data yang diperoleh dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, dokumen, maupun dokumen resmi lainnya. Cara memperoleh datanya berdasarkan pengamatan objek sesuai fakta dan fenomena di lapangan. Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2013:3).

Menurut Kirk dan Miller dalam (Moleong, 2010:6) peneliti kualitatif adalah tradisi dalam ilmu sosial yang bergantung pada pengamatan manusia dan kawasan sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan peristilahanya. Adapun jenis penelitian lapangan (field research). Penelitian tersebut memiliki tujuan melakukan pengamatan secara empiris dibalik kenyataan dan gejala di lapangan secara sistematis, mendalam dan tuntas. Teknik pengumpulan data menggunakan metode triangulasi. Sumber data diperoleh dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi.

3.2 Lokasi dan Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di DOES UNIVERSITY Ungaran Timur ,Kab Semarang Jawa Tengah. Titik berat pemilihan lokasi penelitian karena Lembaga/Sanggar belajar DOES UNIVERSITY merupakan salah satu Lembaga belajar yang sedang naik daun dan sedang di sorot banyak media nasional karena keunikan penerapan proses pendekatan pembelajaran. Sedangkan informan yang diteliti yaitu : Mentor, Peserta Didik dan Ketua Lembaga. Hal ini di karenakan mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran terutama dalam perencanaan pembelajaran.

Selain di atas alasan yang melandasi penelitian di DOES UNIVERSITY karena Lembaga/Sanggar belajar tersebut menerapkan berbagai kebijakan yang unik dalam proses pembelajaran diantaranya sekolah tanpa dipunggut biaya sepeserpun, pendidikan dilakukan selama 6 bulan, dalam pendidikan peserta didik dilarang keluar atau memiliki agenda kerja lain, dan karantina

Dalam Penelitian ini, peneliti memfokuskan objek penelitian di penerapan pendekatan pembelajaran di DOES UNIVERSITY. Objek penelitian tersebut memiliki karakter yang unik dimana dalam proses pembelajarannya beda dengan yang lain atau lembaga lain yang masih menerapkan pendekatan pembelajaran behaviorisme. Dalam proses pembelajarannya DOES UNIVERSITY sendiri memiliki karekter yang unik dimana mereka memperlakukan murid untuk belajar dan mendapatkan ilmunya dari pengalaman praktek mereka atau garis besarnya mengkonstruksi

ilmu mereka sehingga mentor hanya fasilitator saja. Mentor akan aktif jika dalam proses pembelajaran murid bertanya atau memberikan arahan.

3.3 Fokus Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian ini difokuskan pada Pendekatan Pembelajaran di DOES UNIVERSITY Dalam Perspektif Konstruktivisme.

3.4 Data dan Sumber Data Penelitian

3.4.1 Data Penelitian

Data penelitian merupakan semua informasi yang didapat dari kalimat, dokumen maupun catatan. Data yang berupa kalimat diperoleh dari hasil wawancara. Data yang berupa dokumen diperoleh dari gambar dokumen dan foto yang mendukung penelitian. Sedangkan data yang berupa catatan diperoleh dari hasil pengamatan peneliti yang diuraikan dalam bentuk catatan sesuai kejadian yang dialami. Data dalam penelitian ini adalah semua yang berhubungan dengan pendekatan pembelajaran di DOES UNIVERSITY. Data tersebut meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penerapan pembelajaran di DOES UNIVERSITY.

3.4.2 Sumber Data Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua sumber data, yaitu: sumber data utama primer dan sumber data pendukung. Di bawah ini, berikut penjabaran sumber data utama dan sumber data pendukung.

3.4.2.1 Sumber Data Utama (Primer)

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, dan tindakan. Kata-kata dan tindakan merupakan sumber data yang diperoleh dari lapangan dengan mengamati atau mewawancarai. Data yang diperoleh dari lapangan disebut juga data primer (utama). Mengumpulkan data ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang pendekatan pembelajaran di DOES UNIVERSITY .

Sumber data primer penelitian ini adalah Peserta Didik, Mentor, dan Ketua Lembaga DOES UNIVERSITY. Dalam memperoleh data primer dapat menggunakan observasi dan wawancara.

3.4.2.2 Sumber Data Pendukung (Sekunder)

Data sekunder adalah data pendukung yang diperoleh dari dokumen, arsip, foto dan data ataupun informasi yang relevan serta mampu memperkuat dan mendukung penelitian.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Ketepatan mengumpulkan data merupakan hal yang sangat penting untuk mendapatkan data. Dalam memperoleh data dapat dipengaruhi oleh kualitas peneliti. Perlu adanya interaksi antara peneliti dan informan untuk memperoleh data yang valid. Dari data yang valid diharapkan mampu memecahkan masalah secara tuntas. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tiga teknik memperoleh data, antara lain:

3.5.1 Wawancara

Dalam teknik pengumpulan menggunakan wawancara hampir sama dengan kuesioner. Wawancara itu sendiri dibagi menjadi 3 kelompok yaitu wawancara terstruktur, wawancara semi-terstruktur, dan wawancara mendalam (in-depth interview). Namun disini peneliti memilih melakukan wawancara mendalam, ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang kompleks, yang sebagian besar berisi pendapat, sikap, dan pengalaman pribadi, (Sulistyo-Basuki, 2006:173).

Untuk menghindari kehilangan informasi, maka peneliti meminta ijin kepada informan untuk menggunakan alat perekam. Sebelum dilangsungkan wawancara mendalam, peneliti menjelaskan atau memberikan sekilas gambaran dan latar belakang secara ringkas dan jelas mengenai topik penelitian. Peneliti harus memperhatikan cara-cara yang benar dalam melakukan wawancara, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pewawancara hendaknya menghindari kata yang memiliki arti ganda, taksa, atau pun yang bersifat ambiguitas.
2. Pewawancara menghindari pertanyaan panjang yang mengandung banyak pertanyaan khusus. Pertanyaan yang panjang hendaknya dipecah menjadi beberapa pertanyaan baru
3. Pewawancara hendaknya mengajukan pertanyaan yang konkrit dengan acuan waktu dan tempat yang jelas.
4. Pewawancara seyogyanya mengajukan pertanyaan dalam rangka pengalaman konkrit si responden.

5. Pewawancara sebaiknya menyebutkan semua alternatif yang ada atau sama sekali tidak menyebutkan alternatif.
6. Dalam wawancara mengenai hal yang dapat membuat responden marah ,malu atau canggung, gunakan kata atau kalimat yang dapat memperhalus.

Wawancara sebagai salah satu teknik pengumpulan data. Wawancara dapat dilakukan bila minimal terdapat dua orang yang saling interaksi. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara dilakukan untuk mengetahui keadaan dan untuk memperoleh data ataupun informasi dari pihak informan.

Wawancara yang dilakukan terhadap beberapa informan yang di DOES UNIVERSITY diantaranya Peserta Didik dan Mentor guna mengetahui perencanaan, proses dan evaluasi pembelajaran yang dilakukan, dan Kepala Lembaga guna mengetahui terkait pendekatan pembelajaran yang dilakukan di DOES UNIVERSITY dan latar belakang sekolah tersebut dan rincian sekolah secara umum.

3.5.2 Observasi

Observasi atau juga biasa disebut pengamatan memiliki tujuan melihat situasi fenomena yang terjadi di lokasi penelitian. Dalam observasi, peneliti memiliki kedudukan secara langsung berperan di lapangan. Untuk memperoleh

data peneliti bisa melihat, mengamati, mendengar dan mencatat apa yang didapat di lapangan. dengan tujuan dapat memperkuat hasil penelitian.

3.5.3 Dokumentasi

Dokumen menurut Sugiyono, (2006:240) merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi dipakai untuk mendukung dalam melengkapi data dari wawancara dan observasi. Dokumentasi berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya (Suharsimi Arikunto, 1993: 202). Tujuan dari dokumentasi mampu memperjelas dan memperoleh data yang benar yang menjadi objek penelitian. Dokumen yang digunakan peneliti disini berupa foto, gambar, serta data-data mengenai Pendekatan Pembelajaran di DOES UNIVERSITY dalam Perspektif Konstruktivisme .

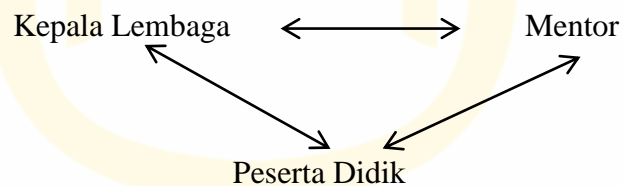
Tabel Dokumentasi

No	Nama Dokumen yang Dibutuhkan	ada(√)	Tidak ada(√)	Keterangan
1	Sejarah berdirinya lembaga	√		
2	Visi, misi, dan tujuan lembaga	√		
3	Saran dan prasarana	√		
4	Silabus	√		
5	Produk Animasi	√		

3.6 Uji Keabsahan Data

Pada penelitian kualitatif uji validitas ataupun keabsahan data sangat penting. Penelitian kualitatif menuntut peneliti untuk mendapatkan data yang valid, objektif, dan bisa dipertanggung jawabkan. Untuk menguji keabsahan data pada penelitian kualitatif, peneliti menggunakan metode triangulasi.

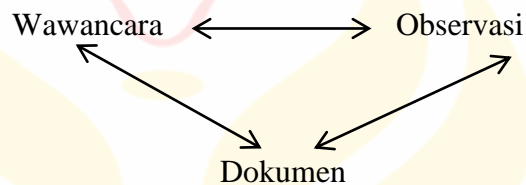
Metode triangulasi adalah teknik yang cara menguji datanya dengan membandingkan dari berbagai sumber, berbagai teknik, dan berbagai waktu. Dalam metode triangulasi ini, peneliti menggunakan triangulasi dari berbagai sumber dan berbagai teknik. Dengan metode triangulasi berbagai sumber berarti peneliti membandingkan data yang diperoleh melalui sumber yang berbeda. Dalam hal ini, peneliti menggunakan tiga sumber yaitu kepala sekolah, tim pengembang kurikulum, dan guru.



Gambar 3.1. Triangulasi dengan Tiga Sumber

Metode triangulasi pada prinsipnya menguji data kepada sumber yang sama tetapi dengan teknik yang berbeda. Sebagai misal, hasil dokumen dibandingkan dengan hasil observasi, hasil wawancara dibandingkan hasil observasi, dan sebaliknya. Pelaksanaanya meliputi observasi, wawancara, dan dokumen. Dengan demikian, peneliti menekankan pada metode triangulasi

teknik supaya data yang diperoleh objektif, valid, bisa dipertanggung jawabkan, dan tidak manipulasi.



Gambar 3.2. Triangulasi dengan Tiga Teknik

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif menurut Bognan & Biklen (1982) sebagaimana dikutip Moleong (2007:248), adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilahkannya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceriterakan kepada orang lain. Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa langkah awal dari analisis data adalah mengumpulkan data yang ada, menyusun secara sistematis, kemudian mempresentasikan hasil penelitiannya kepada orang lain.

McDrury (Collaborative Group Analysis of Data, 1999) seperti yang dikutip Moleong (2007:248) tahapan analisis data kualitatif adalah sebagai

berikut:

1. Membaca/mempelajari data, menandai kata-kata kunci dan gagasan yang ada dalam data,
2. Mempelajari kata-kata kunci itu, berupaya menemukan tema-tema yang berasal dari data.
3. Menuliskan 'model' yang ditemukan.
4. Koding yang telah dilakukan

Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan saat pengumpulan data berlangsung. Proses pengumpulan data dilakukan secara terus menerus sampai memperoleh data kredibel. Menurut Miles and Huberman dalam Sugiyono (2006: 337), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Tahapan analisis data meliputi yaitu pengumpulan data, data reduction, data display dan conclusion drawing/verification.

Analisis data dimulai dengan melakukan wawancara mendalam dengan informan kunci, yaitu seseorang yang benar-benar memahami dan mengetahui situasi obyek penelitian. Setelah melakukan wawancara, analisis data dimulai dengan membuat transkrip hasil wawancara, dengan cara memutar kembali rekaman hasil wawancara, mendengarkan dengan seksama, kemudian menuliskan kata-kata yang didengar sesuai dengan apa yang ada direkaman tersebut.

Setelah peneliti menulis hasil wawancara tersebut kedalam transkrip, selanjutnya peneliti harus membaca secara cermat untuk kemudian dilakukan reduksi data. Peneliti membuat reduksi data dengan cara membuat abstraksi, yaitu mengambil dan mencatat informasi-informasi yang bermanfaat sesuai dengan konteks penelitian atau mengabaikan kata kata yang tidak perlu sehingga didapatkan inti kalimatnya saja, tetapi bahasanya sesuai dengan bahasa informan.

Abstraksi yang sudah dibuat dalam bentuk satuan-satuan yang kemudian dikelompokkan dengan berdasarkan taksonomi dari domain penelitian. Analisis Domain menurut Sugiyono (2006:255), adalah memperoleh gambaran yang umum dan menyeluruh dari obyek/penelitian atau situasi sosial. Peneliti memperoleh domain ini dengan cara melakukan pertanyaan grand dan minitour. Sementara itu, domain sangat penting bagi peneliti, karena sebagai pijakan untuk penelitian selanjutnya. Mengenai analisis taksonomi yaitu dengan memilih domain kemudian dijabarkan menjadi lebih terinci, sehingga dapat diketahui struktur internalnya

3.7.1 Data Reduction (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan lapangan (Miles dan Huberman (1992:16)). Redukasi data adalah tahap merangkum, memilih hal-hal yang

pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu (Sugiyono, 2006:338). Langkah-langkah yang dilakukan adalah menajamkan analisis, menggolongkan atau pengkategorisasian ke dalam tiap permasalahan melalui uraian singkat, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasikan data sehingga dapat ditarik dan diverifikasi. Data yang di reduksi antara lain seluruh data mengenai permasalahan penelitian.

Data yang di reduksi akan memberikan gambaran yang lebih spesifik dan mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data selanjutnya serta mencari data tambahan jika diperlukan. Semakin lama peneliti berada di lapangan maka jumlah data akan semakin banyak, semakin kompleks dan rumit.

Demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.

Adapun kode yang diberikan adalah sebagai berikut :

Tabel 2 Kode Instrumen

Instrumen	Kode	Keterangan
Wawancara	W	Dilakukan secara langsung dengan informan sebagai sumber penelitian
Observasi	OBS	Dilakukan secara langsung dengan mengamati kondisi lingkungan Lembaga
Dokumentasi	DOK	Sebagai sumber data pendukung dalam penelitian

Tabel 3 Kode Informan

Informan	Kode	Keterangan
Kepala Lembaga	KL	Bertanggung jawab terhadap pengelolaan Lembaga
Mentor	M	Bertanggung jawab terhadap pembelajaran di kelas
Peserta Didik	PD	Anak yang mengikuti kegiatan di DOES UNIVERSITY.

Adapun penulisan kode dalam hasil penelitian berada di dalam kurung pada akhir kalimat, sebagai contohnya adalah (W.KL.02.13.2017). Sedangkan keterangan masing-masing kode adalah sebagai berikut:

W : menunjukkan teknik pengumpulan data yang digunakan.

KL : menunjukkan informan.

02.03.2017 : menunjukkan tanggal wawancara 2 maret 2017

3.7.2 Data Display (Penyajian Data)

Langkah selanjutnya setelah data direduksi adalah penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya.

Menyajikan data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut

Penyajian data diarahkan agar data hasil reduksi terorganisaikan, tersusun dalam pola hubungan sehingga makin mudah dipahami. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian naratif, bagan, hubungan antar kategori serta diagram alur. Penyajian data dalam bentuk tersebut mempermudah peneliti dalam memahami apa yan terjadi. Pada langkah ini,

peneliti berusaha menyusun data yang relevan sehingga informasi yang didapat disimpulkan dan memiliki makna tertentu untuk menjawab masalah penelitian.

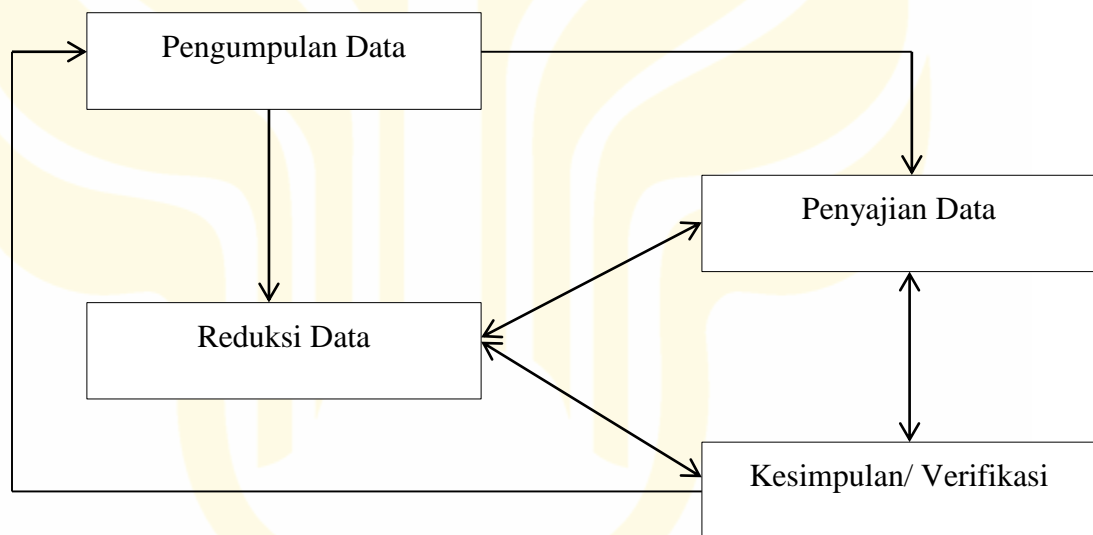
Penyajian data yang baik merupakan satu langkah penting menuju tercapainya analisis kualitatif yang valid dan handal. Dalam melakukan penyajian data tidak semata-mata mendeskripsikan secara naratif, akan tetapi disertai proses analisis yang terus menerus sampai proses penarikan kesimpulan. Langkah berikutnya dalam proses analisis data kualitatif adalah menarik kesimpulan berdasarkan temuan dan melakukan verifikasi data.

3.7.3 Conclusion Drawing/Verification (Kesimpulan)

Tahap ini merupakan tahap penarikan kesimpulan dari semua data yang telah diperoleh sebagai hasil dari penelitian. Penarikan kesimpulan atau verifikasi adalah usaha untuk mencari atau memahami makna/arti, keteraturan, pola-pola, penjelasan, alur sebab akibat atau proposisi. Sebelum melakukan penarikan kesimpulan terlebih dahulu dilakukan reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan atau verifikasi dari kegiatan-kegiatan sebelumnya.

Sesuai dengan pendapat Miles dan Huberman, proses analisis tidak sekali jadi, melainkan interaktif, secara bolak-balik diantara kegiatan reduksi, penyajian dan penarikan kesimpulan atau verifikasi selama waktu penelitian. Setelah melakukan verifikasi maka dapat ditarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang disajikan dalam bentuk narasi. Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dari kegiatan analisis data. Penarikan kesimpulan ini merupakan tahap akhir dari pengolahan data

Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan, tetapi mungkin juga tidak, karena rumusan masalah penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang sejalan penelitian berlangsung. Langkah-langkah tersebut disajikan dalam gambar 3.3.



Gambar 3.3 Komponen dalam Analisis Data Interaktif Milles dan Hubberman (Sugiyono, 2012: 338)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berasal dari berbagai sumber melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil tersebut akan dipaparkan secara deskripsi melalui sub-sub bab pelaksanaan dan kendala serta solusi. Dalam sub-sub bab pelaksanaan dibahas (1) Penrepan pendekatan pedekatan konstruktivisme dalam pembelajaran di DOES UNIVERSITY. (2) Faktor pendukung dan penghambat dalam pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY. (3) Upaya-Upaya dalam mengatasi Problematika Penerapan Pendekatan Konstruktivistik dalam Pembelajaran Animasi di DOES UNIVERSITY

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Data yang diperoleh merupakan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang peneliti lakukan di DOES UNIVERSITY. Dalam hal ini hasil wawancara merupakan data primer sedangkan hasil catatan lapangan yang dibuat merupakan data pendukung yang peneliti lampirkan selama melakukan observasi di lapangan. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan metode yang dipilih oleh peneliti yaitu dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Sejumlah pertanyaan wawancara yang dibuat dalam instrumen wawancara akan dikembangkan lebih lanjut dalam pelaksanaan wawancara terhadap informan

Informan dalam penelitian ini yaitu Yoga selaku Mentor Animasi (M) Does University, sebagai informan pertama yang cukup penting untuk penelitian. Informan kedua, peneliti mengadakan wawancara dengan Peserta Didik (PD) Does University sebagai informan yang memperkuat mengenai pelaksanaan pembelajaran di Does University. Informan ke tiga yaitu Erix Soekamty yaitu Kepala Lembaga dan Ketua Founder (KL) yang memiliki peran dalam mengawasi dan mengevaluasi proses pembelajaran di Does University. Dari ketiga informan yang telah dipilih peneliti tersebut, dimaksudkan guna menggali data yang selengkap-lengkapny mengenai “Proses Pembelajaran di Does University dalam Perspektive Konstruktivisme”. Sesuai dengan hasil penelitian yang peneliti peroleh dari informan, berikut ini dikemukakan data temuan di lapangan yang diperoleh dari wawancara dan observasi. Adapun data yang diperoleh adalah sebagai berikut.

4.1.1.1 Tinjauan Historis DOES UNIVERSITY

Does University adalah sebuah sekolah bakat yang didirikan oleh Erix Soekamty. Does University sendiri terletak di lantai 3 Hotel Ungaran Cantik Kabupaten Semarang. Beliau mendirikan sekolah ini dikarenakan pengalamannya menjadi korban Pendidikan yang ditempuh sebelumnya. Beliau sewaktu SMA bersekolah di sekolah bakat dan memiliki jurusan musik. Suatu ketika beliau dipilhkan oleh gurunya menjadi seorang ahli sexovon. Tapi dalam benaknya beliau jauh lebih memilih menjadi seorang basis. Dengan terpaksa beliau menggeluti hal tersebut hingga suatu ketika akhirnya beliau

memutuskan untuk keluar dari sekolah tersebut dikarenakan, beliau belajar tidak sesuai dengan keinginan beliau..

Hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan kepala lembaga Erix Soekamty

“ sekolah ini awal mulanya saya dirikan atas keprihatinan saya terhadap sistem pendidikan yang saya peroleh dahulu, dimana saya mendapatkan Pendidikan tapi tidak sesuai dengan keinginan saya sehingga menjadi bom waktu. Hingga suatu saat sayapun tidak betah ataupun titik jenuhnya memuncak dan memutuskan untuk keluar dari sekolah tersebut “ (W.KL.02.03.2017)

Selain itu beliau berharap sekolah ini menjadi wadah Kamtis Family (kemunitas penggemar band Endak Soekamty) dan menjadi wadah bagi kaum yang terpinggirkan atau kurang mampu sehingga mereka dapat memperoleh ilmu dan Pendidikan sesuai dengan keinginan mereka terutama bidang Animasi.

Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan kepala lembaga Does University

“ Sekolah ini juga kami dirikan sebagai wadah bagi kaum terpinggirkan ataupun belum mendapatkan Pendidikan. Seperti Kamtis Family yang merupakan fans dari group band kami Endank Soekamty, dan kaum yang kurang bruntung lainnya tapi yang memiliki keinginan belajar yang kuat “ (W.KL02.03.2017)

4.1.1.2 Letak Geografis DOES UNIVERSITY

Penelitian ini mengambil lokasi di DOES UNIVERSITY yang terletak di daerah perindustrian dan segedung dengan Hotel Ungaran Cantik tepatnya di jalan Pangeran Diponegoro Nomor 253 Ungaran Kabupaten Semarang Jawa Tengah. Sesuai dengan geogafisnya berada di Kabupaten Semarang bagian timur persisnya didepan took roti Virgin ataupun terletak di pinggir jalan Semarang Solo.

Lokasi DOES UNIVERSITY sangat strategis karena berdekatan dengan perumahan penduduk, pertokoan, Universitas Ngudi Waluyo, perindustrian dan lintasan jalan raya. Sehingga apabila kita menggunakan fasilitas umum seperti angkutan umum atau kendaraan pribadi untuk sampai ke DOES UNIVERSITY, jika kita dari semarang kita bisa menggunakan beberapa alternative angkuran seperti Bus Trans Jateng dan bus yang mengarah ke Solo maupun ke Jogja. Jika kita menggunakan kendaraan pribadi bisa lewat tol agar mudah, keluar pintu tol ungaran belok kanan lurus terus hingga melewati dua travik light, 100 meer dari travik light nanti akan Melihat Hotel Ungaran Cantik dikiri jalan depan took roti Virgin kanan jalan.

4.1.1.3 Visi dan Misi DOES UNIVERSITY

Data yang telah peneliti peroleh tentang visi dan misi DOES UNIVERSITY melalui wawancara terhadap kepala lembaga yaitu:

“Visi dan misi DOES UNIVERSITY berlandaskan dengan latar belakang pendirian dari DOES UNIVERSITY yaitu lembaga yang dapat menjadi wadah bagi kaum yang kurang

beruntung di dunia pendidikan dalam menggapai cita-cita mereka ” (W.KL. 02.03.2017)

Kemudian Mas Erix Soekamty mengatakan bahwa:

“Misi dari DOES UNIVERSITY sendiri ya menginginkan lembaga ini dijadikan sekolah alternative dalam memperoleh pendidikan non formal terutama bagi kaum yang kurang beruntung dan bagi mereka yang tidak cocok ataupun menjadi korban dari pendidikan formal yang ada salah satunya Kamtis Family yang merupakan komunitas penggemar group band Endak Soekamty (group band yang d vokaliskan oleh kepala lembaga DOES UNIVERSITY) karena mereka merupakan salah satu donatur yang membuat DOES UNIVERSITY bisa seperti ini” (W.KL.02.03.2017)

4.1.1.4 Data Fisik DOES UNIVERSITY

Data fisik yang dimiliki oleh DOES UNIVERTY dirinci menjadi data tenaga pendidik (mentor), data siswa dan data sarana prasarana sekolah, yang peneliti sajikan sebagai berikut:

4.1.1.4.1 Data Pendidik (Mentor)

Berdasarkan hasil wawancara terhadap kepala lembaga DOES UNIVERSITY bapak Erix Soekamty, DOES UNIVERSITY memiliki sepuluh mentor yang mendidik bagi siswa animasi di DOES UNIVERSITY. Mentor tersebut merupakan siswa dari generasi pertama. Hal ini dikarenakan mereka memiliki perjanjian saat mereka menjadi siswa generasi pertama selama enam bulan menjadi siswa setelah lulus mereka menjadi mentor selama enam bulan juga bagi generasi pertama. Mentor tersebut sudah memiliki bekal yang cukup

mumpuni dalam bidang animasi. Selain itu beberapa dari mereka juga memiliki basic animator sebelum masuk DOES UNIVERSITY, hal tersebut dibuktikan dengan hasil karya mereka yang bisa dbilang cukup baik sebagai animator di Indonesia, sehingga bekal mereka dikira cukup mumpuni menjadi mentor.

Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara terhadap kepala lembaga sebagai berikut.

“ Mentor disini merupakan hasil produk kami atau pernah merasakan pendidikan di DOES UNIVERSITY. Selain itu mentor disini merupakan hasil kontrak awal dalam pembelajaran dimana mereka dapat memperoleh pendidikan secara gratis kemudian mereka diwajibkan menjadi mentor di sini selama 6 bulan untuk mengajarkan apa yang mereka dapatkan dalam proses pendidikan animasi di DOES UNIVERSITY. Mentor kami tidak diragukan lagi tentang ilmu animasi, mereka juga telah menelurkan berbagai karya animasi baik saat menjadi siswa dahulu maupun menjadi mentor. Karena kami juga memberi tugas dan tantangan terhadap mentor, agar selalu menetaskan karya animasi sehingga ilmu mereka juga selalu berkembang. ”

Mentor tersebut berasal dari berbagai daerah, seperti Kalimantan, Semarang, Jogja, Jakarta dan daerah lainnya. Mayoritas mentor di DOES UNIVERSITY memeluk agama islam, kriteren dan khatolik. Mentor juga tinggal secepat atau segedung dengan para mentor lainnya sehingga hubungan mereka sudah seperti satu keluarga, hal tersebut bertujuan agar mentor dapat berinteraksi dengan mentor lainnya dan dapat mendiskusikan proses

pembelajaran setiap waktu. Selain itu mentor di ikut sertakan dikarantina bertujuan menjadi contoh yang baik bagi peserta didik serta peserta didik dapat bertanya setiap saat jika mengalami kendala dalam proses pembelajaran yang ada.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara terhadap kepala lembaga sebagai berikut.

“Mereka (mentor) kami juga karantina agar mereka dapat menjadi contoh terhadap peserta didik tentang bagaimana proses pembelajaran yang ada di DOES UNIVERSITY dan tidak menjadi kecemburuan dari peserta didik terhadap mentor. Dimana peserta didik dikarantina, mentor juga sebaik ikut dikantinas. Hal tersebut juga bertujuan agar peserta didik juga dapat belajar, bertanya dan berdiskusi tentang materi pembelajaran mereka setiap saat sehingga peserta didik dapat menyerap materi dan belajar secara optimal” (W.KL. 02.03.2017).

Hal diatas juga diperkuat dari hasil wawancara terhadap mentor Yoga sebagai berikut.

“Kami (mentor) disini merupakan generasi pertama dari DOES UNIVERSITY. Hal ini merupakan imbal balik dari kami yang dulunya belajar disini secara gratis selama enam bulan sehingga kami juga diwajibkan menularkan ilmu kita terhadap generasi berikutnya yaitu generasi kedua. Selain itu juga kami ikut serta dalam proses karantina bersama peserta didik, hal ini membuat proses pembelajaran jauh lebih efektif dan membuat materi jauh lebih mudah terserap oleh peserta didik. Menurut kami hal ini patut juga

dicontoh bagi sekolah formal dan informal lainnya di Indonesia. Selain itu proses karantina membuat kami para mentor bisa saling berinteraksi sehingga membuat suasa kekeluargaan dalam proses pembelajaran dan dapat berdiskusi baik bagaimana prospek dari kemajuan peserta didik satu dengan yang lainnya dan memecahkan masalah yang ada dalam proses pembelajaran yang ada” (W.M1.03.02.2017)

Dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa mentor di DOES UNIVERSITY merupakan mentor yang sudah berkompeten dan berpengalaman dalam bidang animasi, sehingga mereka tidak diragukan lagi dalam menjadi mentor terhadap generasi yang kedua.

4.1.1.4.2 Data Siswa

Berdasarkan data yang diperoleh siswa generasi kedua di DOES UNIVERSITY terdapat sekitar seratus siswa. Siswa tersebut terdiri dari berbagai lulusan. Diantaranya lulusan SMA, SMK, D3, serta S1. Selain itu mereka ada yang beberapa memiliki dasar animator bahkan yang tidak memiliki dasar ilmu animasi.

Hal tersebut sesuai dari hasil wawancara terhadap kepala lembaga sebagai berikut.

“ Disini kami memiliki 100 siswa generasi kedua, mereka terdiri dari berbagai lulusan baik SMA, SMK, D3, dan S1. Selain itu mereka ada yang memiliki dasar animasi dan tidak memiliki dasar animasi “ (W.KL. 02.03.2017)

Argument diatas juga di perkuat hasil wawancara dari mentor Yoga berikut ini

“ Peserta didik disini terdiri dari berbagai lulusan seperti SMA, SMK, D3 dan S1. Selain itu mereka juga ada yang memiliki dasar animasi ataupun tidak memiliki dasar ilmu animasi yang mumpuni. Generasi yang sekarang jauh lebih baik dari generasi pertama, dimana generasi pertama memang dulu kebanyakan tidak memiliki dasar ilmu animasi. Beda dengan generasi ke dua mereka jauh memiliki dasar ilmu animasi yang lebih dari generasi pertama. Hal ini membantu kami dalam proses pembelajaran yang ada. “
(W.M1.03.02.2017)

4.1.1.4.3 Kondisi Sarana dan Prasarana DOES UNIVERSITY

Sarana dan prasarana merupakan salah satu penunjang yang sangat mendukung dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar (KBM) di DOES UNIVERSITY. Kelengkapan alat dan tersedianya tempat merupakan salah satu kunci kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Kegiatan pembelajaran animasi merupakan kegiatan pasti menggunakan sarana dan prasarana yang tepat. Hal ini bertujuan agar lancarnya pelaksanaan pembelajaran, serta untuk mempermudah penyampaian materi yang diberikan mentor terhadap peserta didik.

Di DOES UNIVERSITY sendiri, sarana dan prasarana untuk pembelajaran berperan sangat penting dan diutamakan guna pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Dalam pembelajaran animasi, penyampaian materi juga membutuhkan beberapa kelengkapan alat untuk tercapainya materi yang sebagian besar disampaikan melalui kegiatan praktek peserta didik.

Dari hasil observasi sarana prasarana dan kondisi bangunan di DOES UNIVERSITY ada 5 jenis ruang yang dimiliki sekolah tersebut diantaranya terdapat 1 ruang kelas, 1 ruang diskusi dan evaluasi bersama, 1 ruang makan, 20 kamar karantina, 1 tempat ibadah, 2 tempat parkir, dan 1 ruang kepala lembaga. Selain itu juga terdapat koneksi internet, ruangan berAC dan proyektor serta tidak lupa computer yang sangat mumpuni dalam pengolahan dan membuat animasi yang memiliki spek yang cukup tinggi . (OBS dan W.M.KL.S. 02.03.2017)

Pernyataan diatas di kuatkan dengan hasil wawancara terhadap kepala lembaga berikut ini'

“ Kami memiliki beberapa ruangan dalam mendukung proses belajar belajar di DOES UNIVERSITY seperti terdapat 1 ruang kelas, 1 ruang diskusi dan evaluasi bersama, 1 ruang makan, 20 kamar karantina, 1 tempat ibadah, 2 tempat parkir, dan 1 ruang kepala lembaga selain itu kami juga memberikan koneksi internet 50 komputer yang standart dalam mengolah dan membuat animasi seperti merek apael dan Lenovo yang speknya tinggi, ada AC guna memberi kenyamanan terhadap siswa selain itu ada proyektor yang digunakan dan menunjang proses pembelajaran” (W.KL. 02.03.2017)

Hal tersebut juga diperkuat dengan argument dari hasil wawancara terhadap mentor yoga berikut ini.

“ Disini kami diberikan faasiltas yang cukup memadahi seperi terdapat 1 ruang diskusi dan evaluasi bersama, 1 ruang kelas, 20 kamar karantina, 1

ruang makan, 1 tempat ibadah, 2 tempat parkir, dan 1 ruang kepala lembaga”
(W.M1.03.02.2017)

Selain itu, argument diatas juga diperkuat dari hasil wawancara peserta didik berikut ini.

“ Kami diberikan prasarana yang cukup membantu dan membuat kami nyaman dalam proses pembelajaran, seperti terdapat 20 kamar karantina, 1 ruang kelas, 1 ruang makan, 1 ruang diskusi dan evaluasi bersama, 1 tempat ibadah, 2 tempat parkir, dan 1 ruang kepala lembaga. Selain itu kami diberi penunjang komputer yang sangat mumpuni, ruangan berAC serta dalam proses pembelajaran menggunakan layar proyektor baik proses pembelajran dan pemaparan hasil belajar. (W.S1.03.02.2017)

4.1.1.4.3.1 Ruang Kelas atau Praktek

Ruang kelas atau ruang praktek digunakan oleh mentor dalam melakukan dan menyampaikan materi pembelajaran animasi. Didalam ruang kelas tersebut terjadi interak dan diskusi dalam proses pembelajaran animasi dari mentor terhadap peserta didik.

4.1.1.4.3.2 Koneksi Internet

Koneksi internet merupakan fasilitas yang diberikan oleh DOES UNIVERSITY dalam menunjang proses belajar. Hal tersebut bertujuan peserta didik dapat mengembangkan ilmunya dan dapat memecahkan masalah yang mungkin bisa ditemukan di media internet seperti youtube. Selain itu media internet berguna agar siswa bisa berinteraksi dengan animator lainya di dunia dan dapat bertukar informasi dan pengetahuan melalui media internet.

Media internet juga merupakan media apresiasi terhadap siswa, karena melalui internet, hasil praktek mereka dapat dilihat di masyarakat luas serta mendapat apresiasi lebih dari masyarakat umum yang melihat hasil karya mereka di internet mereka.

4.1.1.4.3.3 Ruang Diskusi

Ruang diskusi merupakan ruangan yang berguna dalam memaparkan dari hasil tugas praktek mereka. Selain itu ruang diskusi bertujuan agar peserta didik dapat berbagi ilmu terhadap peserta didik lainya dan peduli sesama. Tidak hanya itu, diharapkan diruangan diskusi ini dapat membuat melatih kepercayaan diri mereka dalam memaparkan hasil karya mereka sebelum besok terjun didunia animator sesungguhnya di luar DOES UNIVERSITY

4.1.1.4.3.4 Ruang atau Kamar Karantina

Ruang karantina merupakan gebrakan dari kepala lembaga bertujuan agar siswa lebih dapat konsentrasi terhadap proses pembelajaran yang ada selama enam bulan. Selain itu agar mereka tidak kembali kedunia luar yang dapat membuat mereka lupa akan tugas belajar mereka. Hal itu berdaasarkan kebanyakan dari siswa merupakan kaum majinal, dan anak jalanan, yang kebanyakan berbuat negative di luar sana.

4.1.2 Perencanaan pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY

Sebuah pembelajaran pastinya memerlukan persiapan-persiapan sebagai bentuk perencanaan yang tertuang dalam kurikulum atau silabus pembelajaran.

Wawancara yang dilakukan peneliti terhadap beberapa sumber yakni: Kepala lembaga dan mentor pengampu pembelajaran animasi. Peneliti berhasil

menghimpun informasi mengenai perencanaan pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY.

Kepala Lembaga menjelaskan bahwa :

“ Kami di DOES UNIVERSITY menggunakan kurikulum atau silabus pembelajaran yang sudah baku yang di gunakan dalam pembelajaran animasi dunia internasional. Sehingga kami tidak perlu membuat lagi tinggal mengacu apa yang ada dalam silabus pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran animasi di dunia internasional. Hal ini bertujuan agar kami tidak ketinggal jaman dan lulusan kami bisa bersaing dengan animator handal lainnya. Hal ini sudah terbukti dengan hasil karya mereka selama ini dan kami anggap cukup berhasil. “ (W.KL. 02.03.2017)

Kemudian peneliti juga bertanya mengenai langkah-langkah yang dilakukan sekolah untuk menyiapkan mentor dalam menjalankan pembelajaran animasi, Kepala lembaga Bapak Erix Soekamty berpendapat bahwa ;

“ Langkah-langkah yang kami lakukan yaitu kami memberi arahan terhadap mentor yang ada, bahwa dalam pembelajaran animasi yang akan di lakukan oleh mentor akan menggunakan silabus yang sudah mereka rasakan sebelumnya saat mereka menjadi siswa. Sehingga mereka lebih mudah dan sudah paham betul apa yang harus dilakukan.

Selain itu kami juga memberi arahan tentang langkah yang harus dilakukan mentor dalam proses pembelajaran. Seperti cara komunikasi yang baik pada siswa, penyampaian materi harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik demi

tercapainya tujuan pembelajaran. Pendekatan perindividu juga sangat dibutuhkan mengingat keadaan siswa yang memiliki keterbatasan” (W.KL.02.03.2017)

Pernyataan diatas juga di perkuat dari hasil wawancara peneliti terhadap mentor berikut ini.

“ Kami para mentor selalu diberi arahan sebelum melakukan proses pembelajaran animasi. Dari bagaimana cara mengatasi individu-individu siswa yang ada dan bagaimana cara proses pembelajaran yang baik seperti apa. Agar dalam proses pembelajaran tidak keluar jalur dari isi dari silabus pembelajaran yang ada” (W.M.03.02.2017)

Selain itu peneliti bertanya bagaimana proses pembuatan silabusnya dan penerapan silabusnya. Berikut ini hasil wawancara terhadap mentor animasi

“ Silabus yang kami gunakan merupakan silabus yang sudah paten dan tidak dirubah-rubah lagi. Sehingga kami tinggal meneruskan saja dan kami sangat paham apa yang ada dalam silabus tersebut. Hal ini disebabkan kami juga dulu pernah diterapkan dan menggunakan silabus yang kami gunakan mengajar sebagai mentor animasi.” (W.M.03.02.2017)

Dalam silabus terdapat tujuan pembelajaran bagi siswa animasi yang harus di capai. Bagaimana tujuan pembelajaran yang anda (mentor yoga)harapkan bagi mereka?

“ Tujuan dalam pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY ada beberapa yaitu pertama siswa dapat memahami dan melaksanakan atau mengerjakan tugas animasi yang diberikan dengan baik. Kedua

mengembangkan secara maksimal potensi yang ada dibidang animasi dan berlatih bekerja sama dengan siswa lainnya . Ketiga siswa harus berperan aktif dalam pembelajaran agar siswa dapat berpikir kritis sehingga kelak dapat berperan aktif dalam lingkungan sekitarnya kelak saat lulus.” (W.M.03.02.2017)

Dari penjelasan mentor yoga di atas dapat disimpulkan bahwa mereka semua orang dapat belajar pengetahuan animasi dan membuat animasi. Asalkan siswa tersebut memiliki motivasi belajar yang lebih dan mau aktif dalam proses belajar mengajar animasi. Sehingga kelak dapat menjadi animator yang handal. Selain itu peneliti juga bertanya terhadap mentor yoga. Bagaimana metode yang digunakan di DOES UNIVERSITY ?.

“ Metode pembelajaran yang kami gunakan disini ada tiga yaitu metode demonstrasi yaitu metode pemberian contoh, metode drill yaitu metode latihan berulang-ulang, metode penugasan yaitu metode untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam menyerap materi yang akan saya berikan. Semua metode tersebut bertujuan agar siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui proses pembelajaran yang ada dimana mereka jauh lebih aktif dalam proses pembelajaran animasi serta jauh lebih aktif bertanya terhadap mentor animasi dalam menanyakan materi pembelajaran. “ (W.M.03.02.2017)

Dari wawancara tersebut peneliti menyimpulkan pentingnya perencanaan pembelajaran seni tari yang dituangkan dalam Silabus. Dalam silabus memuat; tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran, serta evaluasi dan tindak lanjut

4.1.3 Penerapan Pendekatan Model Pembelajaran Konstruktivisme pada Pembelajaran Animasi di DOES UNIVERSITY

Pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY menggunakan silabus yang sudah ada atau telah disediakan oleh pihak lembaga sebelumnya. Alokasi waktu dalam pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY dibagi menjadi 2 gelombang atau group belajar pertama dari jam 7 pagi hingga siang hari setelah itu gelombang dua hingga jam 6 setelah itu siswa bebas menggunakan dan melanjutkan pembelajaran.

Menurut pengamatan yang telah dilakukan peneliti secara garis besar dalam pelaksanaan praktek pembelajaran animasi ada tiga kegiatan pokok yang dilakukan guru pengampu seni tari yaitu (1) Membuka Pelajaran, (2) Penyajian Kegiatan Inti, (3) Menutup Pelajaran.

Berdasarkan pemaparan mentor, pembelajaran animasi diawali dengan membaca do'a sebelum belajar. Hal ini bertujuan membangun kepribadian siswa agar lebih religious ataupun mendekatkan diri terhadap Tuhan. Setelah itu mentor mengecek siswa yang pada jam itu harus hadir.

Hal di atas berdasarkan hasil wawancara dengan mentor berikut ini

“ Dalam proses pembelajaran di kelas, kami dalam mengawalinya dengan doa, karena doa dapat menumbuhkan karakter religious dan mendekatkan diri terhadap tuhan” (W.M.03.02.2017)

Hal tersebut di perkuat dengan hasil wawancara dengan siswa, berikut ini hasil wawancaranya

“ Disaat mengawali pembelajaran mentor selalu menyuruh kami untuk berdoa bersama, hal ini membuat kami lebih tenang dalam belajar. Kami juga merasa lebih dekat terhadap tuhan kami “ (W.S01.03.02.2017)

Selanjutnya mentor memberi sedikit penjelasan tentang materi yang akan di sampaikan yaitu tentang animasi. Hal ini bertujuan agar siswa memiliki landasan atau pondasi dalam belajar animasi. Materi yang diberikan dalam pembelajaran animasi tersebut yaitu tentang dasar-dasar pembelajaran animasi. Seperti animation basic, locomotive,cycle, posing, dan body mechanic. Sedangkan media yang digunakan yaitu buku animasi serta alat informasi yang relevan.

Penemuan diatas sesuai dengan hasil wawancara dengan mentor animasi Berikut ini hasil wawancara dengan mentor

“ Pembelajaran menggunakan media inovatif, dimana hal itu bertujuan agar siswa mudah memahami dan mengexplore kemampuan mereka. Sekarangkan bisa belajar tidak hanya menggunakan media buku, seperti internet ataupun youtube”(W.M.03.02.2017)

Penemuan diatas sesuai dengan hasil wawancara dengan siswa pembelajaran animasi.

“Kami diberi keluluasaan dalam mengeksplere potensi yang kami miliki selain itu materi yang diberikan oleh mentor tidak hanya berhenti di buku ataupun teori saja tapi melalui media internet atauoun youtube, sehingga kami sangat pastispatif dalam proses pembelajaran yang inovatif ini” (W.S1.03.02.2017).

Adapun metode yang di gunakan dalam pembelajaran animasi di Does University oleh mentor yaitu dengan melakukan diskusi dimana siswa di bagi beberapa kelompok, setelah itu diadakan sesi tanya jawab dan membahas materi animasi yang sedang di pelajari. Hal tersebut bertujuan agar siswa jauh lebih aktif bertanya dan berinteraksi terhadap siswa lain yang ada di kelas. Dengan siswa diberikan tugas agar siswa lebih memhami materi yang telah diberikan dan mereka dapat menganalisis sesuai dengan pola pikir mereka sehingga dapat belajar dengan optimal. (OBS.M)

Penemuan diatas sesuai dengan hasil wawancara dengan mentor pembelajaran animasi .

“Dalam proses pembelajaranya menggunakan metode diskusi kelompok, dimana dalam proses pembelajaranya mentor membagi beberapa kelompok guna mengerjakan tugas kelompok mereka. Setelah itu mereka diberi tugas kelompok. Dalam prosesnya sendiri tersebut siswa melakukan diskusi dan tanya jawab didalam kelompok maupun bertanya dengan guru guna menyelesaikan ataupun memecahan tugas mereka. Hal ini dilakukan agar siswa dapat memahami materi dan tugas mereka secara mendalam, tidak hanya

paham materi tapi mereka jauh lebih mamahami akan tugas mereka terutama dalam praktek. Sehingga siswa diharapkan dapat menjadi seorang animator yang handal baik segi taeroi dan praktek.” (W.M1.03.02.2017)

Penemuan diatas diperkuat dengan hasil wawancara dengan siswa pembelajaran animasi

“ Disini proses pembelajaranya menggunakan metode diskusi, kami di bagi dan dibetuk beberapa kelompok untuk menyelesaikan tugas kami. Dalam diskusi sendiri kami di upayakan selalu aktif bertanya kami jauh lebih aktif dari pada mentor guna memecahkan permsalahan dalam mengerjakan tugas kami. Dengan hal ini kami merasa pembelajaran kami jauh lebih efektif dari pada dengan yang kami dapatkan di sekolah sebelumnya “ (W.S1.03.02.2017)

Adapun prosedur yang digunakan dalam proses belajar mengajar ini ada beberapa tahapan. Yakni pada awal mentor menanyakan tentang pengetahuan animasi mereka, kemudian barulah mentor memberikan materi pembelajaran atau dasar-dasar animasi secara umum. Kemudian mentor memberikan tugas dan membentuk kelompok diskusi agar siswa membahas tugas yang diberikan terhadap mereka. Selain itu mentor juga memberikan tugas individu terhadap mereka agar mereka jauh lebih mendalami akan tugas animasi mereka. (OBS.M)

Penemuan diatas diperkuat dengan hasil wawancara terhadap mentor berikut ini

“ Diantara tugas mereka untuk membuat animasi contoh : animasi basic, mereka harus menganalisis dan memahami apa yang ada saja dalam animasi basic secara umum. Kemudian siswa menguraikan apa itu animasi basic dalam diskusi sehingga ada tanya jawab yang lebih, guna siswa dapata jauh lebih memhami materi dan tugas mereka tersebut.” (W.M1.03.02.2017)

Selain itu penemuan diatas juga diperkuat dengan hasil wawancara dengan siswa pembelajaran animasi

“ Kami diberikan tugas animasi, kami diberi materi pondasi kemudian kami disuruh untuk menganalisis tugas yang diberikan. Kemudian baru kami mengerjakan tugas kami dan menguraikan tugas kami dalam diskusi sehingga kami dapat berbagai ilmu terhadap siswa lainnya dalam mengerjakan tugas kami dan kami juga banyak bertanya terhadap mentor akan kendala yang belum kami temukan solusinya” (W.S1.03.02.2017)

Pada pertemuan selanjutnya mentor memberi kesempatan terhadap siswa untuk memaparkan hasil tugas mereka. Baik secara teori dan praktek dihadapan siswa dan mentor. Hal tersebut bertujuan agar siswa dapat membagi ilmunya dan mengungkapkan apa kendala mereka dalam proses pembuatan tugas mereka. Kemudian mentor memberi tanggapan dan evaluasi terhadap tugas mereka. Dalam diskusi ini siswa jauh lebih aktif bertanya terhadap mentor akan kendala mereka dalam mengerjakan tugas mereka. Dalam hal ini juga siswa menggunakan materi dari internet mapun youtube serta materi atau teori yang diberikan oleh mentor. (OBS.M)

Hal diatas juga di perkuat dengan hasil wawan cara dengan mentor berikut ini

“ Dalam diskusi siswa harus memaparkan hasil tugas mereka. Hal ini bertujuan agar siswa mulai memberanikan diri dalam forum diskusi ataupun presentasi agar memupuk keberanian mereka. Selain itu dalam pemaparan tersebut siswa memaparkan kendala apa saja yang dialami. Sehingga siswa pun bertanya terhadap mentor akan kendala dan solusi akan tugas mereka. Nah dalam diskusi ini siswa jauh lebih aktif dari pada mentor. Kemudian siswa juga memaparkan bagaimana proses mereka membuat animasi atau tugas yang mereka buat tersebut . sehingga siswa yang lain yang belom menguasai materi atau tugas tersebut.” (W.M1.03.02.2017)

Argument di atas juga diperkuat dengan hasil wawancara terhadap siswa pembelajaran animasi berikut ini

“ Kami dalam diskusi kami sangat aktif, baik bertanya dan memaparkan tugas kami. Mentor kami hanya berperan sebagai moderator dan sekali-kali mentor akan menjawab dan membantu dikala diperlukan atau siswa bertnya. Hal ini membantu kami dalam menimbulkan kepercayaan diri kami dikarenakan suatu saat kami juga memaprkan hasil karya kami terhadap yang berkepentingan maupun masyarakat umum. Selain itu kita juga dapat membantu dan shering terhadap siswa yang lain sehingga kami bisa berbagi ilmu kita dalam mengerjakan tugas kami tersebut” (W.S1.03.02.2017)

Dalam pemaparan yang didapatkan ada beberapa siswa yang paham dan bisa mengerjakan tugas animasi mereka secara baik, begitu pula ada siswa yang tugasnya belum maksimal. Misalnya yang sudah mengerjakan tugas secara maksimal tugasnya dan sudah memahami akan teorinya juga, maka tugas mereka akan tahu apa yang harus dilakukan dalam proses mengerjakan tugas tersebut dan paham mengatasi permasalahan yang mereka temukan dalam mengerjakan tugas animasi mereka. Selain itu mereka memperoleh bantuan dan belajar menyelesaikan tugas baik dari internet maupun youtube yang berkaitan dengan tugas mereka. Sehingga mereka bisa belajar sesuai akan kebutuhan dan sesuai passion mereka. Dan bagi siswa yang belum paham atau mengerjakan tugas belum secara maksimal dapat mengetahui dan memecahkan masalah mereka dalam diskusi tersebut, baik bertanya dengan sesama maupun dengan mentor. Maka dari itu siswa memiliki peran aktif lebih besar terutama dalam bertanya terhadap mentor. (OBS.M)

Penemuan diatas sesuai dengan hasil wawancara terhadap mentor berikut ini

“ Dalam mengerjakan tugas animasi, mereka memiliki cara mereka sendiri untuk mengatasi permasalahan mereka tersebut. Baik dari buku maupun dari youtube. Selain itu tujuan untuk memaparkan tugas, agar mereka dapat berbagi ilmu terhadap siswa yang lain maupun membantu temanya dalam memecahkan masalah. Dalam diskusi tersebut mentor hanya menjadi fasilitator, siswa yang jauh lebih aktif dari mentor “ (W.M1.03.02.2017)

Penemuan diperkuat dengan hasil wawancara terhadap siswa pembelajaran animasi berikut ini.

“Kami dalam mengerjakan tugas diberikan keluasaan dalam menyelesaikan tugas kami. Hal tersebut membuat kami nyaman dan dapat belajar dengan passion kami sendiri tapi tidak lepas atau keluar dari aturan yang berlaku. Contohnya kami diberikan kelelusaan dalam mencari informasi di internet dan youtube untuk mencari materi dan cara memecahkan masalah dalam mengerjakan tugas kami. Bahkan mentor memberikan saran jika kalian malu bertanya maupun kesulitan gunakan internet terutama youtube dalam menyelesaikan tugas kalian” (W.S1.03.02.2017)

Adapun pengembangan yang dilakukan mentor terhadap siswa dalam pembelajaran animasi yaitu : menganalisis materi tugas animasi yang diberikan. Kemudian pemahaman akan proses ataupun cara menyelesaikan tugas animasi mereka. (OBS.M)

Penemuan diatas sesuai dengan hasil wawancara terhadap mentor berikut ini.

“ Pengembangan wawasan animasi sangat penting bagi siswa. Hal ini bertujuan selain mereka bisa dalam praktek mereka juga menguasai materi. Sehingga mereka suatu kelak dapat berbagi ilmu dengan sesame, baik dari praktek dan teorinya. Dalam silabuspin dapat dilihat apa saja yang harus dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran animasi mereka. Sehingga mentor dapat mengetahui seberapa besar kemajuan wawasan yang dimiliki

oleh siswanya setelah diadakannya pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme “ (W.M1.03.02.2017)

Kemudian mentor animasi menjelaskan perkembangan yang diasah dalam pembelajaran dan tugas animasi melalui pendekatan konstruktivisme. Melalui pembelajaran dan diskusi ini dapat dilihat bagaimana perkembangan siswa dalam menganalisis tugas animasi mereka dan bagaimana mana mereka memaparkan hasil tugas mereka. . Kemudian setelah proses pembelajaran ataupun diskusi selesai mentor memberikan kesempatan terhadap siswanya untuk bersama-sama menyimpulkan tugas yang sudah di capai dan mentor merevie kembali materi ataupun tugas yang telah diberikan. Kemudian mentor tidak lupa memberi motivasi terhadap siswanya agar lebih bersemangat dalam belajar dan mengerjakan tugas mereka.

Adapun sarana dan prasarana yang sudah disediakan seperti ruang diskusi, kelas, proyektor, computer sesuai standart animator, serta fasilitas internet ataupun wifi yang suatu saat dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran maupun dalam mengerjakan tugas mereka. . (OBS.M)

Penemuan sesuai dengan hasil wawancara terhadap mentor berikut ini .

“ Upaya-upaya yang dilakukan dalam mengembangkan potensi siswa dalam pembelajaran animasi, diantaranya memberi fasilitas mereka internet agar mengenal mereka belajar tidak hanya dari buku bisa juga lewat media internet terutama youtube. Hal tersebut berdampak siswa sangat senang

dengan pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan.”
(W.M1.03.02.2017)

Penemuan diatas diperkuat dengan hasil wawancara terhadap siswa pembelajaran animasi berikut ini.

“ Sarana dan prasarana disini bagi kami sangat membantu kami seperti ruang diskusi,computer yang mumpuni, ruangan yang berAC dan banyak lainnya. Dengan fasilitas semua itu kami dapat belajar dengan lebih optimal dan dengan rasa nyaman, yang mungkin tidak didapatkan di lembaga lainya”
(W.S1.03.02.2017)

Penemuan diatas diperkuat kembali dengan hasil wawancara dengan kepala lembaga pembelajaran animasi berikut ini.

“Kami memberikan fasilitas yang kami bisa seperti computer, akses internet, ruangan berAC dan ruang diskusi. Hal itu kami sediakan untuk bertujuan siswa dapat belajar dengan maksimal dan membantu mentor dalam proses pembelajaran yang ada. Karena kami mendapatkan amanah dan kepercayaan dari orang tua siswa jadi kami harus menjaga kepercayaan dengan memberi fasilitas yang kami bisa dan mampu “ (W.KL. 02.03.2017)

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti maka terdapat kesimpulan bahwa ada beberapa aspek yang telah dilaksanakan atau sudah memenuhi kriteria pembelajaran animasi dengan pendekatan konstruktivisme. Yaitu :

1. Memberi ruang siswa untuk mengekspresikan pikirannya dan temuannya
2. Menghargai keanekaragaman kriteria siswa dalam belajar
3. Memndorong peserta didik dalam mengoptimalkan sumber belajar yang ada dilingkungan
4. Mentor merupakan salah satu sumber belajar. Bukan satu-satunya sumber belajar.
5. Mentor menggunakan teknik bertanya untuk memancing siswa berdiskusi satu sama lain
6. Meletakkan nilai keberhasilan proses pembelajaran terhadap siswa
7. Mentor membiarkan siswa berfikir setelah mereka disuguhi beragam pertanyaan-pertanyaan mentor.
8. Pendidik tidak memisahkan antara tahap mengetahui proses menemukan
9. Mentor memberikan motivasi terhadap siswa untuk menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar
10. Mentor mengusahakan siswa dapat mengkaitkan pehaman tugas mereka. Sehingga mereka dapat diartikan benar-benar belajar
11. Menumbuhkan kemandirian peserta didik dengan menyediakan kesempatan untuk mengambil keputusan dan bertindak

Tapi dari aspek yang harus ada dalam proses pembelajaran berbasis konstruktivisme, masih terdapat beberapa aspek yang belum di cakup dalam proses pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY. Diantaranya :

1. Memasukkan penugasan portofolio sebagai salah satu alat penilaian
2. Pendidik menggunakan istilah-istilah kognitif seperti: klasifikasikan, analisis, dan ciptakanlah ketika merancang tugas-tugas
3. Pendidik membiarkan peserta didik bekerja secara otonom dan bersifat inisiatif sendiri
4. Pendidik menggunakan data mentah dan sumber primer bersama-sama dengan bahan-bahan pelajaran yang dimanipulasi
5. Pendidik membawa peserta didik masuk ke dalam pengalaman-pengalaman yang menentang konsepsi pengetahuan yang sudah ada dalam diri peserta didik
6. Meletakkan keberhasilan proses pembelajaran lebih besar dipundak peserta didik daripada ditangan pendidik

4.1.4 Evaluasi pembelajaran animasi pada siswa Di Does University

Evaluasi Pembelajaran merupakan tahapan penilaian yang dilakukan mentor pada siswa saat pembelajaran animasi berlangsung atau setelah pembelajaran animasi. Dalam tahapan evaluasi mentor memberikan penilaian pada siswanya untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami materi animasi yang sudah diajarkan dan sejauh mana perkembangan tugas mereka selama ini.

Wawancara yang dilakukan peneliti mengenai evaluasi pembelajaran animasi, mentor Yoga menjelaskan bahwa:

“ Penilaian evaluasi dalam pembelajaran animasi yang kami lakukan di DOES UNIVERSITY yaitu melalui hasil karya atau tugas yang telah diberikan. Penilaian yang kami lakukan dibagi menjadi dua yaitu tugas harian yang di evaluasi setiap hari dan kedua tugas mingguan yang dilakukan bersama kepala lembaga, mentor, dan seluruh siswa.” (W.M.03.02.2017)

Kemudian peneliti menanyakan tentang bagaimana penilaian tugas harian dan tugas mingguan terhadap mentor Yoga, beliau menjelaskan bahwa :

“ Penilaian yang kami terapkan di DOES UNIVERSITY berbeda dengan cara penilaian seperti disekolah formal. Kami menggunakan penilaian dengan acuan kepuasan mentor akan nilai tugas hal ini dilihat dari capaian dan pemahaman akan tugas dan materi yang diberikan. dikarenakan sebuah karya tidak dapat dinilai dengan angka karna sebuah karya merupakan merupakan sebuah seni. “ (W.M.03.02.2017)

Selanjutnya mentor Yoga menjelaskan dalam menilai sikap yang perlu dilakukan yaitu:

“ Selain itu penilaian sikap yang kami lakukan yaitu, pertama sikap disiplin artinya siswa harus tepat waktu saat memulai pembelajaran animasi sesuai jadwal yang sudah ditentukan. Kedua, sikap keaktifan yaitu siswa harus aktif dalam proses pembelajaran hal ini bertujuan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan animasi yang maksimal serta siswa dapat membangun

pengetahuannya sendiri. Ketiga, sikap percaya diri artinya siswa harus percaya diri dalam proses pembelajaran, hal ini bertujuan agar siswa dapat berperan aktif dan dapat membangun pengetahuannya sendiri. Terakhir, sikap bertanggung jawab artinya siswa harus memiliki rasa tanggung jawab dari tugas yang diberikan serta kepercayaan mentor terhadap proses belajar mereka” (W.M.03.02.2017)

Setelah itu penilaian selanjutnya yang dilakukan mentor yoga yakni penilaian keterampilan dalam membuat tugas animasi yang diberikan, mentor yoga mengatakan:

“ Dalam proses ini kami menilai melalui presentasi yang dilakukan siswa terhadap tugasnya di hadapan siswa lainnya. Dalam prosesnya tersebut dapat melatih keterampilan mereka dalam mempresentasikan hasil karya mereka serta tidak lupa saling berdiskusi kendala yang ditemui dan bagaimana memecahkan masalah ataupun kendalan yang ditemui. Hal tersebut bertujuan agar siswa bisa saling berbagi ilmu yang didapatkan dan dapat saling melengkapi ilmu yang didapatkan oleh siswa lainnya. Semua itu bertujuan agar siswa dapat membangun pengetahuannya dari pengalamannya tersebut. “ (W.M.03.02.2017)

Kemudian setelah peneliti telah mengetahui bagaimana cara penilaian siswa dalam pembelajaran animasi berbasis konstruktivisme terhadap mentor yoga, menyatakan bahwa :

“ Hasil belajar siswa sangat beda dari sekolah formal yang ada. Materi yang di berikan dapat diserap secara maksimal oleh siswa, hal ini dikarenakan

siswa membangun pengetahuannya dari pengalaman mereka saat mengerjakan tugas dan belajar bersama. Hal tersebut membuat siswa berfikir kritis dan mandiri dalam belajar sehingga tidak mengandalkan ilmu dari mentor saja. Selain itu juga memudahkan para mentor, disini mentor hanya berperan sedikit hanya sebagai fasilitator. “ (W.M.03.02.2017)

Pernyataan diatas juga diperkuat hasil wawancara dari siswa animasi berikut ini:

“ Hasil belajar yang kami dapatkan sangat optimal, beda yang kami rasakan saat belajar di sekolah formal. Disni kami diberi kebebasan dalam membangun dan mendapat ilmu yang kami butuhkan. Selain itu kami jauh lebih aktif dari pada mentor seperti dalam proses pembelajaran dan dalam pemaparan tugas kami. “ (W.M.03.02.2017)

Dari hasil wawancara pada siswa dan mentor mengenai hasil evaluasi yang dilakukan mentor ternyata siswa apresiatif dalam mengikuti pembelajaran animasi, hal tersebut berdampak pada hasil pembelajaran, dan hasilnya pun dapat dilihat mereka lebih dapat aktif dan mengapresiasi diri serta percaya diri dalam menunjukkan potensi yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran.

4.1.5 Faktor pendukung dan penghambat pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY

4.1.5.1 Faktor Pendukung

Setiap pendekatan dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan sendiri-sendiri. Demikian juga penerapan pendekatan

konstruktivistik yang tidak lepas dari faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Adapun faktor pendukung dari penerapan pendekatan konstruktivistik adalah:

4.1.5.1.1 Kompetensi Kepala Lembaga Belajar

Lembaga Belajar akan berhasil jika kepala lembaga tersebut memiliki kriteria sabar, inovatif cerdas, kecakapan, keahlian, serta keihklasan dalam melaksanakan tugasnya. Dalam hal ini kepala lembaga belajar DOES UNIVERSITY memenuhi kriteria tersebut.

4.1.5.1.2 Peran Kepala Lembaga Belajar

Adapun peran kepala lembaga dalam menerapkan pendekatan konstruktivistik adalah sebagai motivator bagi guru-guru sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas dalam bentuk sherring/diskusi dan juga memberikan reward terhadap mentor yang pantas untuk mendapatkannya. Motivasi disini berupa dukungan yang terus menerus dengan mengadakan sherring bersama dan saling menghargai antara kepala lembaga belajar dengan mentor.

4.1.5.1.3 Kecakapan dan keahlian mentor

Mentor-mentor yang mengajar di DOES UNIVERSITY merupakan orang-orang yang terpilih dan berkopeten dalam bidang animasi. Mereka juga memiliki sikap professional dimana mereka rela tidur dan di karantina bersama dengan siswa yang lainnya sehingga menimbulkan iklim yang positif dalam proses pembelajaran. (W.KL.06)

Penemuan diatas sesuai dengan hasil wawancara terhadap mentor berikut ini

“Disini mentor diberikan kebebasan dalam berinovasi proses pembelajaran, mentor disini memiliki kompetensi dibidangnya mereka juga rela ikut di karantina di DOES UNIVERSITY, hal itu bertujuan agar memberikan iklim yang kondusif bagi proses pembelajaran” (W.M1.14)

4.1.5.1.4 Sarana Prasarana

Sarana prasarana di DOES UNIVERSITY sendiri di bilang cukup komplit. Seperti sudah adanya komputer dengan spek mumpuni, lcd proyektor, ruang diskusi, kelas, internet dan penunjang lainnya

Penemuan diatas sesuai dengan hasil wawancara terhadap Kepala Lembaga berikut

“Disini kami menyediakan yang sesuai standar animasi yang ada kami berpatokan akan kompetensi animator luar, sehingga di harapkan fasilitas yang ada dapat menunjang proses pembelajaran dan belajar dengan optimal “
(W.KL.02.03.2017)

Penemuan diatas diperkuat dengan hasil wawancara terhadap mentor berikut ini

“disini kami cukup puas akan fasilitas yang diberikan lembaga, bagi kami fasilitas disini sudah terbilang sudah optimal, sehingga kami mentor dapat mendidik siswa dengan optimal dan professional” (W.M.03.02.2017)

4.1.5.1.5 Lokasi Lembaga Belajar

Dari hasil observasi lokasi lembaga belajar DOES UNIVERSITY memiliki kondisi yang kondusif dan efektif. Hal ini dikarenakan ruangan belajar mereka dan yang tidak situatkan dengan kegiatan yang lain jauh dari pasar dan kebisingan pabrik. Kemudian transportasi yang sangat mudah dijangkau oleh siapapun.

4.1.5.2 Faktor Penghambat

Dalam proses pembelajaran dengan menerapkan pendekatan konstruktivistik dalam animasi tidak terlepas dari problematika yang dihadapi dalam pelaksanaannya. Problem itu dihadapi oleh kepala lembaga belajar dalam mengembangkannya, mentor-mentor pada pembelajaran animasi dalam melaksanakan pembelajarannya, maupun tenaga lain yang mendukung atas berlangsungnya kegiatan proses belajar mengajar. Untuk menjelaskan problematika dalam penerapan pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran animasi akan dibahas dalam dua aspek yakni faktor intern dan ekstern

Dalam pembelajaran di DOES UNIVERSITY belum bisa dikatakan sempurna sepenuhnya dikarenakan masih ada kekurangan yang ditemukan dalam proses pembelajaran, contohnya latar belakang siswa sebelum masuk di

DOES UNIVERSITY. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh mentor yoga :

“ Hambatan yang ditemui dalam pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY kebanyakan terletak pada latar belakang siswa dan kualitas SDM mentor tentang pendekatan pembelajaran konstruktivisme. Hal ini tidak dapat dipungkiri dimana kebanyakan siswa disini tidak memiliki latar belakang pengetahuan animasi. Lebih parah lagi disini merupakan kebanyakan siswa yang kurang beruntung tidak bisa melanjutkan di sekolah formal. Bahkan siswa disini kebanyakan kaum merjinal atau terpinggirkan sehingga perlu membangun kepercayaan diri untuk berinteraksi dalam proses belajar mengajar dan memahami karakter siswa dan memiliki. Serta tidak semua mentor memiliki kompetensi dan pemahaman cara mengajar yang baik terutama tentang pendekatan konstruktivisme “(W.M.03.02.2017)

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, Mentor Yoga memberi solusi sebagai berikut :

“ Dalam mengatasi permasalahan tersebut kami menggunakan trik belajar yang beda. Dimana kami membagi beberapa mentor animasi untuk mendampingi dalam siswa belajar dan mengerjakan tugas. Selain itu guna menumbuhkan kepercayaan pribadi mereka kami beri kebebasan mereka dalam belajar dan memecahkan masalah tugas mereka. Dalam memecah tugas mereka, mereka harus aktif bertanya terhadap mentor akan kendala yang mereka temukan jika tidak bisa mereka juga mencari referensi dari internet dan buku. Kemudian tugas yang telah mereka selesaikan harus dipresentasikan

dalam sebuah ruang diskusi, agar mereka dapat berbagi ilmu dengan siswa yang lainnya. Tentang apa kendala yang dihadapinya dalam mengerjakan tugas, serta bagaimana dalam memecahkan masalahnya tersebut. Sehingga mereka dapat mengkontruksi pengetahuan mereka sendiri dari pengalaman yang pernah mereka dapatkan. Serta selalu merangsang mentor agar mengembangkan ilmu dan teknik mengajar yang baik” (W.M.03.02.2017)

Cara mengatasi hal permasalahan tersebut adalah dengan meletakkan keberhasilan proses pembelajaran lebih besar dipundak peserta didik daripada di tangan pendidik. Dampaknya : mentor memberikan berbagai metode belajar kepada peserta didik sehingga mereka mampu belajar secara mandiri, mempercayai bahwa peserta didik merupakan mahluk normal yang mampu menguasai materi yang harus diselesaikan dan pendidik sebagai motivator dan fasilitator.

4.1.5.2.1 Faktor Ekstern

Latar belakang siswa di DOES UNIVERSITY sangat beragam. Ada beberapa siswa yang berasal SMK dan Mahasiswa dimana memiliki pengetahuan yang mumpuni tentang animasi, hal ini berbading terbalik dibandingkan dengan siswa yang tidak memilki atau minim latar belakang atau bekal pengetahuan tentang animasi. Sehingga mentor dituntut untuk lebih bijaksana dalam memberikan materi pelajaran, karena setiap masing-masing siswa memiliki pengetahuan animasi yang sangat berbeda-beda.

Mentor sebagai fasilitator dan motivator dalam sebuah pembelajaran haruslah menghargai keanekaragaman siswa. Dimana seorang mentor harus

menggunakan berbagai macam pendekatan sesuai karakteristik peserta didik, menyesuaikan kriteria pemahaman dan penangkapan materi oleh siswa dari mentor.

Mentor yoga menjelaskan mengenai hambatan yang terjadi dalam pembelajaran animasi berbasis konstruktivisme di DOES UNIVERSITY. Beliau mengungkapkan bahwa

“ Hambatan yang disapatkan juga keterbatasan jumlah komputer, hal ini dapat dilihat jumlah komputer yang ada tidak seimbang dengan jumlah siswa yang ada. Jumlah komputer yang disini hanya separuh dari jumlah siswa. Hal ini menyebabkan mentor harus mengulangi materi dua gelombang. “
(W.M.03.02.2017)

Dalam mengatasi hal tersebut mentor yoga mengatakan bahwa :

“ Dalam mengatasi permasalahan tersebut kami lakukan membagi dua gelombang proses pembelajaran. Selain itu kami juga perlahan-lahan menambah jumlah komputer meskipun tidak langsung banyak tapi kami harapkan dapat mengurangi keterbatasan jumlah sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran. “ (W.M.03.02.2017)

Pernyataan diatas juga dikuat dari hasil wawancara terhadap kepala lembaga erix soekamty berikut ini :

“ Disini kami memang mengalami kendala dalam jumlah komputer yang ada tapi dalam mengatasinya menggunakan cara pembelajaran bergantian sehingga siswa dapat belajar maksimal. Selain itu dengan seiringan berjalanya

waktu, kami pelan-pelan menambah jumlah komputer hingga sesuai jumlah siswa yang ada di DOES UNIVERSITY.” (W.KL.02.03.2017)

Hambatan selanjutnya yang terjadi adalah hambatan ruangan yang digunakan, mentor yoga menyatakan bahwa :

“ Disini ruangan dalam proses pembelajaran masih seadanya memanfaatkan ruangan yang ada di lantai 2. Hal ini sedikit menyebabkan kurang berjalan maksimalnya proses pembelajaran.” (W.M.03.02.2017)

Tindakan dalam memecahkan masalah tersebut, kepala lembaga menyatakan bahwa :

“ Memang disini kami kekurangan ruangan, sehingga proses pembelajaran sedikit terkendala. Tapi dalam mengatasinya kami sudah memulai membangun gedung baru DOES UNIVERSITY yang lebih baik lagi. Selain itu dalam mengatasi kendala ruang kami memanfaatkan mentor yang ada untuk mendampingi para siswa yang belajar dan memberi tahu kepada siswa bahwa mereka dapat bertanya kapan saja jika menghadapi masalah tugas terhadap mentor yang ada” (W.KL.02.03.2017)

Dari beberapa data wawancara mengenai hambatan yang terjadi dan solusi yang dilakukan saat kegiatan pembelajaran berbasis konstruktivisme di DOES UNIVERSITY, peneliti menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran masih mengalami berbagai kendala, tapi kendala paling utama yaitu masalah kemampuan siswa masih terbatas dan masalah fasilitas

komputer. Hal ini berdampak akan proses pembelajaran meskipun masalah tersebut sudah diminimalisir sekecil mungkin oleh pihak DOES UNIVERSITY.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Perencanaan Pembelajaran Animasi Berbasis Konstruktivisme di DOES UNIVERSITY

Menurut Umi Setijowati (2013:2), perencanaan yang disusun untuk menjadi sebuah acuan yang jelas, operasional, sistematis sebagai pedoman guru dan siswa saat pembelajaran dilaksanakan. Selain itu, perencanaan pembelajaran yang dibuat harus dapat dilaksanakan dengan mudah dan tepat sasaran.

Berdasarkan Permendiknas No. 65 Tahun 2013 tentang standart proses bahwa suatu perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang mengacu pada standart isi. Komponen perencanaan memuat kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, sumber belajar dan media serta skenario pembelajaran.

Mengutip pendapat Rusman (2012:4), bahwa perencanaan pembelajaran meliputi silabus pembelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat komponen-komponen pembelajaran seperti: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, penilaian hasil belajar dan sumber belajar.

Pentingnya rencana pembelajaran sehingga kepala lembaga DOES UNIVERSITY sudah menyediakan dan sesuai standart dari pembelajaran animasi yang ada di dunai pembelajaran dunia internasional. Hal ini bertujuan

agar mempermudah mentor dalam menjalankan proses pembelajaran yang ada di DOES UNIVERSITY dan proses pembelajaran tidak keluar dari tujuan yang sudah ditentukan.

4.2.1.1 Menyusun Silabus atau RPP

Menyusun silabus dan RPP merupakan salah hal wajib dalam sebuah pembelajaran hal ini bertujuan saat penyampaian proses pembelajaran materi dan proses yang dilakukan sudah sesuai tujuan dan garis yang sudah ditentukan. Seperti dalam sekolah formal yang ada sekarang di indonesia silabus sangat berperan penting dalam proses pembelajaran yang ada.

Menurut Permen No. 59 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 bahwa silabus merupakan seperangkat rencana pembelajaran dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran, pengelolaan kelas, dan penilaian hasil belajar. Silabus juga dapat diartikan sebagai penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian.

Dalam kurikulum 2013, pengembangan silabus tidak disusun oleh guru akan tetapi sudah disiapkan oleh tim pengembang kurikulum, baik ditingkat pusat maupun wilayah sehingga guru bertugas mengembangkan RPP sebagai pedoman perencanaan pelaksanaan pembelajaran.

Pembelajaran di DOES UNIVERSITY sendiri silabusnya sudah disediakan oleh pihak lembaga dan mengacu akan silabus pembelajaran animasi di dunia internasional. Hal ini bertujuan agar lulusan dari DOES

UNIVERSITY sendiri dapat bersaing dengan lulusan yang lain bahkan bersaing dengan lulusan animator internasional.

Hal tersebut dapat dilihat dari komponen-komponen yang ada di silabus yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan kondisi dan latar belakang siswa animasi di DOES UNIVERSITY

Didalam RPP yang ada sudah sesuai dengan kriteria pembelajaran konstruktivisme, yang dimana dalam pembelajaran murid jauh lebih aktif dan membangun pengetahuannya tersebut. Hal ini sudah sesuai dari penelitian Sumarsih tentang implementasi teori belajar konstruktivisme dalam mata kuliah bisnis, menurut beliau “ Konstruktivistik belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh si belajar. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang dipelajari. Dosen memang dapat dan harus mengambil prakarsa untuk menata lingkungan yang memberi peluang optimal bagi terjadinya belajar. Namun yang akhirnya paling menentukan terwujudnya gejala belajar adalah niat belajar mahasiswa itu sendiri. Paradigma konstruktivistik memandang mahasiswa sebagai pribadi yang memiliki kemampuan awal sebelum mempelajari sesuatu pengetahuan yang baru. Bagi konstruktivisme, kegiatan belajar adalah kegiatan aktif mahasiswa untuk menemukan sesuatu dan membangun sendiri pengetahuannya, bukan merupakan proses mekanik untuk mengumpulkan fakta. “ Hal ini sesuai

dengan pendapat Poedjiadi (2005 :70) bahwa “Konstruktivisme bertitik tolak dari pembentukan pengetahuan, dan rekonstruksi pengetahuan adalah mengubah pengetahuan yang dimiliki seseorang yang telah dibangun atau dikonstruksi sebelumnya dan perubahan itu sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya”.

Menurut *Suparno (1997:49)* secara garis besar prinsip-prinsip konstruktivisme yang diambil adalah

- (1) Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri, baik secara personal maupun secara sosial;
- (2) Pengetahuan tidak dipindahkan dari guru ke siswa, kecuali dengan keaktifan siswa sendiri untuk bernalar;
- (3) Siswa aktif mengkonstruksi secara terus menerus, sehingga terjadi perubahan konsep menuju ke konsep yang lebih rinci, lengkap, serta sesuai dengan konsep ilmiah;
- (4) Guru berperan membantu menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi siswa berjalan mulus.

4.2.1.2 Menyusun Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) animasi di DOES UNIVERSITY mementingkan ilmu ketrampilan dalam menuangkan karya yang ada dibenaknya dalam mengerjakan tugas animasi yang sudah diberi. Hal itu juga dapat dimngerti bahwa dalam belajar animasi siswa harus banyak praktek dan menuangkan daya imajinasinya saat mengerjakan tugas. Hal itu sesuai dengan tujuan dari pembelajaran animasi dalam berbasis konstruktivisme dimana siswa harus belajar dan memperoleh pengetahuanya sendiri. Dengan membangun pengetahuanya dari pengalaman saat praktek membuat tugas animasi. Sikap yang dibangun dalam pembelajaran animasi yaitu belajar dengan penuh rasa percaya diri, disiplin, bertanggung jawab akan tugas yang ditanggungkan terhadap siswa dan lain-lain.

Berikut ini akan dikemukakan ciri-ciri pembelajaran yang konstruktivis menurut beberapa literatur yaitu :

1. Pengetahuan dibangun berdasarkan pengalaman atau pengetahuan yang telah ada sebelumnya
2. Belajar merupakan penafsiran personal tentang dunia
3. Belajar merupakan proses yang aktif dimana makna dikembangkan berdasarkan pengalaman

4. Pengetahuan tumbuh karena adanya perundingan (negosiasi) makna melalui berbagai informasi atau menyepakati suatu pandangan dalam berinteraksi atau bekerja sama dengan orang lain

5. Belajar harus disituasikan dalam latar (setting) yang realistik, penilaian harus terintegrasi dengan tugas dan bukan merupakan kegiatan yang terpisah.

(Yuleilawati, 2004 :54).

Menurut *Suparno (1997:49)* secara garis besar prinsip-prinsip konstruktivisme yang diambil adalah

(1) Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri, baik secara personal maupun secara sosial;

(2) Pengetahuan tidak dipindahkan dari guru ke siswa, kecuali dengan keaktifan siswa sendiri untuk bernalar;

(3) Siswa aktif mengkonstruksi secara terus menerus, sehingga terjadi perubahan konsep menuju ke konsep yang lebih rinci, lengkap, serta sesuai dengan konsep ilmiah;

(4) Guru berperan membantu menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi siswa berjalan mulus.

Di DOES UNIVERSITY rumusan tujuan yang ada sudah disesuaikan dengan kondisi siswa yang ada dan sudah sesuai pedoman pembelajaran animasi di pembelajaran animasi internasional yang sudah baku. Kemudian dari

prilaku percaya diri, berdiskusi, dan keaktifan siswa dijadikan acuan dalam menilai perkembangan siswa dalam penguasaan materi yang diberikan.

4.2.1.3 Menyusun Materi Pembelajaran Animasi

Materi pembelajaran adalah komponen penting dalam sebuah pembelajaran. Berikut ini menurut beberapa ahli pengertian dari materi pembelajaran. Menurut Andi Prastowo (2011:16) bahwa materi pembelajaran disusun sistematis yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Materi yang diberikan dalam pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY sudah baik dan komplit, sehingga hal ini dapat membantu proses pembelajaran yang dilakukan oleh mentor. Materi yang ada sudah diangkat cukup memenuhi dan menjawab tuntutan proses pembelajaran seorang murid animasi. Hal ini dikarenakan materi yang disampaikan sudah sesuai dengan kompetensi pembelajaran animasi yang ada di dunia internasional. Selain itu materi yang dibuat membuat siswa belajar lebih giat dan rajin serta jauh lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Materi yang diberikan membuat siswa membangun dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, melalui apa yang didapat saat proses mengerjakan tugas animasi. Hal ini sudah sesuai dalam konsep pembelajaran konstruktivisme bahwa dalam proses pembelajaran siswa mendapatkan ilmu dan pengetahuan dari hasil pengalamannya saat proses pembelajaran. Sehingga mentor hanya sebagai fasilitator saja dalam proses pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY.

4.2.1.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan satu bagian terpenting dari proses pembelajaran animasi yang ada di DOES UNIVERSITY. Hal tersebut dikarenakan sebuah media pembelajaran dapat mempermudah mentor dan mempermudah siswa dalam mempelajari dan mengerjakan tugas animasi.

Media yang digunakan mentor dalam proses pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY merupakan media yang sudah disediakan oleh pihak lembaga. Seperti komputer, lcd proyektor, internet, dan video dari internet ataupun youtube. Hal tersebut semua bertujuan dapat mempermudah siswa dalam mempelajari dan mengerjakan tugas yang ada dalam proses pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY.

Menurut pendapat Susilana, dkk (2008:8) media memiliki banyak manfaat yang menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Namun, media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

Sedangkan pendapat dari Brown (1973) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Selain itu Brown juga berpendapat mengenai jenis media belajar diantaranya terdapat:

- 1) Media Visual yang meliputi: grafik, diagram, *chart*, dll
- 2) Media Audial, meliputi: radio, *tape recorder*, lab. Bahasa, dll
- 3) *Project still media*, mencakup: *slide*, *Over Head Projector* (OHP),
LCD Proyektor, dll

- 4) *Projected motion media*, yaitu: film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer, laptop, dll
- 5) *Study tour media* : pembelajaran langsung ke obyek atau study seperti museum, candi, dll

Penulis menyimpulkan bahwa pentingnya media pembelajaran merupakan suatu komponen pembelajaran yang sangat penting, yang menjadi penyalur informasi dalam sebuah kegiatan pembelajaran termasuk pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY. Media yang sudah digunakan di DOES UNIVERSITY seperti komputer, lcd proyektor, internet, dan video sudah cukup komplit dan cukup bagus dalam pembelajaran animasi.

Dari beberapa pernyataan diatas penulis menyimpulkan bahwa dalam sebuah tahapan persiapan perlu adanya perencanaan yang mendalam untuk digunakan dalam perencanaan dan menjalankan kegiatan pembelajaran di sebuah lembaga belajar ataupun sekolah seperti di DOES UNIVERSITY. Di DOES UNIVERSITY sendiri dialam proses perencanaan pembelajarannya didukung beberapa komponen pembelajaran yang termuat di dalam RPP Pembelajaran animasi diantaranya ada tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran. Berdasarkan Permendiknas No.65 Tahun 2013 tentang standar proses, bahwa persiapan pembelajaran harus dirancang dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada standart isi. Komponen rencana pelaksanaan pembelajaran terdiri atas beberapa komponen pembelajaran yaitu:

tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran.

4.2.2 Penerapan Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme pada Pembelajaran Animasi di DOES UNIVERSITY

Kegiatan pembelajaran animasi yang dilakukan di DOES UNIVERSITY hampir memiliki proses pembelajaran yang ada Di sekolah formal dan non formal lainnya. Namun di DOES UNIVERSITY ini memiliki perbedaan yaitu mentor harus memahami karakteristik peserta didik yang unik yang dikarenakan latar belakang mereka ang berbeda-beda sehingga mentor harus pandai berkomunikasi saat mengajar dan menyesuaikan karakteristik para siswa. Sehingga proses pembelajaran dapat belajar dengan optimal dan sesuai tujuan pembelajaran yang sudah ada.

Sesuai kendala diatas sehingga lembaga menerapkan pendekatan pembelajaran yang unik dan beda dengan sekolah lainnya yaitu model pembelajaran yang mengutamakan siswa jauh lebih aktif dan mengkonstruksi pengetahuannya dari tugas dan target yang diberikan terhadap para siswa. Hal ini dapat dilihat dimana saat mereka mengerjakan tugas mereka, mentor hanya sebagai jembatan dalam proses pembelajaran dan siswa jauh lebih aktif dalam bertanya. Hal itu juga diberkuat dengan kebijakan dari lembaga dimana siswa dan mentor di karantina. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik dan para mentor dapat belajar kapanpun dan bertanya kapanpun dalam menghadapi kendala didalam mengerjakan tugas dan target yang sudah diberikan. Pembelajaran seharusnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk

menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar. Untuk itu, harus dipahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya. Jika guru dapat memahami proses pemerolehan pengetahuan, maka guru akan dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat bagi siswanya.

Menurut Sugihartono dkk (2007: 80) pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sedangkan Nasution (2005) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu aktifitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar. Lingkungan dalam pengertian ini tidak hanya ruang belajar, tetapi juga meliputi guru, alat peraga, perpustakaan, laboratorium, dan sebagainya yang relevan dengan kegiatan belajar siswa

Menurut Syaiful Sagala (2006: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Mengutip dari Pedoman PPL Unnes (2015:94) bahwa langkah-langkah pembelajaran menurut standart proses perlu diwujudkan dalam perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran dan penilaian. Untuk mempermudah guru dalam mengajar, prinsip-prinsip pembelajaran dijabarkan dalam urutan

pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kegiatan pendahuluan di DOES UNIVERSITY sendiri dilakukan dengan dialawali berdoa. Hal ini bertujuan agar siswa di DOES UNIVERSITY mendekatkan dan selalu mengingatkan mereka terhadap Tuhan YME. Kemudian para mentor mengecek atau dalam sekolah resmi mengabsen siswa yang hadir dan bertanya siapa yang belum hadir. Hal ini bertujuan agar tidak ada siswa yang mengikuti pembelajaran tidak ada yang kurang atau tidak masuk sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Serta siswa dapat peduli dengan teman dan lingkungan sekitar terutama pada temanya sendiri.

Sebelum masuk kegiatan inti mentor memberi motivasi yang berhungan dengan pembelajaran. Salah satunya seperti sosok yang dapat di contoh yaitu ketua lembaga sendiri Erix Soekamti dimana profil beliau memang dapat memotivasi semua siswa yang ada. Motivasi tersebut bertujuan agar siswa lebih semangat dan lebih responsif terhadap proses pembelajaran yang dilakukan sehingga materi dan proses pembelajaran dapat berjalan optimal.

Kegiatan inti pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY dilakukan dengan memberi materi landasan pokok pembelajaran animasi. Selain itu siswa juga diberi arahan bahwa materi yang disampaikan dapat dicari di media internet baik di google dan youtube maupun media lainya yang dapat menunjang proses pengerjaan tugas. Kemudian siswa dalam proses pembelajaran diberi tugas harian yang harus diselesaikan dan dikumpulkan di

akhir pembelajaran. Setelah mentor memberi materi dasar dan tugas, mentor membebaskan siswa dalam mengerjakan tugas tersebut. Dalam proses pembelajaran sendiri mentor akan bergerak aktif jika siswa bertanya ataupun jika siswa memerlukan bantuan, atau dengan kata lain siswa dalam proses pembelajaran jauh lebih aktif bertanya terhadap mentor dalam menyelesaikan tugas dalam proses pembelajaran. Kemudian dalam menyelesaikan tugasnya, mentor akan melakukan beberapa koreksi dalam mengerjakan tugas tersebut hingga dikatakan tugas tersebut memenuhi kriteria pembuatan tugas animasi tersebut dan dapat dikatakan baik oleh mentor. Hal itu semua bertujuan agar siswa dapat memperoleh ilmu dengan optimal dengan belajar dari kendala dan pengalaman yang telah diberikan oleh mentor hingga dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Selain itu dalam pembelajaran juga tugas siswa diberikan 2 jenis tugas tugas harian dan tugas mingguan. Tugas harian secara umum masih bersifat individu dan tugas mingguan bersifat tugas kelompok. Tugas mingguan ini dilakukan agar siswa dapat berkeja sama dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas. Hal tersebut bertujuan suatu saat jika mereka sudah keluar dan mulai bekerja di dunia animasi yang sesungguhnya ilmu mereka sudah cukup dan di dukung dengan sifat kerja sama yang sudah dilakukan sejak pendidikan di DOES UNIVERSITY sendiri.

Kegiatan penutup yaitu dilakukanya penilaian hasil akhir tugas harian dimana mentor melihat hasil dari tugas yang diberikan serta mentor menanyakan kendala yang ditemui dan bagaimana mereka menyelesaikan

kendala dari tugas mereka. Kemudian diakhir pembelajaran mentor melakukan doa penutup proses pembelajaran. hal ini bertujuan agar siswa dapat berlatih bersyukur akan kemudahan yang diberikan dan karunia tuhan dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Setelah proses pembelajaran mereka selesai mereka juga dapat belajar dan menggunakan komputer yang tidak digunakan diluar jam belajar hal ini bertujuan merangsang dan memotivasi siswa dalam belajar yang lebihgiat dengan memanfaatkan fasilitas yang ada. Selain itu jika mereka dapat bertanya saat mengalami kendala diluar jam pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa dan mentor dikarantina bersama-sama sehingga siswa dan mentor dapat berkomunikasi dan berinteraksi kapan saja.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di DOES UNIVERSITY merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk mentransfer ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa atau peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien sehingga akan mendapatkan hasil yang seoptimal mungkin. Hal ini dapat dilihat dari upaya yang dilakukan oleh lembaga, dimana salah satunya membuat peserta didik dan para mentor di karantina bersama-sama agar dapat belajar kapanpun.

Hal diatas sudah sesuai akan ciri-ciri akan model pembelajaran konstruksivimse. Menurut Karli (2003:2) menyatakan konstruktivisme adalah

salah satu pandangan tentang proses pembelajaran yang menyatakan bahwa dalam proses belajar (perolehan pengetahuan) diawali dengan terjadinya konflik kognitif yang hanya dapat diatasi melalui pengetahuan diri dan pada akhir proses belajar pengetahuan akan dibangun oleh anak melalui pengalamannya dari hasil interkasi dengan lingkungannya. Menurut Suparno (1997:49) secara garis besar prinsip-prinsip konstruktivisme yang diambil adalah

- (1) Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri, baik secara personal maupun secara sosial;
- (2) Pengetahuan tidak dipindahkan dari guru ke siswa, kecuali dengan keaktifan siswa sendiri untuk bernalar;
- (3) Siswa aktif mengkonstruksi secara terus menerus, sehingga terjadi perubahan konsep menuju ke konsep yang lebih rinci, lengkap, serta sesuai dengan konsep ilmiah;
- (4) Guru berperan membantu menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi siswa berjalan mulus.

Berikut ini akan dikemukakan ciri-ciri pembelajaran yang konstruktivis menurut beberapa literatur yaitu :

1. Pengetahuan dibangun berdasarkan pengalaman atau pengetahuan yang telah ada sebelumnya
2. Belajar adalah merupakan penafsiran personal tentang dunia
3. Belajar merupakan proses yang aktif dimana makna dikembangkan berdasarkan pengalaman

4. Pengetahuan tumbuh karena adanya perundingan (negosiasi) makna melalui berbagai informasi atau menyepakati suatu pandangan dalam berinteraksi atau bekerja sama dengan orang lain

5. Belajar harus disituasikan dalam latar (setting) yang realistik, penilaian harus terintegrasi dengan tugas dan bukan merupakan kegiatan yang terpisah. (Yuleilawati, 2004 :54).

Menurut Siroj (<http://www.depdiknas.go.id/Jurnal/43/rusdy-a-siroj.htm>) ciri-ciri pembelajaran yang konstruktivis adalah :

(1) Menyediakan pengalaman belajar dengan mengkaitkan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sedemikian rupa sehingga belajar melalui proses pembentukan pengetahuan.

(2) Menyediakan berbagai alternatif pengalaman belajar, tidak semua mengerjakan tugas yang sama, misalnya suatu masalah dapat diselesaikan dengan berbagai cara.

(3) Mengintegrasikan pembelajaran dengan situasi yang realistik dan relevan dengan melibatkan pengalaman konkrit, misalnya untuk memahami suatu konsep melalui kenyataan kehidupan sehari-hari.

(4) Mengintegrasikan pembelajaran sehingga memungkinkan terjadinya transmisi sosial yaitu terjadinya interaksi dan kerja sama seseorang dengan orang lain atau dengan lingkungannya, misalnya interaksi dan kerjasama antara siswa, guru, dan siswa-siswa.

(5) Memanfaatkan berbagai media termasuk komunikasi lisan dan tertulis sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

(6) Melibatkan siswa secara emosional dan sosial sehingga menjadi menarik dan siswa mau belajar.

4.2.3 Evaluasi Pembelajaran Animasi di DOES UNIVERSITY

Evaluasi yang dilakukan oleh mentor di DOES UNIVERSITY bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh akan capaian dan penyerapan materi oleh siswa dalam proses pembelajaran. Mentor di DOES UNIVERSITY sendiri menilai siswanya dari perkembangan perilaku, pengetahuan dan keterampilan yang terjadi saat siswa mengerjakan tugas dalam proses pembelajaran seperti keaktifan bertanya serta menilai akan hasil sebuah tugas mereka.

Menurut Satmoko (1999:7) penilaian merupakan bagian yang penting dari proses belajar mengajar, terutama jika ditinjau dari tujuan belajar mengajar. Setiap kegiatan belajar mengajar bertujuan merubah tingkah laku siswa ke arah yang diharapkan oleh tujuan. Perubahan itu dapat mencakup aspek intelektual, emosional, dan keterampilan

Pendapat di atas juga diperkuat dengan pendapat Kemis dan Rosnawati (2013:103) bahwa Evaluasi merupakan alat untuk mengukur sampai dimana proses pembelajaran, dan sampai dimana peserta didik dalam menguasai indikator pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan guru dapat berupa melihat perubahan perilaku peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dan

bukan membandingkan keberhasilan tingkat pencapaian tujuan belajar yang dicapai dengan siswa lain yang ada di dalam kelas tersebut.

Dari hasil wawancara mentor mengevaluasi dua aspek. Yaitu evaluasi proses yang sudah dilaksanakan dan evaluasi hasil yang dilaksanakan. Evaluasi proses mentor melihat dimana siswa mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan benar. Selain itu komponen yang paling penting dalam evaluasi proses di DOES UNIVERSITY yaitu keaktifan siswa dalam bertanya dan berkemunkasi baik terhadap sesama siswa dalam memecahkan masalah dan berkerja sama serta bertanya dan berkomunikasi terhadap mentor mereka. Selain itu penilaian yang dilakukan juga disaat siswa mempresentasikan hasil tugas mereka didepan mentor dan teman lainnya dengan meliputi kendala yang ditemui dan bagaimana cara menyelesaikan kendala yang ditemukan. Selain itu presentasi itu bertujuan agar siswa dapat membangun kepercayaan diri sendiri dan berbagi pengalaman ataupun pedeuli akan sesama siswa yang lain. Kemudian evaluasi hasil. Evaluasi hasil yang dilakukan merupakan wujud capaian penguasaan materi yang diberikan dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan. Dimana hasil tugas animasi sudah sesuai dengan hasil kriteria capian yang sesuai akan tugas tersebut. Nilai yang diberikan disini merupakan bukan sekedar nilai belaka angka belaka. Karena sebuah animasi tidak dapat dinalai dengan angka karena animasi merupakan sebuah karya seni yang penilainya unik.

Pernyataan diatas relevan dengan fungsi evaluasi belajar yang dikemukakan oleh Suharsimi (2002) bahwa evaluasi hasil belajar dapat:

- 1) Menggambarkan sejauhmana peserta didik telah menguasai suatu kompetensi
- 2) Mengevaluasi hasil belajar peserta didik dalam rangka membantu peserta didik dalam rangka membantu peserta didik memahami kemampuan dirinya, membuat keputusan tentang langkah berikutnya, baik untuk pemilihan program, pengembangan kepribadian, maupun untuk penjurusan dll
- 3) Menemukan kesulitan belajar dan kemungkinan prestasi yang bisa dikembangkan
- 4) Menemukan kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran yang sedang berlangsung guna perbaikan proses pembelajaran berikutnya
- 5) Sebagai kontrol bagi pendidik dan satuan pendidikan tentang kemajuan perkembangan peserta didik.

Demikian evaluasi yang dilakukan oleh mentor terhadap siswa sudah tepat. Hal tersebut dapat dilihat mentor dapat memahami karakter siswa yang unik dan dapat membangun proses pembelajaran yang baik dan optimal serta dapat membangun proses pembelajaran yang telah dilakukan sehingga siswa dapat mengkontruksi pengetahuanya dari hasil pengalaman yang ditemukannya. Selain itu mentor juga dapat mengetahui perkembangan siswa sebelum dan setelah melalui proses pembelajaran yang ada.

4.2.4 Upaya-Upaya dalam mengatasi Problematika Penerapan Pendekatan Konstruktivistik dalam Pembelajaran Animasi di DOES UNIVERSITY

Proses pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam proses Pendidikan siswa. Proses pembelajaran sendiri selalu mengikuti perkembangan dan perubahan yang terjadi dilingkungan sekitar hal ini bertujuan agar Pendidikan tersebut dapat memenuhi kebutuhan, berbangsa, bermasyarakat dan bernegara yang merupakan kebutuhan wajib bagi setiap orang terutama siswa. Semua hal tersebut merupakan tuntutan dari era globalisasi yang semakin berkembang, perkembangan ilmu dan teknologi yang ada selama ini. Guna mencapai tuntutan semua hal tersebut lembaga Pendidikan wajib mengembangkan dan meningkatkan kecakapan hidup sehingga menjadikan siswa menjadi manusia yang seutuhnya yakni aspek-aspek akhlak, moral, perilaku, budi pekerti luhur, keterampilan, seni, kesehatan, serta pengetahuan.

Pengembangan atau peningkatan aspek-aspek tersebut berawal dari pengembangan kecakapan hidup yang diwujudkan melalui pencapaian kompetensi siswa untuk menyesuaikan diri, bertahan hidup, dan berhasil di masa mendatang. Sehingga, siswa dapat memiliki kemandirian, ketangguhan dan jati diri yang dikembangkan melalui proses pembelajaran atau pelatihan yang dilakukan secara berkesinambungan. Sehingga di sini terdapat beberapa upaya-upaya yang ditempuh oleh DOES UNIVERSITY adalah :

1. Meningkatkan kualitas mentor

Dalam meningkatkan kualitas mentor, lembaga belajar DOES UNIVERSITY memberi motivasi yang lebih dan kompetisi antar mentor mereka diberikan tugas juga seperti siswa di DOES UNIVERSITY agar mereka selalu mengembangkan dan mengasah tingkat pengetahuan animasi mereka. Selain tugas individu mereka juga diberi tugas kelompok untuk selain menumbuhkan jiwa kompetisi agar mereka juga menjalin komunikasi lebih erat antar mentor. Sehingga mereka menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan dapat dicontoh dengan baik oleh siswa. Selain itu kepala lembaga setiap saat mengevaluasi kinerja mereka baik dari pembelajaran dan tugas yang diberikan, apakah sudah memenuhi kompetensi dari kepala lembaga maupun tuntutan silabus yang sudah ada. Kemudian kepala lembaga juga memberi reward terhadap mentor yang berprestasi dalam bidangnya dan tugasnya agar mereka termotivasi dalam bekerja secara optimal.

2. Pengembangan Silabus di DOES UNIVERSITY

Pada awal Abad ke-21, kompetisi sebagai bagian integral dari era perdagangan bebas telah merambah dunia pendidikan. Lembaga pendidikan secara kuantitatif telah tumbuh dengan sangat pesat. Di setiap kota besar, berdiri lembaga pendidikan bertaraf internasional dengan biaya yang luar biasa besar. Lembaga pendidikan bertambah atau beralih fungsi dari hanya sekedar lembaga yang bersifat sosial budaya menjadi lembaga yang juga bersifat ekonomi yang profit oriented. Apalagi dengan adanya tuntutan standarisasi pendidikan secara nasional sebagaimana diatur dalam PP Nomor 19 tahun

2005 sebagai pelaksanaan amanat UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Silabus yang dibuat dikembangkan pada awal peluncuran kurikulum 2004 semua aspek sudah dibuat dan terperinci sehingga guru tinggal melaksanakannya, akan tetapi setelah penyempurnaan pada tahun 2006 yang dikenal dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan peraturan menteri pendidikan nasional no 24 tahun 2006 tentang standar kompetensi lulusan tingkat satuan pendidikan silabus harus dikembangkan sendiri oleh daerah atau sekolah dan terutama guru dan hanya disediakan standar kompetensi lulusan dan kompetensi dasar komponen lainnya dikembangkan sendiri terutama oleh guru.

Di DOES UNIVERSITY sendiri menganut silabus sekolah maupun lembaga Pendidikan animasi internasional, hal ini bertujuan agar proses Pendidikan di DOES UNIVERSITY dapat berjalan lancar dan sesuai tuntutan perkembangan jaman terutama di dunia internasional. Selain itu DOES UNIVERSITY sendiri mengembangkan dan menyesuaikan silabus mereka dengan kultur bangsa Indonesia, sehingga tidak menyulitkan dalam proses pembelajaran dan menyulitkan siswa dan mentor.

Untuk menjapai tujuan yang tertuang dalam silabus, dibutuhkan berbagai kriteria di antaranya :

1. Komitmen seluruh elemen yang ada di DOES UNIVERSITY dalam melaksanakan agar dapat berjalan optimal.
2. Meningkatkan kerjasama dengan sesama lembaga belajar animasi

3. Melaksanakan kerjasama antar berbagai pihak seperti perusahaan swasta, pemerintah, perguruan tinggi, serta masyarakat umum.
4. Meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang ada di DOES UNIVERSITY.

Sarana dan prsarana pendukung pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY. Diantaranya seperti fasilitas internet, ruang diskusi, ruang belajar, computer yang standar dalam mengerjakan animasi (Apel dan Lenovo 64 bit), ruang karantina, lcd proyektor, dan fasilitas lainnya. Adanya ruang diskusi guna mendiskusikan dan memparkan hasil tugas mereka bersama-sama agar siswa yang lain mengerti baik kendala dan mengatasi kendala dalam proses pembuatan tugas animasi. Fasilitas internet yang diberikan bertujuan agar mempermudah siswa mencari referensi materi pembelajaran animasi. Dan memberi pemahaman terhadap siswa bahwa mentor bukan satu-satunya tempat informasi pengetahuan melainkan masih banyak lainnya. Sehingga diharapkan siswa dapat berfikir kritis kedepan dan menjadi animator yang handal.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di DOES UNIVERSITY mengenai penerapan pembelajaran dalam perspective Konstruktivisme, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Perencanaan pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY sudah sesuai dengan silabus yang sudah ada sehingga proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar. Selain itu proses pembelajaran disini menggunakan berbagai media baik buku dan internet. Hal tersebut bertujuan siswa dapat belajar aktif dan membangun pengetahuanya sendiri. Penyampaian materi oleh mentor dilakukan dengan metode siswa lebih aktif bertanya dan mentor hanya sebagai fasilitator, metode tugas dan terutama metode latihan. Hal tersebut bertujuan agar siswa bisa membangun pengetahuanya sendiri dari praktek dan pengalaman mereka mengahdapi dan memecahkan masalah yang ditemukan dalam mengerjakan tugas.

2. Proses pembelajaran Animasi yang dilakukan oleh mentor, mentor memberikan kesempatan pada siswa untuk menyelesaikan dan memahami akan tugas mereka baik melalui teori yang diberikan maupun dari internet ataupun youtube serta sumber informasi lainnya. Dalam penerapannya terdapat 11 aspek dari pendekatan konstruktivistik yang telah dilakukan oleh mentor pada pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY, tapi masih terdapat 6 aspek yang lainnya belum dilaksanakan. Sehingga disini bisa dikatakan bahwa

terdapat penerapan pendekatan konstruktivistik namun masih belum sempurna atau memenuhi kriteria edial pembelajaran berbasis konstruktivisme.

Hal diatas dapat dilihat dari tidak semua mentor dapat memahami tipe dan kriteria dari siswanya, sehingga tidak semua siswa dapat belajar optimal dikarenakan kualitas SDM mentor untuk mengajar yang belum optimal semuanya. Padahal dalam pembelajaran konstruivisme berpedoman murid berperan aktif dalam proses pembelajaran mentor hanya sebgai fasilitator dan harus memancing siswa agar siswa jauh lebih aktif dalam proses pembelajaran.

3. Evaluasi pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY Dalam perspektif konstruivisme. Evaluasi yang dilakukan mentor di DOES UNIVERSITY mencakup beberapa aspek, perkmbangan sikap siswa (keaktifan siswa dalam proses pembelajaran), penguasaan mataeri, serta kepercayaan diri dalam menyampaikan hasil dan mempresentasikan karya mereka di kelas.

5.1.1 Faktor-faktor yang mendukung dan menghambat

5.1.1.1 Faktor Pendukung:

- 1 Kepala Lemabaga yang memiliki pengalaman dalam bidang animasi
- 2 Kepala Lembaga memiliki peran motivator bagi siswa dan mentor
- 3 Lokasi DOES UNIVERSITY yang cukup strategis

5.1.1.2 Faktor penghambat:

- 1.Tidak semua mentor kratif dalam melakukan proses pembelajaran
2. Fasilitas Komputer yang masih kurang jumlahnya dari jumlah siswa

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran Animasi di DOES UNIVERSITY, maka peneliti menyarankan:

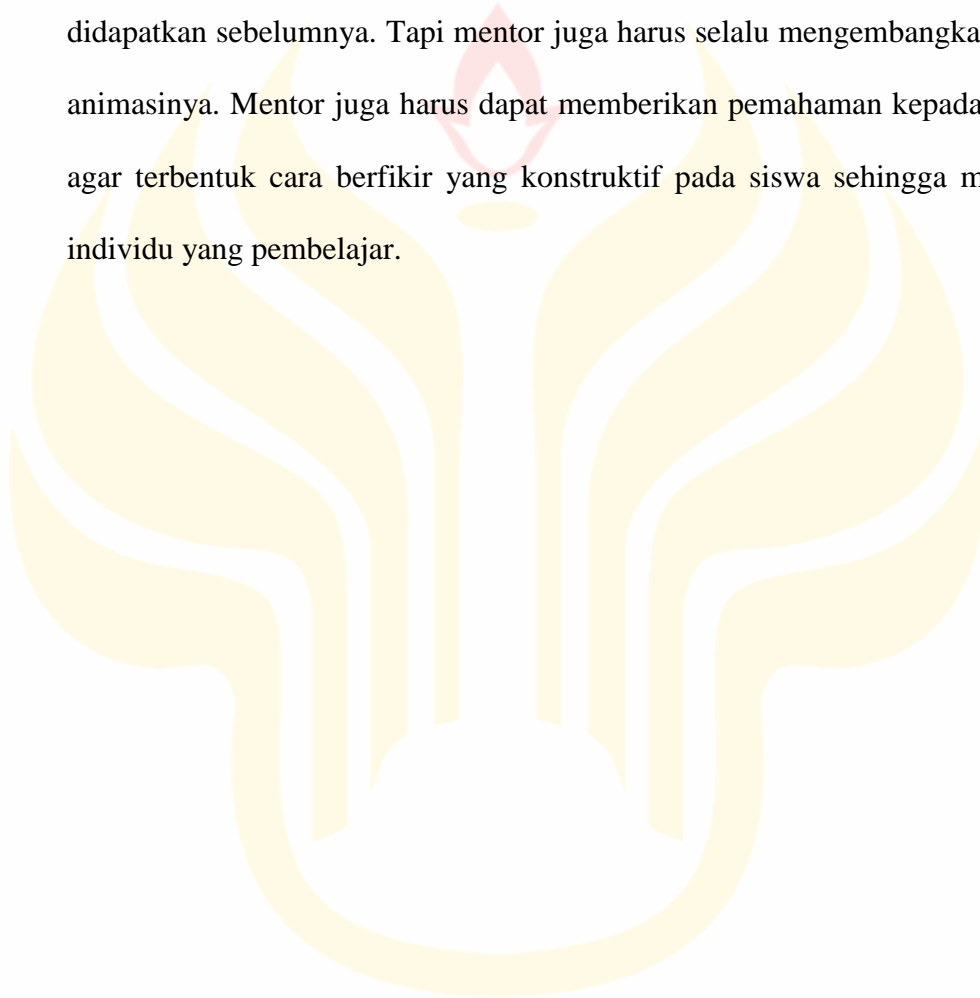
1. Bagi Kepala Lembaga DOES UNIVERSITY

Memberikan dukungan terhadap para mentor pembelajaran Animasi kreatif mengembangkan model pembelajarannya sehingga tercipta pembelajaran yang jauh lebih kondusif, memberikan motivasi yang lebih dalam evaluasi yang dilakukan agar mentor jauh lebih giat dan semangat dalam pembelajaran.

Selain itu menambah reward lebih dari sebelumnya agar mentor juga lebih kreatif dan semangat dalam pembelajaran. Reward tersebut di berikan bagi mentor yang dianggap berprestasi lebih atau membanggakan DOES UNIVERSITY. Memberikan pelatihan-pelatihan terhadap mentor agar ilmu mereka selalu berkembang terutama bagaimana teknik pendekatan pembelajaran konstruktivisme.

2. Bagi Mentor Animasi

Sebagai seorang mentor tidak hanya mempelajari materi sudah didapatkan sebelumnya. Tapi mentor juga harus selalu mengembangkan ilmu animasinya. Mentor juga harus dapat memberikan pemahaman kepada siswa agar terbentuk cara berfikir yang konstruktif pada siswa sehingga menjadi individu yang pembelajar.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. dan Ahmadi, K. Iif. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya.
- Anwar, Kasful dan Harmi, Hendra. 2010. *Perencanaan Sistem Pembelajaran KTSP*. Bandung : Alfabeta.
- Basuki, Sulistyoyo. 2006. *Metode Penelitian*. Jakarta: Widyatama Widya Sastra
- Budiningsih, C.A. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Bomel, Marijke Van dkk. 2015. *Appreciation Of A Constructivist Curriculum for Learning Theoretical Knowledge By Social Work Students With Different Kinds And Levels Of Learning Motivation. Vol 71*. Terdapat di <https://www.sciencedirect.com>
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: BumiAksara.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hosman, M. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Fosnot 1996. *Enquiring Teacherrs. Enquiring Learners. A constructivist Approach for Teaching*. New York: Columbia University
- Joyce, B. dan Weil, M. 2000. *Models of Teaching*. Boston: Allyn and Bacon Publisher.
- Kemis, & Rosnawati, A. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus. Tunagrahita*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Kamil, Mustofa. 2009. *Pendidikan Nonformal: Pengembangan Melalui Pusat Kegiatan Belajar Mengajar (PKBM) di Indonesia (Sebuah Pembelajaran dari Kominkan Jepang)*. Bandung: Alfabeta.
- Karli, H. dan Yuliaratiningsih, M.S. 2003. *Model-Model Pembelajaran*. Bandung : Bina Media Informasi

- Kwan, Yee Wan dkk. 2015. *Effects of the constructivist learning environment on students' critical thinking ability: Cognitive and motivational variables as mediators*. Vol 50. Tersedia di <https://www.sciencedirect.com>
- Kulka, Andre. 2003. *Konstruktivisme Sosial Dan Ilmu Filsafat*. Yogyakarta : Media Pres
- Laz, Hala Abbas. 2014. *The Effectiveness of Constructivist Learning Model in the Teaching of Mathematics*. Vol 2. Tersedia di Journal of Applied and Industrial Science
- Lesgold, Alan. 2004. *Contextual Requirements for Constructivist Learning*. Vol 41. Terdapat di <https://www.sciencedirect.com>
- M. Nasution, 2009, *Total Quality Management*, PT Gramedia Pustaka Utama: Jakarta
- Marzuki, Saleh. 2010. *Pendidikan Nonformal*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Mulyasa, H.E. 2009. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moeloeng, Lexi.J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nur, M. 2002. *Psikologi Pendidikan: Fondasi untuk Pengajaran*. Surabaya. PSMS Program Pascasarjan Unesa.
- Nurhajati. 2014. *Pengaruh Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Program Cabri 3D Terhadap Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematis Siswa SMA Di Kota Tasikmalaya*, Vol. 1 No. 1. Tersedia di Jurnal Pendidikan dan Keguruan
- Nurjanah, N. 2005. *Penerapan Model Konstruktivisme dalam Pembelajaran Menulis Bahasa Indonesia*. Disertasi PPS UPI Bandung: Tidak Diterbitkan
- Prastowo, Andi. *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva press
- Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. 2002. *Desain Pembelajaran*. Jakarta
- Poedjiadi, A. 2005. *Sains Teknologi Masyarakat; Model Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Nilai*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Rustaman, Nuryani. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: UM Press.

- Sagala, S. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabes
- Satmoko, Retno Sriningsih. 1999. *Proses Belajar Mengajar II (Penilaian Hasil Belajar)*. Semarang : Unnes Press
- Sundawan, Mohammad Dadan . *Perbedaan Pembelajaran Konstruktivisme dengan Pembelajaran Langsung*. Vol XVI, No 1. Tersedia di www.e-journal.unswagati-crb.ac.id.
- Piaget. 1981 *The psychology of Intelligence*. Totowa: Littlefield, Adam & Co. -----
1971. *Psychology and Epistemology*. New York: The Viking Press.
- Rudi Susilana. Cipi Riyana, .2008. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana. Prima. Sagala,
- Syaiful. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Siroj, R. A, (2004). *Pemerolehan Pengetahuan Menurut Pandangan Konstruktivistik*. [online]. Tersedia: <http://www.depdiknas.go.id/Jurnal/43/rusdy-a-siroj.htm> [15-05-2017]
- Sudjana, Nana. 1996. *Teknik Analisis Regresi dan Korelasi*. Bandung: Tarsito.
- . 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjana S, D. 2010. *Pendidikan Nonformal (Nonformal Education)*. Bandung: Falah.
- . 2010. *Manajemen Program Pendidikan (Untuk Pendidikan Nonformal dan Pengembangan Sumber Daya Manusia)*. Bandung: Falah.
- Sugiharto, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R & D*. Bandung: Alfabeta.
- . 2011. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- . 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- . 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suparno, P. (1997). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Kanisius
- Tinjala, Paivin. 1999. *Towards Expert Knowledge? A Comparison Between A Constructivist and A Traditional Learning Environment In The University*. Vol 31. Terdapat di www.sciencedirect.com
- Trianto. (2011). *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivitis*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang Dasar Tahun 1945 Pasal 31 ayat 1, Undang-undang No. 2 Tahun 1989 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, (1945.1989). Jakarta.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, (2003). Jakarta.
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang *Guru dan Dosen*.
- Undang-undang Nomor 74 Tahun 2008 Tentang *Kompetensi Pendidik*.
- Uno, Hamzah B. 1998. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Gorontalo: Penerbit Nurul Jannah.
- Wahjoedi. (1999). *Jurnal Iptek Olahraga. Jurnal*. Jakarta : Pusat Pengkajian dan Pengembangan IPTEK (PPPITOR).
- Yulaelawati, E. (2004). *Kurikulum dan Pembelajaran; Filosofi, Teori dan Aplikasi*. Jakarta : Pakar Raya.

Lampiran 1 : Kisi-Kisi Instrument Penelitian

No	Fokus	Sub Fokus	Komponen	Sasaran	Metode
1	Kebijakan pelaksanaan Pembelajaran animasi	1. Tinjauan Lembaga	1.1 Alasan penerapan keterampilan animasi 1.2 Kesiapan dari pihak lembaga. 1.3 Sarana dan Pra Sarana 1.4 Monitoring pelaksanaan pembelajaran	Kepala Does	Wawancara dan dokumentasi
2	Pelaksanaan Pembelajaran animasi	1. Perencanaan Pengajaran	1.1 Analisis Materi 1.2 Program Semester 1.3 Satuan Pelajaran	Mentor	Wawancara dan Dokumentasi
		2. Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar	2.1 Membuka Pelajaran 2.2 Menyampaikan materi pelajaran 2.3 Penugashan Berjenjang 2.3 Metode Mengajar konstruktivisme 2.4 Alat peraga 2.5 Interaksi Belajar Mengajar	Mentor	Wawancara dan Dokumentasi
		3. Evaluasi Pengajaran	3.1 Project 3.2 Program Perbaikan	Mentor dan Siswa	Wawancara dan Dokumentasi
3	Peserta didik	1. Tinjauan siswa	1.1 Kesiapan siswa 1.2 Keaktifan siswa 1.3 Hasil akhir yang dimiliki (keahlian)	Siswa	Wawancara dan Dokumentasi

Lampiran 2 : Kode Teknik Pengumpulan Data

Instrumen	Kode	Keterangan
Wawancara	W	Dilakukan secara langsung dengan informan sebagai sumber penelitian
Observasi	OBS	Dilakukan secara langsung dengan mengamati kondisi lingkungan Lembaga
Dokumentasi	DOK	Sebagai sumber data pendukung dalam penelitian

Tabel 3 Kode Informan

Informan	Kode	Keterangan
Kepala Lembaga	KL	Bertanggung jawab terhadap pengelolaan Lembaga
Mentor	M	Bertanggung jawab terhadap pembelajaran di kelas
Peserta Didik	PD	Anak yang mengikuti kegiatan di DOES UNIVERSITY.

Adapun penulisan kode dalam hasil penelitian berada di dalam kurung pada akhir kalimat, sebagai contohnya adalah (W.KL.02.13.2017). Sedangkan keterangan masing-masing kode adalah sebagai berikut:

W : menunjukkan teknik pengumpulan data yang digunakan.

KL : menunjukkan informan.

02.03.2017 : menunjukkan tanggal wawancara 2 maret 2017

Lampiran 3 : Pedoman Observasi

No.	Aspek	Indikator	Keterangan	Ceklis	
				Ya	Tidak
1	DOES UNIVERSITY	a. Sumber Data	a. Menemukan siapa yang dapat dijadikan sumber data dalam penelitian	√	
		b. Visi dan Misi	b. Menelaah visi misi sekolah apakah mencerminkan nilai-nilai karakter khas yang ditanamkan pada pesertadidik di DOES UNIVERSITY	√	
		c. Pembelajaran Praktik Animasi	c. Mengamati pembelajaran praktik Animasi yang terjadi di DOES UNIVERSITY	√	
2	Keadaan Geografis DOES UNIVERSITY	a. Kondisi Geografis	Meninjau kondisi, keadaan lingkungan, dan sarana prasarana DOES UNIVERSITY, apakah ketiga aspek tersebut telah mendukung pembelajaran animasi dalam perspektive konstruktivisme	√	
		b. Lingkungan Lembaga Belajar			
		c. Jumlah Siswa			
		d. Sarana Prasarana Lembaga Belajar			
3	Implementasi Model Pembelajaran Konstruktivisme dalam dalam pembelajaran	a. Perencanaan Pembelajaran	a. Penyusunan Silabus	√	
			b. Penyusunan RPP	√	
			c. Persiapan Setting (persiapan tempat, peralatan menari, persiapan media, persiapan materi,dll)	√	

animasi di DOES UNIVERSITY	b. Pelaksanaan Pembelajaran	a. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> • Mentor memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa • Mentor mengecek kehadiran peserta didik (Absen) • Menginformasikan tugas yang akan dikerjakan • Menyampaikan landasan teori tugas animasi yang akan di kerjakan 	√	
		b. Kegiatan Inti <p>1. Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melibatkan semua peserta didik • Menggunakan pendekatan pembelajaran Konstruktivisme • Menggunakan media yang dipakai • Menggunakan sumber belajar • Memfasilitasi dan memancing terjadinya interaksi antar peserta didik dengan mentor dan antar peserta didik dengan peserta didik lainnya di DOES UNIVERSITY • Melibatkan peserta didik aktif dalam penyelesaian tugas yang dilakukan. 	√	
		2. Elaborasi <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan model pembelajaran berbasis konstruktivisme dalam pembelajaran animasi terhadap peserta didik • Memberi contoh bagaimana pembelajaran yang baik dan berbasis konstruktivisme dalam pembelajaran animasi 	√	

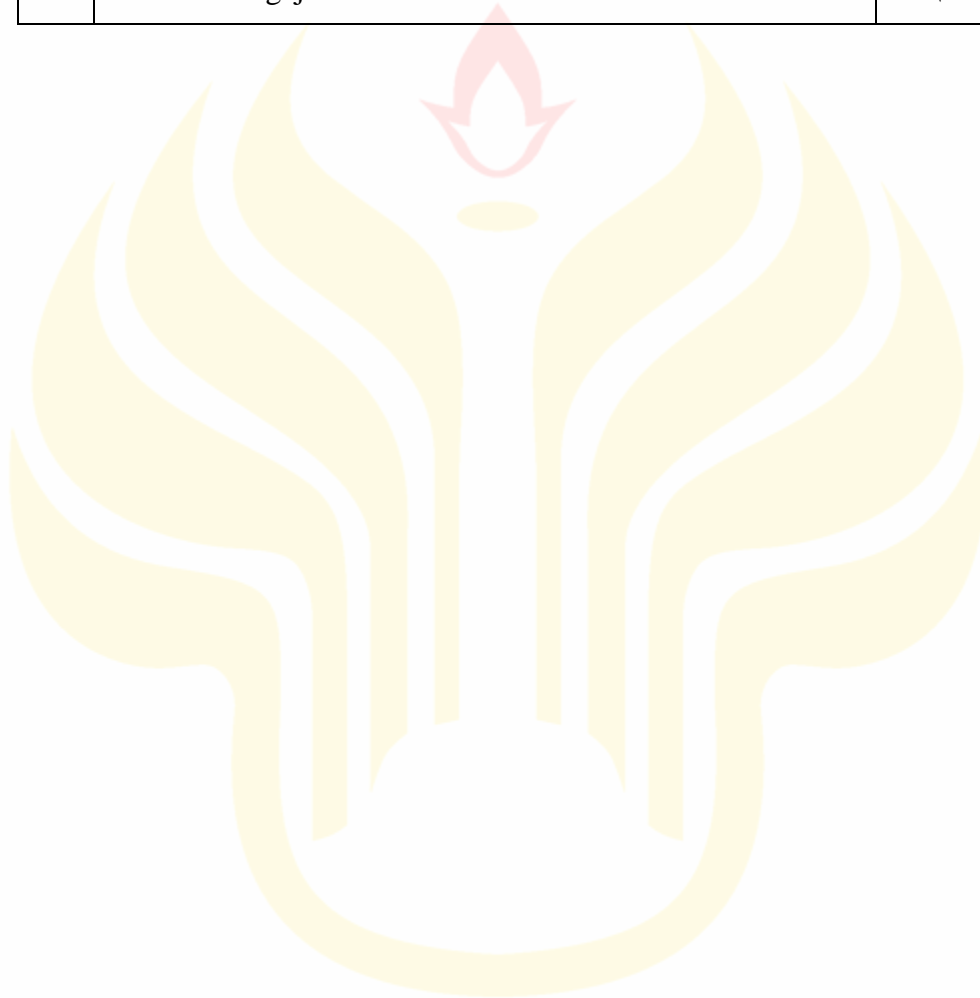
			<p>3. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memfasilitasi peserta didik mendapatkan pengalaman yang bermakna • Berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik dalam proses pembelajaran • Memberikan motivasi-motivasi terhadap peserta didik 	√	
			<p>c. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bersama-sama dengan peserta didik mereview hasil tugas mereka baik kendala yang ditemui dan bagaimana mengatasinya • Mengamati perkembangan peserta didik dalam proses pembelajaran dan mengerjakan tugas mereka • Melakukan kegiatan penilaian • Berdoa Bersama 	√	
		c. Evaluasi Pembelajaran	a. Penilaian Sikap	√	
			b. Penilaian perkembangan peserta didik dalam menyelesaikan tugas dan menerima materi yang diberikan	√	
			c. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran	√	
			d. Hambatan Pembelajaran	√	
			<p>Mengamati peserta didik dalam proses pembelajaran apa yang menjadi kendala ataupun hambatan yang dapat mengurangi kesuksesan proses pembelajaran yang terjadi, dimana latar belakang siswa yang berbeda-beda.</p>	√	

		e. Solusi yang dilakukan	Mengamati apa yang dilakukan oleh mentor dalam mengatasi problem dalam proses pembelajaran yang ada, serta bagaimana mentor mengkondisikan suasana proses pembelajaran agar peserta didik dapat lebih aktif dalam membangun pengetahuanya sendiri	√	
--	--	--------------------------	---	---	--

Lampiran 4 : Pedoman Observasi untuk Mentor

No.	Aspek yang diobservasi	Ceklis	
		Ya	Tidak
1	Mentor memberikan salam dan mengajak berdoa bersama sesuai keyakinan masing-masing guna mendekat diri terhadap tuhan dan lebih religius	√	
2	Mentor mengabsen peserta didik yang hadir	√	
3	Mentor menginformasikan tugas atau materi apa yang akan dipelajari hari ini	√	
4	Mentor memberi landasan teori untuk mengerjakan tugas yang akan diberikan oleh mentor.	√	
5	Mentor memancing peserta didik agar lebih aktif bertanya dalam menyelesaikan tugas mereka	√	
6	Mentor menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media, dan sumber belajar	√	
7	Mentor memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lain	√	
8	Mentor memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam proses pembelajaran agar dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri	√	
9	Mentor berperan sebagai fasilitator terhadap peserta didik dalam mengahdapai dan menyelesaikan masalah yang ditemui saat mengerjakan tugas mereka	√	
10	Mentor memberikan motivasi terhadap semua peserta didik	√	

11	Mentor memberikan penilaian terhadap tugas yang telah dikerjakan oleh peserta didik	√	
12	Mentor mengajak berdoa bersama.	√	



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Lampiran 5 : Instrumen Penelitian Mentor

No	Fokus Penelitian	Pertanyaan	Informan
1	Wawasan tentang ilmu animasi	1. Apa latar belakang pendidikan Anda? 2. Apa yang melatarbelakangi Anda menjadi mentor di DOES UNIVERSITY? 3. Kemampuan yang Anda miliki terkait dengan ilmu animasi 4. Karya apa yang sudah Anda buat terkait dengan animasi	Mentor
2	Perencanaan Pembelajaran	5. Bagaimana Anda merencanakan pembelajaran?	Mentor
3	Proses Pembelajaran	6. Bagaimana proses pembelajaran di kelas ? 7. Bagaimana Anda memotivasi/menstimuli kemampuan siswa dalam bidang animasi ?	Mentor
4	Evaluasi Pembelajaran	8. Bagaimana sistem evaluasi yang anda gunakan untuk siswa ? 9. Bagaimana tindak lanjut Anda setelah melakukan evaluasi terhadap siswa ?	Mentor
5	Hambatan Pembelajaran	10. Hambatan apa saja yang anda temui dalam proses pembelajaran yang anda lakukan ?	Mentor
6	Solusi	11. Bagaimana solusi yang anda lakukan untuk mengatasi problem yang ada dalam proses pembelajaran tersebut?	Mentor

Lampiran 6 : Intrumen Wawancara Penelitian (Kepala Lembaga)

No	Fokus Penelitian	Pertanyaan	Informan
1	Perencanaan supervise akademik Kepala Lembaga	1. Apakah bapak selaku kepala lembaga selalu membuat perencanaan sebelum melaksanakan supervisi akademik ? 2. Apakah waktu pelaksanaannya sudah direncanakan terlebih dahulu?	Kepala Lembaga
2	Tinjauan Lembaga	3. Mengapa anda menerapkan ketrampilan animasi di DOES UNIVERSITY? 4. Bagaimana kesiapan lembaga terhadap pembelajaran di DOES UNIVERSITY ? 5. Apa saja Sarana Pra Sarana yang ada DOES UNIVERSITY ? 6. Bagaimana Monitoring terhadap pelaksanaan pembelajaran ?	Kepala Lembaga
3	Evaluasi	7. Bagaimana langkah-langkah melaksanakan evaluasi kepada mentor dan peserta didik ? 8. Apa yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran yang di lakukan di DOES UNIVERSITY?	Kepala Lembaga

Lampiran 7 : Instrumen Penelitian Siswa

No	Fokus Penelitian	Pertanyaan	Informan
1	Wawasan Keahlian Animasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah latar belakang pendidikan anda sesuai ilmu yang di tempuh di DOES UNIVERSITY? 2. Apa motivasi Anda masuk ke DOES UNIVERSITY ? 3. Apa harapan anda saat memasuki DOES UNIVERSITY ? 4. Apakah anda sudah memiliki dasar ilmu animasi sebelum masuk di DOES UNIVERSITY ? 	Siswa
2	Proses Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 5. Bagaimana proses pembelajaran yang di lakukan di DOES UNIVERSITY? 6. Bagaimana pendapat anda terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh mentor? 7. Bagaimana mencapai target dalam 1 periode? 	Siswa
3	Keterampilan	<ol style="list-style-type: none"> 8. Apakah Anda mendapatkan ilmu animasi sesuai harapan? 9. Bagaimana perkembangan ilmu animasi yang Anda dapat di DOES dalam membuat animasi ? 10. Bagaimana dengan project apa sudah anda buat? 	Siswa

Lampiran 8 : Transkrip Wawancara

1. Hasil wawancara dengan Kepala Lembaga DOES UNIVERSITY

Informan 1 : Erix Soekamty

Kode : KL

Hari/ Tanggal : Kamis, 02 maret 2017

Waktu : 18.15-20:30 WIB

Tempat : Ruang Makan Kepala Sekolah

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana sejarah awal terbentuknya Does University ini?	Ummm.. lembaga atau sekolah ini awal mulanya saya dirikan atas keprihatinan saya terhadap sistem pendidikan yang saya peroleh dahulu, dimana saya mendapatkan Pendidikan tapi tidak sesuai dengan keinginan saya sehingga menjadi bom waktu. Hingga suatu saat sayapun tidak betah ataupun titik jenuhnya memuncak dan memutuskan untuk keluar dari sekolah tersebut.
2	Bagaimana tujuan didirikannya DOES UNIVERISTY	Yaa lembaga ini juga kami dirikan sebagai wadah bagi kaum terpinggirkan ataupun belum mendapatkan Pendidikan. Seperti Kamtis

		<p>Family yang merupakan fans dari group band kami Endank Soekamty, dan kaum yang kurang bruntung lainya tapi yang memiliki keinginan belajar yang kuat</p>
3	<p>Apa visi misi dari Does University?.</p>	<p>Ya disini itu visi dan misinya DOES UNIVERSITY yaitu berlandaskan dengan latar belakang pendirian dari DOES UNIVERSITY yaitu lembaga yang dapat menjadi wadah bagi kaum yang kurang beruntung di dunia pendidikan dalam menggapai cita-cita mereka mas.</p> <p>Misi dari DOES UNIVERSITY sendiri ya menginginkan lembaga ini dijadikan sekolah alternative dalam memperoleh pendidikan non formal terutama bagi kaum yang kurang beruntung dan bagi mereka yang tidak cocok ataupun menjadi korban dari pendidikan formal yang ada salah satunya Kamtis Family yang merupakan komunitas penggemar group band Endak Soekamty (group band yang d vokaliskan oleh kepala lembaga DOES UNIVERSITY)</p>

		karena mereka merupakan salah satu donatur yang membuat DOES UNIVERSITY bisa seperti ini
4.	Bagaimana sarana prasarana yang dimiliki oleh Does University untuk menunjang pembelajaran yang dilakukan?	Kami itu mas.. memiliki beberapa ruangan dalam mendukung proses belajar belajar di DOES UNIVERSITY seperti terdapat 1 ruang kelas, 1 ruang diskusi dan evaluasi bersama, 1 ruang makan, 20 kamar karantina, 1 tempat ibadah, 2 tempat parkir, dan 1 ruang kepala lembaga selain itu kami juga memberikan koneksi internet 50 komputer yang standart dalam mengolah dan membuat animasi seperti merek apael dan Lenovo yang speknya tinggi, ada AC guna memberi kenyamanan terhadap siswa selain itu ada proyektor yang digunakan dan menunjang proses pembelajaran
5.	Apakah bapak selaku kepala lembaga selalu membuat perencanaan sebelum melaksanakan supervisi akademik ?	Gini ya mas perencanaan pembelajaran yang kami lakukan itu, menerapkan apa yang kami terapkan pada tahun sebelumnya.. Cuma kami revisi sedikit saja. Bagai kami yang terpenting pembelajaran bisa berjalan dengan optimal.

6	Apakah waktu pelaksanaannya sudah direncanakan terlebih dahulu?	Ya sudah kami rencanakan mas.. ya hampir berjalan sama dengan sekolah formal pada umumnya.
7	Mengapa anda menerapkan ketrampilan animasi di DOES UNIVERSITY?	Begini mas kami menerapkan ketrampilan animasi itu kami melihat kebutuhan dan peluang kerja didunia animasi sangatlah besar. Tapi di indonesia sendiri pembelajaran ilmu animasi sangat kurang
8	Bagaimana kesiapan lembaga terhadap belajaran di DOES UNIVERSITY ?	Kalau kesipan yang kami siapkan yaitu dengan memberi sarana dan prasarana yang seoptimal yang bisa kami sediakan, sehingga dapat membuat proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

10	Apa saja Sarana Pra Sarana yang ada DOES UNIVERSITY ?	Ummm kami itu memiliki beberapa ruangan dalam mendukung proses belajar belajar di DOES UNIVERSITY seperti terdapat 1 ruang kelas, 1 ruang diskusi dan evaluasi bersama, 1 ruang makan, 20 kamar karantina, 1 tempat ibadah, 2 tempat parkir, dan 1 ruang kepala lembaga selain itu kami juga memberikan koneksi internet 50 komputer yang standart dalam mengolah dan membuat animasi seperti merek apael dan Lenovo yang speknya tinggi, ada AC guna memberi kenyamanan terhadap siswa selain itu ada proyektor yang digunakan dan menunjang proses pembelajaran
11	Bagaimana Monitoring terhadap pelaksanaan pembelajaran ?	Karena saya tidak selalu di Does University jadi saya melakukan monitoring melalui media internet baik via ig, email dan lainnya, sehingga kami dapat melihat perkembangan ilmu yang didapatkan.

12	<p>Bagaimana langkah-langkah melaksanakan evaluasi kepada mentor dan peserta didik ?</p>	<p>Monitoring yang saya lakukan itu melakukan diskusi seminggu sekali baik dengan murid dan mentor, mereka mempresentasikan tugas dan capaian apa yang sudah mereka dapatkan. Kemudian selain itu mereka juga bertukar informasi dan pengalaman baik menghadapi kendala yang ditemui saat mengerjakan tugas dan bagaimana menyelesaikannya. Kalau bagi mentor kami juga melihat capai apa yang sudah mereka capai, karena mentor juga kami brika tugas mingguan agar mereka dapat terpacu dan selalu mengembakan ilmu mereka, selain itu kami juga memberi reward.</p>
13	<p>Apa yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran yang di lakukan di DOES UNIVERSITY?</p>	<p>Ya kendala sih cukup banyak mas tapi kami menutupi semua itu dengan apa yang kami bisa, seperti kekurangan komputer yang memadahi kami lakukan pembelajaran dengan bergantian. Serta kendala lainnya yang kami hadaoai lainnya kita hadapa juga dengan tinakan yang kami bisa.</p>

Lampiran 9 Transkrip Wawancara Mentor

Hasil wawancara dengan Mentor Animasi DOES UNIVERSITY

Informan 1 : Yogas

Kode : Mentor

Jabatan : Mentor Animasi

Hari/ Tanggal :Kamis, 02 Februari 2017

Pukul : 16.00-18.00 WIB

Lokasi : Ruang Kelas

No.	Pertanyaan	Jawaban
Aspek : Latar Belakang Tenaga Pengajar		
1.	Apa latar belakang pendidikan Anda?	Saya itu dulu kuliah universitas swasta di Semarang dan belajar animasi, tapi setelah lulus saya merasa tidak puas sehingga saya belajar di DOES UNIVERSITY sehingga menjadi mentor sejakarang ini.
2.	Apa yang melatarbelakangi Anda menjadi mentor di DOES UNIVERSITY?	Ya yang melatar belakangi saya menjadi mentor merupakan kewajiban kami semua mentor menjadi mentor dimana sebelumnya kami menjadi murid selama 6 bulan dengan tidak membayar sama sekali sehingga kami berkewajiban menajadi mentor dan menularkan ilmu yang kami dapatkan ke generasi berikutnya.
3.	Kemampuan apa yang Anda miliki terkait dengan ilmu animasi?	Ya kalau saya, saya memiliki keahlian animasi yang saya dapat saat menimba ilmu di universitas swasta dan di DOES UNIVERSITY selama 6 bulan.

4.	Karya apa yang sudah Anda buat terkait dengan animasi	Kalu karya ya mas cukup banyak baik saat saya menjadi murid dulu dan saat saya menjadi mentor karena selama me jadi mentor kami juga mendapat tugas agar kami selalu menambah ilmu animasi kami juga.
Aspek : Perencanaan Pembelajaran		
1.	Apakah anda menyusun perencanaan pembelajaran dalam pembelajaran yang anda lakukan?	Ya kalau kami itu tinggal melaksanakan dan menerapkan perencanaan pembelajaran yang sudah ada dan apa yang kami dapatkan selama menjadi murid.
Aspek : Pelaksanaan Pembelajaran		
Kegiatan Awal :		
1.	Apa saja yang anda lakukan dalam kegiatan awal pembelajaran ?	Pada awal pembelajaran kami melakukan doa hal ini bertujuan agar siswa lebih religius tidak hanya belajar ilmu animasi saja, kemudian kami mengabsen semua murid sudah masuk dan siap apa belum.
2.	Apa yang anda lakukan sebelum memasuki prose pembelajaran animasi agar siswa lebih termotivasi dalam belajar?	Ya yang kami lakukan memberi morivasi lebih dan memberikan contoh sosok yang dapat memotivasi mereka dalam proses pembelajaran.
Kegiatan Inti :		Dalam proses pembelajaran animasi yang kami lakukan, kami memenajemen materi dengan ringan dan

1.	Bagaimana mentor dalam memajemen proses pembelajaran animasi ?	menyenangkan agar siswamudah memahami dan menyerap materi yang diberikan
2.	Apa saja yang anda lakukan dalam kegiatan inti pembelajaran Animasi?	Yaa memberikan materi dasar sebelum menyuruh mereka mengerjakan tugas yang akan kami berikan. Kemudian mereka diberi tugas dan menyelesaikanya dalam tempo sehari itu atau waktu yang sudah ditentukan.
3.	Bagaimana dengan materi yang diberikan untuk pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY?	Materi yang kami berikan cukup materi dasar-dasar animasi tapi saat mengerjakan tugas kami menekan mereka untuk mencari ilmu dan ibformasi lainya dari berbgai media baik buku, perorangan, maupun internet. Hal ini bertujuan agar siswa dapat jauh mengerti materi yang didapatkan dan mendapatkan ilmu mereka dari pegalaman mereka yang mereka dapatkan mas.
4.	Bagaimana dengan metode pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran animasi?	Disini kami menerapkan siswa yang jauh lebih aktif dan mentor hanya sebagai fasilitator saja. Siswa jauh lebih aktif dalam merancang ilmu yang mereka dapatkan dari pengalam mereka yang mereka dapatkan dalam proses pembelajaran mengerjakan tugas.
5.	Apa saja media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran animasi?	Ya media yang kami gunakan ada, seperti internet, video turotial, dan media lainya karena kami memberikan mereka kebebasan dalam proses pembelajaran asal tidak melanggar atau mengganggu proses pembelajaran.
6.	Apakah ada buku yang anda gunakan dalam proses pembelajaran?	Ya ada mas, tapi kami tidak terlalu terpaku pada buku tersebut. Buku tersebut hanya menjadi salah satu media yang kami gunakan saja dalam proses pembelajaran.
Kegiatan Penutup :		
1.	Apa saja yang dilakukan saat kegiatan akhir pembelajaran praktik animasi?	Dalam menutup pembalajarn kami melihat hasil tugas harian yang kami berikansejauh mana siswa menyerap materi yang diberkan selama prose pembelajaran

2.	Tugas apa yang diberikan pada siswa ?	Tugas yang saya berikan ada tugas harian dan tugas mingguan, kalau tugas mingguan tujuan kami agar siswa dapat berlatih bekerja sama dalam menyelesaikan sebuah masalah baik tugas sebelum mereka terjun benar dalam dunia kerja di luar DOES UNIVERSITY
3.	Apa yang anda lakukan dalam menutup proses pembelajaran?	Saya lakukan dengan doa, seperti awal tadi kita mengawali dengan doa dan diakhiri dengan doa sehingga siswa diharapkan lebih religius kedepannya.
Aspek : Evaluasi Pembelajaran		
1.	Apakah yang mentor lakukan dalam penilaian pembelajaran?	Dalam penilaian saya melihat dari sikap masing-masing bagaimana keaktifan mereka dalam proses pembelajaran dan bagaimana mereka menyelesaikan kendala tugas mereka
2.	Bagaimana cara menilai penilaian proses pembelajaran animasi di DOES UNIVERSITY?	Penilaian yang kami terapkan di DOES UNIVERSITY berbeda dengan cara penilaian seperti di sekolah formal. Kami menggunakan penilaian dengan acuan kepuasan mentor akan nilai tugas hal ini dilihat dari capaian dan pemahaman akan tugas dan materi yang diberikan. dikarenakan sebuah karya tidak dapat dinilai dengan angka karena sebuah karya merupakan merupakan sebuah seni.
3.	Bagaimana hasil belajar siswa?	Hasilnya yang kami lihat cukup optimal karena mereka mendapatkan ilmu dari pengalaman mereka dalam mengerjakan tugas atau mengkonstruksi ilmu mereka sendiri
Aspek : Hambatan Pembelajaran		
1.	Apa saja hambatan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran?	Paling utama hambatan yang biasanya terjadi itu anak-anak memiliki latar belakang berbeda ada yang sudah memiliki dasar ilmu animasi ada yang belum sama sekali, selain itu mereka juga memiliki karakter belajar yang

		berbeda-beda sehingga mentor harus sangat memahami dan care terhadap siswanya.
2.	Bagaimana hambatan ruangan yang digunakan untuk pembelajaran animasi?	Yaaa masih kura dan seadanya, tapi besok lebih memadahi saat kami pindah ke kampus yag baru di jogja. Jadi kami harus sabar dan bersyuku karena semua itu perlu proses.
Aspek : Solusi Yang dilakukan		
1.	Apa solusi yang mentor lakukan dalam mengatasi hambatan pembelajaran animasi?	Solusinya ya kami harus jauh lebih memahami karakter siswa salah satunya disini ada beberapa mentor, dan setiap mentor memegang beberapa siswa sehingga mentor dapat berkonsemtrasi lebih dalam memahami karakter dan kekrungan siswanya
2.	Bagaimana mengatasi kerkurangan ruangan dan alat yang ditemui ?	Ya kalau ruangan kami bergantian menggunakan mas dan kami juga sedang membangun gedung baru di kampus jogja, kalau alat kami yakin dengan seiringin berjalanya waktu alat kami selalu bertambah dan lengkap dan kami juga melakukan shiff belajar ata bergantian sehingga semua dapat belajar dengan optimal

Lampiran 10: **Transkrip Wawancara Siswa**

Hasil wawancara dengan Siswa Animasi DOES UNIVERSITY

Informan 1 : Alviansyah saiful

Kode : S

Jabatan : Siswa

Hari/ Tanggal :Kamis, 02 Februari 2017

Pukul : 16.00-18.00 WIB

Lokasi : Ruang Kelas

No	Pertanyaan	Informan
1	Apakah latar belakang pendidikan anda sesuai ilmu yang di tempuh di DOES UNIVERSITY?	Saya masuk sini karena saya kurang bruntung dalam menempuh pendidikan formal.. saya mau lanjut ke universitas tapi saya gak ada uang. Saya sendiri punya basic lulusan sma multimedia punya landasan ilmu animasi, nahh suatu ketika saya tau kalo Does membuka peserta didik baru terus disini belajar juga gratis hehehe.

2	Apa motivasi Anda masuk ke DOES UNIVERSITY ?	Ya saya ingin melanjutkan ilmu animasi yang saya dapat, halusnya mendalami lagi mas hehehehe. Trus disini juga sekolahnya gratis dan sudah sesuai passion saya.
3	Apakah anda sudah memiliki dasar ilmu animasi sebelum masuk di DOES UNIVERSITY ?	Ya sudah mas kan saya lulusan smk yang punya ilmu animasi jadi ya saya masuk sini tidak kosongan dan sudah tertarik juga dengan ilmu animasi

4	Apa harapan anda saat memasuki DOES UNIVERSITY ?	Harapan saya, saya to bisa dapat ilmu yang saya inginkan dengan maksimal dan bisa belajar dengan optimal. Serta kelak bisa menjadi kebanggaan keluarga menjadi animator handal hehehe
5	Bagaimana proses pembelajaran yang di lakukan di DOES UNIVERSITY?	Pembelajaran disini itu menyenangkan dan membuat kami nyaman dengan metode yang diberikan oleh mentor. Mentor memberi kami kebebasan dalam mengerjakan tugas kami. Sehingga kami lebih aktif dan senang dalam proses pembelajaran.
6	Bagaimana pendapat anda terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh mentor?	Ya disini itu mas pembelajarannya sangat menyenangkan, dari awal kami diberi motivasi lebih sebelum masuk materi kemudian saat kami mengerjakan tugas kami diberi kebebasan untuk menyelesaikan tugas. Kami juga jauh lebih aktif dalam proses pembelajaran mentor akan jauh lebih aktif saat kami bertanya saat menghadapi masalah. Kebebasan yang kami peroleh ini membuat kami dapat menyerap ilmu animasi atau materi yang diberikan dengan optimal. Kami mendapatkan ilmu dari pegelaman yang kami dapatkan dalam

		proses pembelajaran seperti memecahkan masalah tugas dan bagaimana menghadapinya.
7	Bagaimana cara mencapai target dalam 1 periode?	Yaitu mas kami diberikan keluasaan dalam membuat tugas kami seperti mencari bahan di internet dan buku sehingga kami dapat memenuhi target tugas yang diberikan tugas kami
8	Apakah Anda mendapatkan ilmu animasi sesuai harapan?	Ilmu yang saya dapatkan itu sudah sesuai harapan saya, bahkan lebih karena pembelajaran yang cukup inovatif.
9	Bagaimana perkembangan ilmu animasi yang Anda dapat di DOES dalam membuat animasi ?	Ya cukup jauh mas dari awal kami masuk, disini kami benar-benar diajarkan ilmu animasi dan diberikan tugas yang dapat mengasah pengetahuan dan keahlian kami. Sehingga kami dapat ilmu dari ppengalaman atau kita dapat mengkonstruksi pengetahuan kami dari pengalaman yang kami dapatkan
10	Bagaimana dengan project apa sudah anda buat?	Kalo project sudah cukup banyak yang saya kerjakan baik tugas harian tugas mingguan dan tugas lainnya. Tugas-tugas ini yang memacu kami selalu belajar lebih dari apa yang ami bisa. Hal ini membuat kami besok saat lulus dari sini kami siap bersaing dunia kerja dan siap bersaing dengan lulusan sekolah formal lainnya

Lampiran 11 : **Frekuensi Observasi**

No.	Kegiatan	Tanggal	Keterangan
1	Observasi awal	15-09-2016	Mengobservasi keadaan DOES UNIVERSITY, untuk mengetahui permasalahan apa yang terjadi
2	Observasi Mentor dan Siswa	16-09-2016	Menetapkan objek penelitian
3	Observasi lingkungan DOES UNIVERSITY	20-09-2016	Melihat kondisi lingkungan di dalam sekolah dan di luar DOES UNIVERSITY
4	Observasi proses implementasi pembelajaran animasi berbasis konstruktivisme	25-09-2016	Melihat proses animasi di kelas yang dilakukan oleh mentor

Lampiran 12 : **Frekuensi Wawancara**

No.	Informan	Hari Tanggal	Kegiatan yang diperoleh
1	Kepala Lembaga	Kamis, 02 maret 2017	Informasi tentang sejarah sekolah, tujuan didirikan sekolah, visi-misi sekolah, sarana prasarana lembaga, mentor serta siswa di DOES UNIVERSITY
2	Mentor Animasi	Selasa, 14 maret 2017	Informasi tentang perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, serta hambatan pembelajaran di DOES UNIVERSITY
3	Siswa	Jumat, 17 maret 2017	Informasi pelaksanaan, evaluasi, serta hambatan pembelajaran di DOES UNIVERSITY



Wawancara Kepala Lembaga





Wawancara Siswa

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Wawancara Mentor



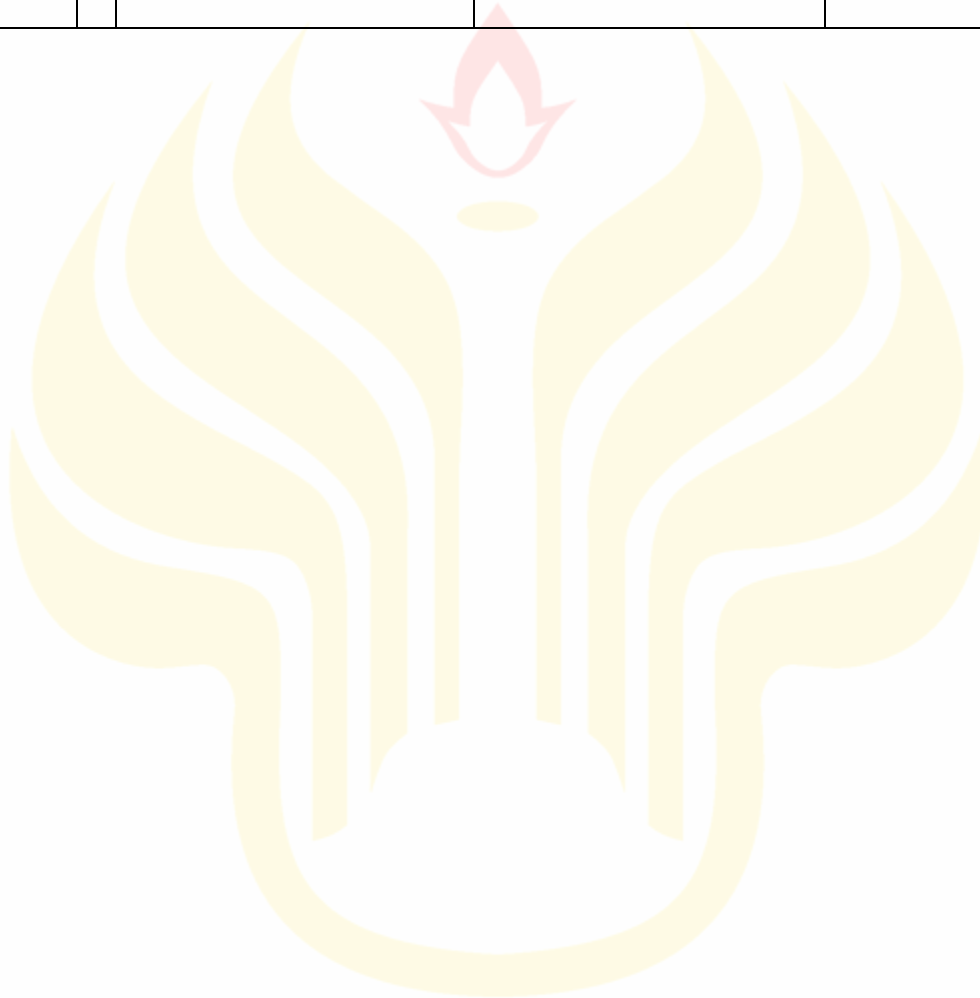
U
UNIVER

IG

Lampiran 14 : **Silabus**

	LECTURING	ASSIGNMENT	DETAILS
ANIMATION BASIC			
Month 1	Introduction to Timing & Spacing, Arc, Slow in-out	<i>Basic bouncing ball</i>	Bouncing Ball hold instage and rolling.
	Physic in Animation : Weight,Gravity,Momentum	<i>Bouncing Heavy & Light Ball</i>	Bouncing Bowling Ball & Ballon in stage and rolling.
	Anticipation, Stretch & Squash	<i>Body Mechanic of ball</i>	Obstacle course / Character Ball
	Getting Flexibility : Overlapping Action & Follow Through	<i>Pendulum & Tail Mechanic</i>	Pendulum & Tail ball Animation
	Monthly Test		
LOCOMOTION,CYCLE & POSING			
Month 2	Locomotion & Introduction to Standard Walk	<i>Walk Cycle (Man/Woman)</i>	Leg Ball & Full Body Rig Walkcycle
	Introduction to Character Run	<i>Run Cycle (Man/Woman)</i>	Full Body
	Introduction to Personality Walks	<i>Manly/Sexiest/Tired/Sneak Cycle</i>	Full Body Personality Walk
	Gesture: Exaggeration & Staggering (Good Pose & Clarity in Blocking)	<i>Emotional poses,Force poses,Status poses</i>	Full rig 3D character posing
	Monthly Test		
BODY MECHANIC			
Month 3	Weight & Balance	Hip Animation	Leg Ball Animation (Weight shift,Big side step, etc)
	In Depth Looks At Hips	Character jumping	No arm rig jumping
	Force	Heavy & Light object interaction	Push/Pull/Throwing object
	Arc and Path of Action	Full body rig animation	Kick ball/Heading/Jugling ball
	Monthly Test	<i>Mechanical acting</i>	Parkour,ballet etc
BASIC ACTING			
Month 4	Introduction to Acting & Pantomim	Pantomim Acting	Pantomim animation to show 2 emotional state change
	Gesture & Body Language	Pantomim Acting contd.	
	Facial Animating & Dialog	Facial Expression & Lipsync Animation	Take Animation & Character monolog

		Eyes & Blinks	Facial Expression & Lipsync Animation contd.	
		Monthly Test		



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Lampiran 15 Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISTEK DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 1553 /UN57.1.1 /LT/2017
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala Does University Ungaran
 di Ungaran

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : EKA DANU SAPUTRA
 NIM : 1102412117
 Program Studi : Teknologi Pendidikan, S1
 Topik : Pendekatan Pembelajaran

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Lampiran 16 Surat Bukti Penelitian

**DOES UNIVERSITY**

Hotel Ungaran Cantik Jl. Diponegoro 253, Ungaran Semarang 50501

email: doesuniversity@gmail.com Telp: 081225900388

www.doesuniversity.com

**Surat Keterangan
No:001/DOES/II/2018**

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Bangun Aji Windratno, SH
Jabatan : Manager/penanggung jawab DOES UNIVERSITY

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama : EKA DANU SAPUTRA
NIM : 1102412117
Fakultas : Teknologi pendidikan / FIP
Universitas : Universitas Negeri Semarang

Yang bersangkutan benar telah melakukan penelitian pada tanggal 2 Maret 2017 di DOES UNIVERSITY guna memenuhi kewajiban dalam menyusun Skripsi dengan judul **"PENDEKATAN PEMBELAJARAN DI DOES UNIVERSITY DALAM PERSPEKTIF KONSTRUTIVISME"**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Ungaran, 09 Januari 2018

Mengetahui

Bangun Aji Windratno, SH

Lampiran 17 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: DOES UNIVERSITY
Mata Pelajaran	: ANIMASI
Kelas	: Generasi Ke 2
Tema 1	: Basic Bouncing Ball
Subtema 3	: Bouncing Ball hold instage and rolling.
Alokasi Waktu	: 1x 5 jam (1x Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

1.1 : Menjalan doa sebelum dan sesudah pembelajaran animasi

2.1 : Menunjukkan sikap disiplin, aktif, rasa percaya diri dan tanggung jawab untuk berlatih mengapresiasi diri dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan mempresentasikannya.

3.1 : Memahami konsep, teknik dan prosedur dalam menerapkan dan mengerjakan tugas pembelajaran animasi.

4.1 : Mengerjakan dan menyelesaikan tugas animasi yang diberikan dengan optimal dan baik.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

1.1.1 : Menunjukkan rasa religius terhadap kepercayaan masing-masing.

1.1.2 : Menyatakan pendapat tentang kendala yang dihadapi dan bagaimana mengatasi tugas animasi bouncing ball hold instage and rolling..

2.1.1 : Menunjukkan sikap disiplin dan aktif dalam mengapresiasi tugas animasi yang dibuat di dalam kelas.

2.1.2 : Menunjukkan rasa percaya diri dan tanggung jawab dalam mengapresiasi tugas animasi bouncing ball hold instage and rolling yang diberikan di kelas dan di masyarakat umum.

3.1.1 : Memperhatikan konsep pengerjaan tugas bouncing ball hold instage and rolling..

3.1.2 : Memperhatikan teknik tugas bouncing ball hold instage and rolling..

3.1.3 : Memperhatikan prosedur pengerjaan tugas animasi bouncing ball hold instage and rolling.yang diberikan

4.1.1 : Menirukan dan menyelesaikan tugas animasi bouncing ball hold instage and rolling dengan baik dan benar.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mendengarkan penjelasan mentor, peserta didik dapat memahami konsep bagaimana mengerjakan tugas animasi bouncing ball hold instage and rolling.
2. Setelah mengetahui teori dan ilmu dasar, peserta didik dapat mengerjakan tugas animasi bouncing ball hold instage and rolling sengan baik
3. Peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, dan dapat memecahkan masalah yang dihadapi dan mengerjakan tugas animasi bouncing ball hold instage and rolling dengan baik sehingga mereka dapat mengkontruktsi atau memperoleh ilmunya dari tugas yang diberikan tersebut.

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Bouncing Ball Hold “ Bouncing Ball Hold Instage and Rolling ”.

F. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Konstruktivisme*
- Metode : Ceramah, Demonstrasi dan Penugasan

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mentor memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (religius) 	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Mentor mengecek kehadiran peserta didik (kedisiplinan) • Mentor menginformasikan Tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “ Bouncing Ball Hold” • Mentor menyampaikan informasi tentang animasi yang akan diajarkan yaitu tentang ” Bouncing Ball Hold Instage and Rolling” 	
<p>Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi, guru: <ul style="list-style-type: none"> • Melibatkan peserta didik mempelajari materi yang akan dipelajari mengenai “Bouncing Ball Hold Instage and Rolling”; • Menggunakan pendekatan pembelajaran konstruktivisme, media, dan sumber belajar; • Memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik dengan mentor, lingkungan, dan sumber belajar lain; • Melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran animasi yang dilakukan. ▪ Elaborasi Dalam kegiatan elaborasi, Mentor: <ul style="list-style-type: none"> • Memberi landasan teori dan langkah-langkah dalam mengerjakan tugas animasi Bouncing Ball Hold Instage and Rolling. • Melibatkan peserta didik agar lebih aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. ▪ Konfirmasi Dalam kegiatan konfirmasi, Mentor: <ul style="list-style-type: none"> • Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar pembelajaran; 	<p>200 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Mentor berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas animasi Bouncing Ball Hold Instage and Rolling • Memberikan motivasi lebih terhadap peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran animasi Bouncing Ball Hold Instage and Rolling 	
Penutupan	<p>Dalam kegiatan penutup, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bersama-sama dengan peserta didik mempresentasikan tugas atau hasil kerja mereka dan mengamati sejauh mana peserta didik dapat paham dan menguasai materi yang diberikan. • Melakukan penilaian hasil belajar. • Memberikan tugas mingguan yang dikerjakan berkelompok pada peserta didik tentang Bouncing Ball Hold Instage and Rolling • Berdoa bersama. 	90 menit

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Ruang Praktek animasi
- Contoh animasi jadi
- Media Internet (youtube,instagram dll)

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

- Penilaian Sikap
- Penilaian Hasil Tigas
- Penilaian Keaktifan peserta didik

Semarang,.....2017

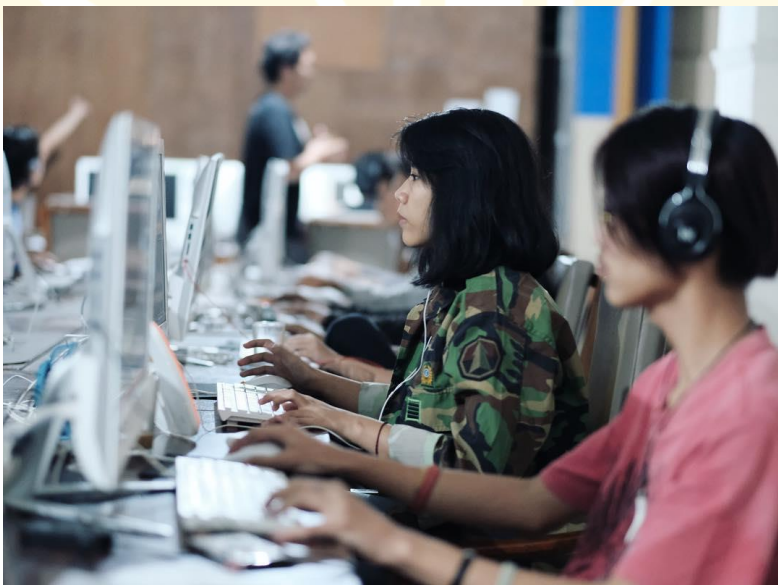
<p>Mengetahui Kepala DOES UNIVERSITY (Erix Soekamty)</p>	<p>Mentor Animasi (Yoga)</p>
--	---

Lampiran 18 : **Proses Pembelajaran Animasi di DOES UNIVERSITY**

Perencanaan Pembelajaran Oleh Mentor Animasi



Pelaksanaan



Siswa dalam proses pembelajaran diberikan kebebasan dalam mengerjakan tugas mereka dan diberikan berbagai media alternatif dalam mengerjakan tugas mereka, seperti akses internet. Hal tersebut bertujuan agar siswa dapat membangun kepercayaan diri mereka dan membangun ilmu mereka dari pengalaman mereka dalam menyelesaikan tugas animasi mereka.

Proses Evaluasi dan Penilaian Hasil Pengerjaan



Peserta didik memaparkan hasil karyanya, dan bagaimana cara mereka mengerjakan tugas mereka. Serta berbagi ilmu terhadap peserta didik lain kendala apa

yang dihadapi dan bagaimana cara mengatasinya. Hal ini bertujuan membangun kepercayaan diri mereka dan berlatih peduli dengan lingkungan terutama kelompok belajar mereka.



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG