

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada saat ini, kita hidup di Era Millennial bertepatan dengan zaman globalisasi atau bisa juga disebut zaman modernisasi. Modernisasi sendiri merujuk pada bentuk transformasi dari keadaan yang kurang maju atau kurang berkembang ke arah yang lebih baik dengan harapan kehidupan masyarakat akan menjadi lebih baik. Modernisasi mencakup banyak bidang, contohnya dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Di zaman modernisasi seperti sekarang, manusia sangat bergantung pada teknologi. Hal ini membuat teknologi menjadi kebutuhan dasar setiap orang. Dari orang tua hingga anak muda, para ahli hingga orang awam pun menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya.

Kebutuhan manusia akan teknologi juga didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga sangat rumit.

Perkembangan teknologi saat ini merupakan dasar untuk mengembangkan kehidupan berbangsa dan bernegara. Kemajuan suatu negara didasarkan atas seberapa jauh ilmu pengetahuan dan teknologi yang dikuasai oleh negara tersebut. Hal ini sangat beralasan dikarenakan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan dasar dari setiap aspek kehidupan manusia. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang hidup dalam lingkungan global, maka mau tidak mau juga harus terlibat dalam maju mundurnya penguasaan teknologi dan ilmu pengetahuan, khususnya untuk kepentingan bangsa sendiri. Sebagai negara yang masih berkembang, Indonesia dianggap belum terlalu maju dalam penguasaan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam artikel yang dirangkum dari situs teoribagus.com tentang menghadapi abad ke-21, UNESCO melalui “*The International Commission on Education for the*

Twenty First Century” merekomendasikan Pendidikan yang berkelanjutan (seumur hidup) yang dilaksanakan berdasarkan empat pilar proses pembelajaran, yaitu : *Learning to know* (belajar untuk menguasai pengetahuan), *learning to do* (belajar untuk mengetahui keterampilan), *learning to be* (belajar untuk mengembangkan diri), dan *Learningto live together* (belajar untuk hidup bermasyarakat), untuk dapat mewujudkan empat pilar pendidikan di era globalisasi informasi sekarang ini, para guru sebagai agen pembelajaran perlu menguasai dan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran.

Dirangkum dari situs teoribagus.com berkaitan dengan kesadaran akan tingginya tuntutan “penciptaan” SDM, maka sistem serta model pendidikan pun harus mengalami transformasi. Telah banyak literatur yang merupakan buah pemikiran dan hasil penelitian yang membahas mengenai hal ini, bahkan beberapa model pendidikan yang sangat berbeda telah diterapkan oleh sejumlah sekolah maupun kampus di berbagai belahan dunia. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dideskripsikan sejumlah ciri dari model pendidikan di abad 21 yang perlu dicermati dan dipertimbangkan sebagian besar dipaparkan berikut ini.

Tidak dapat disangkal lagi, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu penyebab dan pemicu perubahan dalam dunia pendidikan. Dengan ditemukan dan dikembangkannya internet yang dijadikan sebagai jejaring raksasa yang menghubungkan milyaran pusat-pusat data/informasi di seluruh dunia dan individu/komunitas global yang telah merubah proses pencarian dan pengembangan ilmu dalam berbagai lembaga pendidikan.

Dilansir dari hasil survey yang dilakukan oleh *Office of Technology Assessment (Newby)* dalam John Santrock menyatakan bahwa dalam survey tersebut ditemukan mayoritas pendidik tidak akrab dengan computer. Komputer masih sering digunakan dalam kegiatan yang biasa, bukan untuk pembelajaran yang konstruktif dan aktif.

Maka berdasarkan hasil dari temuan pada survey oleh *Office of Technology Assessment (Newby)* ini ternyata pada perkembangan era tahun 2000 masih banyak pendidik masih belum bisa mengoptimalkan dari media computer dalam aspek pengajaran dikarenakan pada masa itu pendidik masih berorientasi pada pengerjaan

yang bersifat non digital karena pengaruh kapabilitas pendidik yang terbatas dan mungkin pendidik pada era tersebut masih ada dan berkiprah pada masa kini.

Sebagai sebuah proses, teknologi pendidikan bersifat abstrak. Dalam hal ini teknologi pendidikan bisa dipahami sebagai sesuatu proses yang kompleks, dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan untuk mengatasi permasalahan, melaksanakan, menilai dan mengelola pemecahan masalah tersebut yang mencakup semua aspek belajar manusia. Sejalan dengan hal tersebut, maka lahirnya Teknologi Pendidikan yang mencuat saat ini, meliputi pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan, peningkatan mutu/kualitas, relevansi, dan efisiensi pendidikan. Permasalahan serius yang masih dirasakan oleh pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi adalah masalah Kualitas tertentu saja, ini dapat dipecahkan melalui pendekatan Teknologi Pendidikan.

Teknologi pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman. Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari kita sering jumpai adanya pemfaatan dari perkembangan Teknologi dalam dunia pendidikan, seperti yang sering dilakukan oleh guru atau dosen yaitu mengkombinasikan alat teknologi dalam peroses pembelajaran untuk mengatasi segala bentuk kejenuhan dan evaluasi dari bentuk pengajaran sebelumnya yang notabene dilakukan oleh pendidik era tahun 60an. Dari segi penguasaan media hanya terbatass pada media seadanya dan tidak ada sentuhan teknologi digital seperti saat ini. Pola pengajaran yang semakin variatif dan inovatif pendidik zaman dulu ditungtut untuk memenuhi perkembangan zaman namun banyak sekali diskomunikasi antar pendidik dan peserta didik yang akhirnya proses pembelajaran tidak dirasa efektif dan banyak peserta didik yang tidak menyesuaikan akhirnya mengalami kesulitan belajar.

Dalam keadaan di mana peserta didik tidak dapat belajar sebagaimana mestinya, itulah yang disebut dengan kesulitan belajar. Kesulitan belajar yang dimaksud disini ialah kesukaran yang dialami peserta didik dalam menerima atau menyerap proses pendidikan, kesulitan belajar yang dihadapi peserta didik ini terjadi pada proses pendidikan berlangsung yang disampaikan atau ditugaskan oleh seorang pendidik. Dalam definisi lain dikatakan bahwa kesulitan belajar adalah suatu

kondisi di mana peserta didik tidak dapat belajar secara wajar, disebabkan adanya ancaman, hambatan ataupun gangguan dalam belajar.

Kesulitan belajar ialah keadaan dimana peserta didik tidak dapat menyerap pelajaran dengan sebagaimana mestinya. Dengan kata lain ia mengalami kesulitan untuk menyerap informasi ilmu tersebut, baik kesulitan itu datang dari dirinya sendiri, dari sekitarnya ataupun karena faktor-faktor lain yang menjadi pemicunya. Dalam hal ini, kesulitan belajar ini akan membawa pengaruh negatif terhadap hasil belajarnya. Jika kadang kita beranggapan bahwa hasil belajar yang baik itu diperoleh oleh peserta didik yang memiliki inteligensi di atas rata-rata, namun sebenarnya terkadang bukan inteligensi yang menjadi satu-satunya tolak ukur prestasi belajar. Justru terkadang kesulitan belajar ini juga turut berperan dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hambatan-hambatan tersebut terjadi tidak hanya dari intra maupun ekstra peserta didik namun terjadi karena lingkungan yang mempengaruhi mindset seorang peserta didik. Aspek intra personal dan karakter peserta didik sangat berpengaruh pada perkembangan mental dalam proses pembelajaran saat ini dengan tuntutan studi dari pendidik era Kolonial (60an) yang memaksakan peserta didik untuk ikut andil dengan metode yang dilaksanakannya, dan pendidik tidak melihat karakter dari seorang peserta didik yang tumbuh kembang di era Milenial (Abad 20) yang memiliki kecenderungan pola pikir serba instan dan praktis menggunakan media teknologi dan digital, tidak hanya itu namun pressure dan pemikiran dogmatis dari peserta didik yang mengalami kesulitan sampai mengulang kembali mata kuliah (senior mengulang) tersebut memaksa lingkungan dari mahasiswa baru untuk percaya dan meyakini bahwa mata kuliah itu dirasa sulit dan penilaian dari pendidik yang tidak mudah didapatkan dengan cara yang sederhana, hal tersebut dirasakan penulis saat mengampu salah satu matakuliah di Departemen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia dalam mata kuliah Gambar Konstruktif pada pertengahan tahun 2012.

Menggambar Konstruktif merupakan salah satu mata kuliah dasar yang dilaksanakan pada semester pertama dan semester kedua muatan materi yang disajikan adalah gambar geometri dan gambar Perspektif menggunakan teknik

gambar mistar dan gambar Perspektif sebuah gambar yang dibuat sesuai dengan pandangan mata manusia. Biasanya mata manusia melihat objek benda semakin jauh semakin kecil sehingga gambar yang dihasilkan terlihat lebih realistis. Diambil dari Bahasa Itali yaitu "*prospettiva*" yang berarti gambar pandangan. Gambar dibuat sedemikian rupa agar terbentuk objek atau gambar dari besar ke kecil menggunakan satu titik hilang, dua titik hilang atau tiga titik hilang.

Terdapat 3 sudut pandang yang dilihat dari posisi mata kita berada dari objek yaitu sudut pandang tinggi, normal dan rendah. Sudut pandang tinggi juga sering disebut dengan sudut pandang mata burung yang seolah-olah kita melihat objek dari atas. Untuk sudut pandang normal, kita seakan-akan melihat objek atau benda dari posisi biasa yaitu dari arah depan. Yang terakhir sudut pandang rendah atau sering juga disebut dengan sudut pandang kucing yang seolah-olah kita melihat objek dari bawah.

Dalam proses pengerjaannya di mata kuliah ini masih menggunakan media kertas sebagai karya fisik dan penggunaan jangka, mistar serta track pen. Hal inilah yang menjadi kesulitan bagi sebagian mahasiswa yang mengampu mata kuliah tersebut, serta proses evaluasi dari karya oleh pendidik pun dirasa sangat detail dan penuh dengan perhitungan, bayangkan saja karena aspek kerapihan dan ketepatan yang diutamakan, jika sedikit ada jejak tinta yang meluber atau tidak dalam jalurnya maka nilai otomatis C sudah didapat. Adapun factor internal dari peserta didik itu sendiri yang sangat anti terhadap angka-angka akhirnya sampai menjadi phobia layaknya sebuah mata pelajaran matematika saat dalam studi tingkat dasar, dan menengah.

Dilansir dari KOMPAS.com, Ditulis oleh Syafrina Syaaf dengan judul "Mengapa Banyak Orang Takut dengan Matematika?", menjelaskan bahwa Sebuah studi terbaru menemukan bagaimana seseorang bisa memiliki rasa takut dengan matematika.

"Kecemasan terhadap matematika ternyata bisa disebabkan oleh dua hal. Pertama, karena pengalaman negatif. Beberapa orang memiliki ketakutan terhadap berbagai jenis hitungan yang berhubungan dengan angka karena ia memiliki pengalaman negatif, misalnya menerima hukuman yang sangat berat karena ia kurang bisa dalam bidang matematika. Kedua, adalah karena faktor genetika. "Kami menemukan bahwa ketakutan terhadap matematika karena

faktor genetik ada dua jenis, yaitu kecemasan secara umum dan keterampilan seseorang dalam matematika,” kata Zhe Wang, seorang peneliti dari fakultas psikologi di The Ohio State University. Namun, hasil penelitian ini tidak semata-mata menyalahkan faktor genetik dalam kasus ketakutan terhadap matematika. Para peneliti menekankan bahwa faktor genetik hanya memiliki pengaruh sekitar 40 persen, yang bisa membuat seseorang memiliki ketakutan matematika. Faktor lain yang tidak kalah penting adalah lingkungan, baik di sekolah, dan rumah. Pengalaman yang dialami seseorang bisa memberikan pengaruh terhadap kemampuannya dalam bidang matematika. “Jika Anda memiliki ketakutan matematika secara genetik, ditambah lagi dengan pengalaman buruk di kelas matematika, maka hal itu bisa membuat Anda semakin sulit belajar matematika. Ini merupakan kasus yang memerlukan perhatian khusus agar orang bisa mengatasi ketakutannya tersebut,” jelas Stephen Petrill, seorang profesor fakultas psikologi di The Ohio State University. Untuk mengatasi hal tersebut, mungkin Anda memerlukan bantuan psikolog supaya Anda bisa memiliki respons yang baik terhadap matematika.”(dalam KOMPAS.com)



Gambar 1.1
Jurnal Kompas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Hal tersebut diperkuat juga dengan kecenderungan mahasiswa seni rupa yang memiliki pola pikir kreatif memang menjadi kendala dalam proses perkuliahan ini, alih-alih masuk seni rupa karena untuk menghindari bentuk studi yang memiliki karakteristik angka atau tingkat rasionalitas berfikir yang structural atau matematis, maka dikarenakan pola berfikir yang bebas itulah yang menjadi minat mahasiswa karena selalu banyak ide, cenderung berani mengambil risiko, peka terhadap keadaan sekitar, mampu mengutarakan imajinasi, dan terbuka terhadap pendapat orang lain. Namun, orang yang kreatif sering kali sulit untuk dibatasi dengan peraturan. Karakteristik tersebut meliupti Imajinatif, Rasa ingin tahu yang tinggi,

Kritis, Berani ambil risiko, Peka terhadap situasi lingkungan, Terbuka terhadap kritik, Mampu mengartikulasikan ide, Umumnya sulit kerja terjadwal.

Dalam aspek administratif pun dijadikan sebagai landasan khusus dalam penelitian ini, kajian dan analisis Silabus dan Rencana Pengembangan Studi pada perkuliahan gambar konstruktif yang bersifat tersirat maupun tersurat maka dari itulah dijadikan sebagai bahan evaluasi penelitian dan semoga bisa menjadi bahan aplikatif pada proses pengembangan perkuliahan.

Dikutip dari Sumber data kurikulum Departemen Pendidikan Seni Rupa, penulis melakukan sebuah review terhadap Silabus Mata Kuliah Menggambar Konstruktif yang dibuat oleh Bapak, Drs. Agus Nursalim, M.T dengan data tersurat sebagai langkah awal dalam melihat landasan dan tujuan dari perkuliahan gambar konstruktif. Silabus inilah yang menjadi landasan lain oleh penulis dalam mengkaji beberapa aspek yang berkaitan dengan proses pelaksanaan pembelajaran sebagai tujuan perkuliahan yang nantinya akan dikembangkan dan dilihat dari proses pelaksanaannya.

Hal yang dirasa penulis dalam pelaksanaan pembelajaran pada mata kuliah ini adalah bentuk pengajaran yang sangat menarik karena dalam pelaksanaannya sangat begitu ketat dan terukur bagi seorang pendidik, dilihat dari aspek penilaian secara matematis, dan analitis yang berpengaruh pada perkembangan peserta didik. Bagi peserta didik yang berhasil dalam mata kuliah ini tentu akan merasa puas, namun dalam pelaksanaannya sangat begitu dramatis yang setiap saat harus melewati beberapa pelaksanaan pembelajaran yang begitu menegangkan dan membingungkan serta hasil evaluasi penilaian yang begitu ketat. Hal inilah dijadikan sebagai landasan empiris penulis, karena pernah menjadi bagian dalam pelaksanaan perkuliahan sebagai peserta didik.

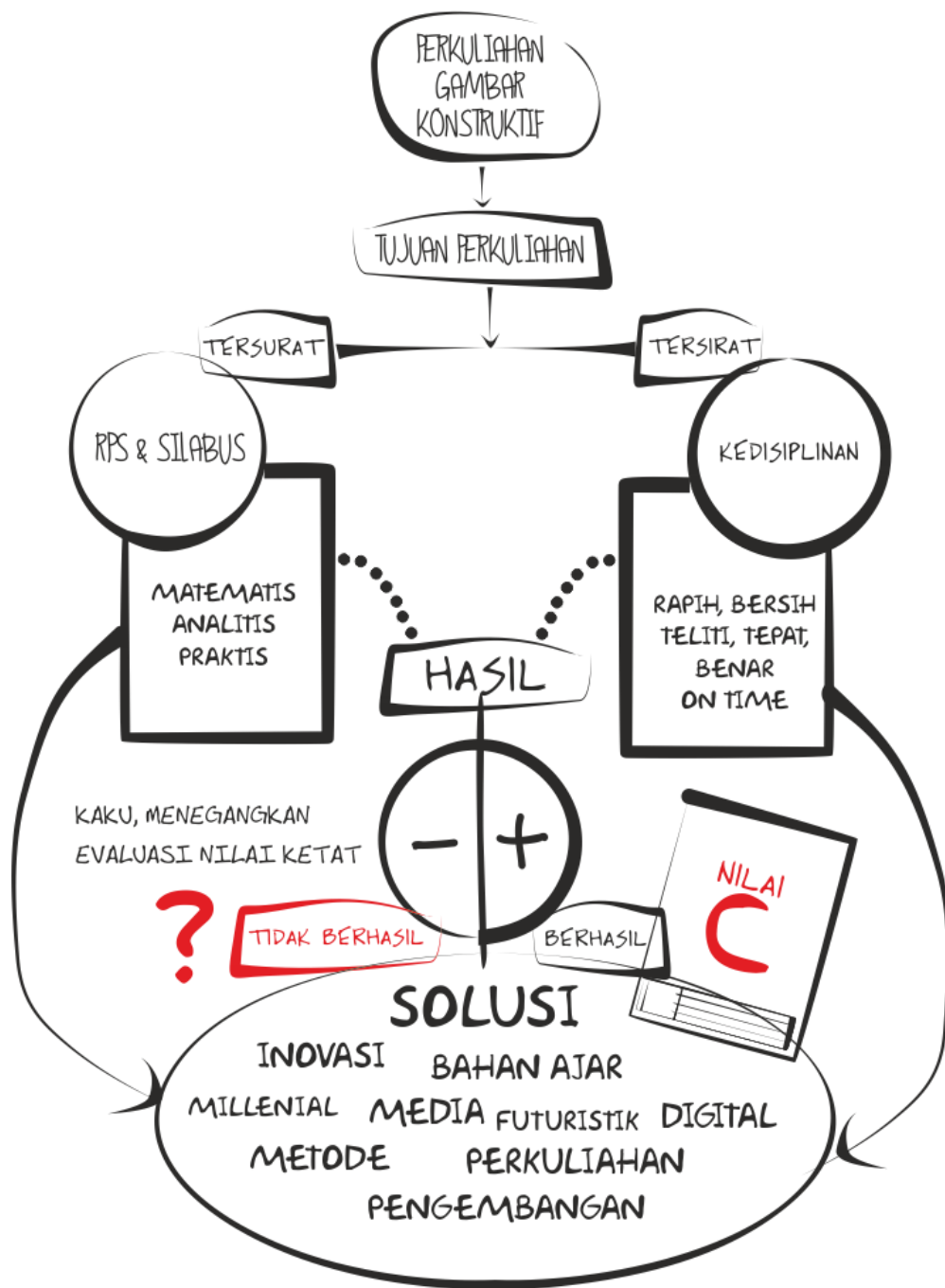
Beberapa kali penulis melakukan sebuah diskusi perihal mata kuliah ini khusus dimata dosen pengampu, yakni dapat saya simpulkan bahwa dalam tujuan pelaksanaan perkuliahan ini tidak hanya berkaitan dengan aspek akademis namun tujuan tersirat lainnya adalah bagaimana seorang pendidik mampu mengukur kekuatan dan kedisiplinan peserta didik dengan pola pengajaran yang sangat ekstra

ketat, tugas yang beragam, bersifat matematis serta melatih ketelitian, kerapuhan dan kedisiplinan akan waktu perkuliahan.

Penulis menanggapi bahwa dalam pelaksanaan seperti itu sangat baik bagi mentalitas peserta didik dalam menghadapi kenyataan untuk masa depan sebagai seorang guru yang disiplin, namun disisi lain ada hal yang menjadi sorotan yaitu proses kegiatan perkuliahan yang kaku dan *underpressure* serta penulis sangat tertarik dan ingin mengamati terhadap peserta didik yang tidak bisa melewati perkuliahan ini dengan lancar, ada faktor apakah sehingga peserta didik sangat begitu tertekan dan merasa horror ketika mengampu mata kuliah ini dan penulis ingin mengubah paradigma tersebut agar menjadi lebih baik dan terasa *joyfull* untuk kalangan peserta didik pada masa kini.

Pemenuhan kebutuhan akan fasilitas pendidikan dapat dipenuhi dengan cepat. Dalam bidang pendidikan tentu banyak hal dan bahan yang harus dipersiapkan, salah satu contoh, Penggunaan Media Digital dalam pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan akan alternative dalam pengerjaan lembar kerja waktu yang lama untuk mengerjakannya kalau dilakukan secara manual. Tapi dengan perkembangan teknologi semuanya itu dapat dilakukan hanya dalam waktu yang singkat. Khususnya dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari perkembangan IPTEK, yakni, Pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Dapat menjelaskan sesuatu yang sulit / Kompleks. Mempercepat proses yang lama. Menghadirkan peristiwa yang jarang terjadi. Menunjukkan peristiwa yang berbahaya atau diluar jangkauan.

Berkaitan dengan hal itulah penulis ingin mengembangkan satu bentuk pembelajaran konstruktif ini menggunakan media digital agar perkuliahan terasa lebih menarik dan memudahkan tanpa meninggalkan esensi dari mata kuliah tersebut.



Bagan 1.1
Kerangka Pemikiran Latar Belakang Penelitian
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

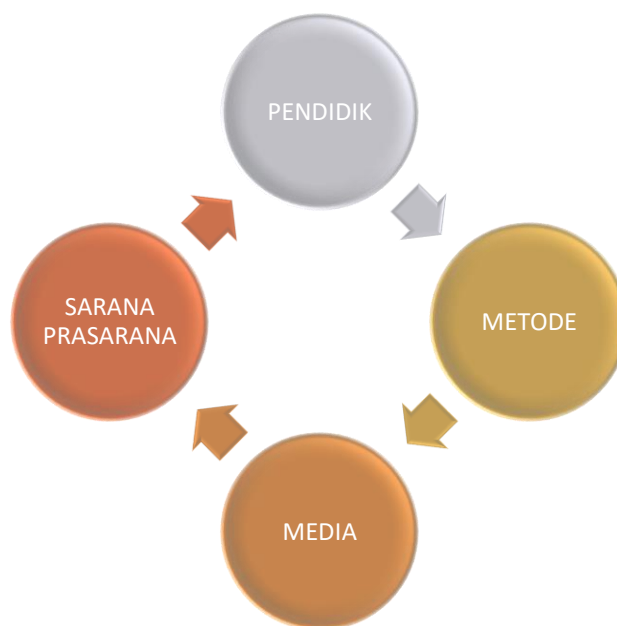
B. Identifikasi Masalah Penelitian

Dalam proses identifikasi masalah penulis merumuskan bahwa problematika dalam proses perkuliahan gambar konstruktif yang terjadi di Departemen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia ini terdiri dari beberapa permasalahan, hipotesa yang dikembangkan adalah empat permasalahan yang saling berkaitan yakni Peran Pendidik, Metode Pengajaran, Media Pembelajaran dan Sarana Prasarana dalam pembelajaran. Keempat aspek ini dijadikan penulis dalam Instrument Identifikasi Masalah yang nantinya akan dijadikan sebagai analisis data untuk dasar dalam perumusan Instrumen Penelitian.

C. Instrumen Identifikasi Masalah Penelitian

Peran Pendidik, Metode Pengajaran, Media Pembelajaran dan Sarana Prasarana dalam pembelajaran merupakan instrument Identifikasi Masalah yang dikembangkan penulis melihat dari latar belakang penelitian terhadap fenomena yang terjadi dilapangan. Argumentasi terhadap pemilihan keempat aspek tersebut didasari dari pengalaman empiris penulis serta apa yang terjadi pada saat itu ketika penulis menjalani studi di Departemen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia.

Peran pendidik adalah suatu tonggak keberhasilan dalam proses pendidikan, fungsi pendidik ini berpengaruh terhadap perkembangan peserta didik yang didasari oleh pengelolaan pengajaran dan penguasaan media. Jika pendidik pada saat itu kurang menguasai media dan penggunaan metode pengajaran yang efektif maka akan terjadi disfungsi dalam proses pendidikan. Keempat aspek tersebut saling bersinergi dan tergantung dari siapa yang mengelola dan mengevaluasi pembelajaran tersebut.

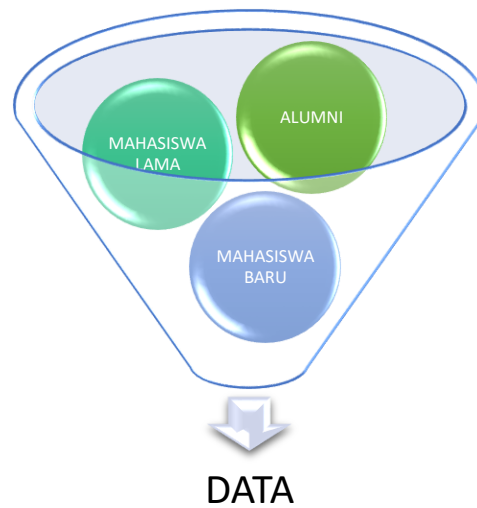


Bagan 1.2
Bagan Instrumen Identifikasi Masalah
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

D. Pencarian Data Masalah Penelitian

Pada proses pencarian data penulis melakukan sebuah survey terhadap beberapa alumni maupun mahasiswa lama yang masih aktif dan mahasiswa baru yang sedang mengampu mata kuliah gambar konstruktif di Departemen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia. Proses pencarian data dilakukan secara individu dan terus berantai agar mendapatkan informasi yang sangat akurat, dalam proses pencarian data menelisik beberapa mahasiswa atau alumni yang mengalami atau pernah bermasalah dengan mata kuliah tersebut. Data yang diperoleh sangat signifikan dengan menggunakan metode wawancara.

Pada saat proses wawancara tersebut penulis mengajukan beberapa pertanyaan seputar Peran Pendidik, Metode Pengajaran, Media Pembelajaran dan Sarana Prasarana dalam pembelajaran Menggambar Konstruktif di Departemen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia.



Bagan 1.3
Bagan Segmentasi Pencarian Data
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

a. Pengolahan Data

Data yang diperoleh dari proses pencarian data diantaranya sebagai berikut:

Tabel 1.1
Bagan Segmentasi Pencarian Data

NAMA	ANGKATAN
Muhammad Adam	2016
Ahmad	2015
Abed	2015
Dadan Wildan	2015
Teguh	2014
Baskoro	2014
Rudi	2014
Lukman	2013
Boni Purnama	2012
Deri	2011

Lukman Yasin	2011
Ar Fahrurozi	2010
Dzikri Belel	2010
Deni Sutrisna	2010
Dodi Nurdiansyah	2010
Arman	2010
Aray	2010
Chrestmaldi	2010
Asani dirham	2010
Fiko	2010
Saras	2010
Wina	2010
Adi kurnia	2009
Farizky elhaq	2009
duseng	2009
Pradifta Korma	2009
Deni Trisnawan	2009
Yuwan Fijar	2009
M . Rico Wicaksono	2008
Zaki hamdani	2008
Komalasari	2008
GATRA BAHTERA	2008
MULDHAN PRIBADI	2008
SAMS GILANG	2008
Apip	2008
Ilham Ramdani	2008

Nada	2008
Citra	2007
Sofyan Umaroz Alam Hudi	2007
Jarwo	2007
Hadi hafran	2007

(Sumber:Dokumentasi Penulis)

Setelah dihitung dari proses pengolahan data, rata-rata yang mengulang dalam mata kuliah gambar konstruktif ini terhitung sekitar 3-6 orang mahasiswa dari setiap angkataannya yang relative setiap angkatan berjumlah 50-70 total mahasiswa. Rata-rata setiap angkatan memiliki mahasiswa yang kesulitan dalam mata kuliah ini dan selisih terbanyak dari angkatan yang memiliki mahasiswa mengulang dalam proses perkuliahan ini dari rentan taun angkatan 2010-2009-2008 kebawah. Namun hampir keseluruhan setiap seluruh mahasiswa dalam angkatan memiliki kesulitan dalam penguasaan materi dan media dalam pelaksanaannya

b. Analisis Data

Analisis data yang diperoleh dari hasil pencarian dan pengolahan data ini narasumber diberikan pilihan dari setiap wawancara yakni Peran Pendidik, Metode Pengajaran, Media Pembelajaran dan Sarana Prasarana maka diperoleh persentase dari hasil wawancara tersebut yaitu:

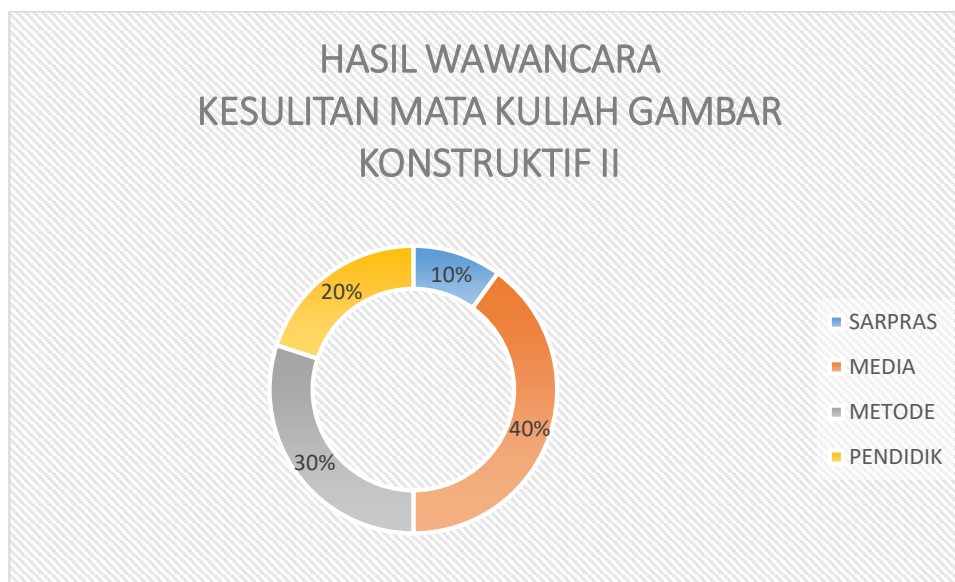


Diagram 1.1
Diagram Hasil Wawancara Kesulitan Mata Kuliah Gambar Konstruktif
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

Maka dapat disimpulkan, berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa narasumber diperoleh bahwa 40% terkendala dalam Media, 30% terkendala dari Metoda, 20% terkendala dari aspek tenaga pengajar dan 10% terkendala dari aspek sarana prasarana penunjang perkuliahan.

Rata-rata narasumber terkendala dari aspek penggunaan media, yakni penggunaan media trackpen, jangka, dan mistar dikarenakan terkesan sulit dan ribet, karena dalam proses pengerjaannya peserta didik dituntut untuk disiplin dan focus serta detail terhadap pekerjaannya. Namun ada beberapa yang tidak memiliki masalah dalam perkuliahan ini dianggap menjadi mahasiswa yang berhasil. Rata – rata persentase mahasiswa yang enggan menyukai dan yang berhasil ini sangatlah kecil, mahasiswa yang memiliki kendala dalam mata kuliah ini memiliki karakteristik bebas, seniman banget secara tampilan, dan cenderung tidak bisa diatur dalam proses studi mau yang memiliki masalah dalam mata kuliah ataupun yang mengulang.



Bagan 1.4
Bagan Segmentasi Pencarian Data
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

Mahasiswa yang masih memiliki kendala ini atau yang mengulang menjadi sebuah duri dalam kegiatan pembelajaran karena berdampak pada mentalitas para mahasiswa baru yang masih polos dan tidak mengetahui proses perkuliahan ini yang akhirnya menimbulkan kesan negative berupa pemikiran dogmatis akan ketakutan terhadap mata kuliah ini, layaknya sebuah mata pelajaran matematika di sekolah dasar, jadilah mata kuliah konstruktif ini sebagai mata kuliah yang menyeramkan dan dipengaruhi isu isu tak sedap tentang pengajaran yang kurang efektif dari pendidik serta pemberian nilai yang terkesan sulit dan pelit.

Hal tersebut diperkuat dengan adanya ketidaksesuaian (disfungsi) dan ketidaktercapaian antara tujuan dari mata kuliah yang dikutip dari silabus dengan kegiatan mata kuliah dilapangan

Tabel 1.2
Bagan Segmentasi Pencarian Data

TUJUAN MATA KULIAH	REALITA DAN FAKTA
<p>Diharapkan mahasiswa memahami Konstruksi dasar pengertian menggambar Konstruktif (Sketsa konstruktif, geometris, proyeksi orthogonal dan perspektif garis.</p>	<p>Dalam perkuliahan masih saja ada yang tidak bisa memahami dari teori konstruktif orthogonal dikarenakan keterbatasan pemahaman peserta didik yang kurang karena bentuk pengajaran yang tidak dipahami, ditambah proses pengajaran yang tidak melalui step by step untuk mencapai inti dari teori tersebut.</p>
<p>Mampu dan terampil menerapkan konsep ketentuan matematis</p>	<p>Keterbatasan mahasiswa seni rupa berkaitan dengan ilmu pasti atau yang bersifat eksak, hitungan atau yang berkaitan dengan angka, menjadikan kendala dalam perkuliahan</p> <p>Penguasaan media yang minim dalam perkuliahan menjadikan kendala dari setiap peserta didik</p>
<p>Diharapkan mahasiswa mampu memberikan bimbingan menggambar konstruktif kepada siswa sekolah menengah.</p>	<p>Kurangnya arahan dari pendidik yang berkaitan dengan strategi dan pengelolaan dari pembelajaran konstruktif, yang ada hanyalah soal yang harus dipecahkan oleh masing-</p>

masing peserta didik. Tanpa ada penjelasan yang kongkrit.

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Berdasarkan uraian tersebut penulis tertarik untuk mengaplikasikan ide gagasan melalui bentuk studi penelitian berkaitan dengan inovasi pembelajaran berbasis teknologi inovasi di Departemen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia, oleh karena itu penulis mengangkat judul:

INOVASI PERKULIAHAN GAMBAR KONSTRUKTIF MATERI PERSPEKTIF

E. Rumusan Masalah Penelitian

Keadaan peserta didik yang memiliki akademik yang kurang memadai dan perlu dipertimbangkan untuk mendapatkan pendidikan atau pengajaran khusus. Sebenarnya setiap peserta didik mempunyai akal yang sama, tetapi kemampuan setiap peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain sangatlah berbeda dan disinalah letak kerja extra pendidik dalam memberikan pengajaran yang lebih agar peserta didik yang kurang mampu dalam menerima pelajaran tidak terlihat sangat jauh tertinggal dibandingkan dengan peserta didik yang penerimaan pelajarannya sangat cepat.

Bagi pendidik mengajar sebagai proses pemberian atau penyampaian pengetahuan saja tidak cukup, tetapi harus diiringi dengan mendidik. Artinya pendidik secara tidak langsung harus dapat membimbing peserta didik untuk melakukan dan menyadari etika, budaya serta moral yang berlaku di tempat peserta didik tinggal. pendidik bukan sebagai pemberi informasi sebanyak-banyaknya kepada para peserta didik, melainkan pendidik sebagai fasilitator, teman dan motivator. Oleh karena itu, pengajaran minimal harus dipandang sebagai suatu proses sistematis dalam merencanakan, mendesain, mempersiapkan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan-kegiatan pembelajaran secara efektif dalam jangka waktu yang layak.

Peran pendidik juga sebagai pemberi informasi yang sangat tidak biasa, karena pendidik dituntut untuk memberikan suatu sajian pengajaran agar peserta didik tidak merasa jenuh, apalagi penggunaan teknologi pada saat ini sangat semakin pesat dan memungkinkan pendidik untuk lebih kreatif dalam penyampaian pengajaran agar ketercapaian suatu proses pendidikan dapat berjalan dengan lancar.

Penulis disini sedang mencoba mengangkat suatu permasalahan dalam proses pendidikan dan pengajaran pada mata kuliah gambar konstruktif di Departemen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia, agar terciptanya suatu suasana yang baru dalam proses pendidikan, yang disesuaikan dengan perkembangan zaman dan peserta didik itu sendiri dibantu dengan produk yang diciptakan berupa modul pengajaran materi tersebut yang nantinya akan membahas tentang strategi pengajaran dan tata cara pengelolaan materi serta evaluasi karya dari setiap peserta didik menggunakan bantuan media digital.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang sudah dijabarkan oleh penulis maka, dapat dirumuskan suatu focus penelitian diantaranya:

1. Bagaimana bentuk inovasi pembelajaran gambar konstruktif materi perspektif ?
2. Bagaimana metode inovasi pembelajaran gambar konstruktif materi perspektif ?
3. Bagaimana tingkat keberhasilan inovasi pembelajaran gambar konstruktif materi perspektif ?

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan satu kontribusi yang baik terhadap lembaga dan perkembangan pendidikan di Indonesia. Terfokus pada suatu pola pengajaran yang terintegrasi dengan perkembangan teknologi masa kini yang semakin pesat. Dorongan serta motivasi untuk pendidik terdahulu agar bisa menyesuaikan dalam proses pengajaran pada mata kuliah gambar konstruktif ini.

Diharapkan dalam penelitian ini bisa menjadi suatu acuan dan referensi bagi generasi penerus, khusus pendidik masa depan karena pengetahuan harus semakin

di update dan terupdate begitupun dengan media pembantu dan penggunaannya. Adapun tujuan dari penciptaan karya tugas akhir ini, diantaranya sebagai berikut :

1. Dapat mendeskripsikan bentuk inovasi pembelajaran gambar konstruktif materi perspektif .
2. Dapat merumuskan metode inovasi pembelajaran gambar konstruktif materi perspektif
3. Dapat menganalisis tingkat keberhasilan inovasi pembelajaran gambar konstruktif materi perspektif.

G. Manfaat Penelitian

Bagi penulis, manfaat dari penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan kontribusi yang baik bagi dunia pendidikan sekaligus sebagai passion dari penulis terhadap metode pendidikan berbasis multimedia serta bidang yang diampu dalam dunia kesenirupaan khusus dalam Gambar Konstruktif yang bersifat aplikatif dalam dunia seni rupa. Selain itu, berikut penulis paparkan beberapa manfaat yang dapat digali dari penelitian ini, diantaranya :

1. Bagi penulis, dapat menambah wawasan berpikir dan pengetahuan serta menggali kembali ide dan gagasan dengan proses inovasi pembelajaran yang inovatif dan kreatif dan aplikatif.
2. Bagi lembaga Program Studi Pasca Sarjana, dengan penciptaan karya tulis ini diharapkan dapat dijadikan masukan dan bahan pertimbangan untuk pengkajian lebih lanjut mengenai penelitian dalam aspek inovasi pendidikan.
3. Bagi lembaga Departemen Pendidikan Seni Rupa, dengan penciptaan karya tulis ini diharapkan dapat dijadikan rekomendasi dalam pengajaran gambar konstruktif kedepannya disesuaikan dengan perkembangan zaman dari generasi ke generasi.
4. Bagi masyarakat umum, diharapkan hasil penciptaan karya tugas akhir ini dapat dijadikan motivasi untuk lebih mengembangkan pengetahuan dalam aspek

pengelolaan pendidikan berbasis keluarga dengan pendekatan digital serta melek akan perkembangan teknologi saat ini.

H. Urgensi Penelitian

Pendidikan kita dewasa ini menghadapi berbagai tantangan dan persoalan diantaranya: bertambahnya jumlah penduduk yang sangat cepat dan sekaligus bertambahnya keinginan masyarakat untuk mendapatkan pendidikan, yang secara kumulatif menuntut tersedianya sarana pendidikan yang memadai, berkembangnya ilmu pengetahuan yang modern menghadapi dasar-dasar pendidikan yang kokoh dan penguasaan kemampuan yang terus-menerus dan dengan demikian menuntut pendidikan yang lebih lama sesuai dengan konsep pendidikan seumur hidup, berkembangnya teknologi yang mempermudah manusia dalam menguasai dan memanfaatkan alam dan lingkungannya, tetapi yang sering kali ditangani sebagai suatu ancaman terhadap kelestarian peranan manusia.

Keseluruhan tantangan dan persoalan tersebut memerlukan pemikiran kembali yang mendalam dan pendekatan baru yang progresif. Pendekatan ini harus selalu didahului dengan penjelajahan yang mendahului percobaan, dan tidak boleh semata-mata coba-coba. Gagasan baru sebagai hasil pemikiran kembali haruslah mampu memecahkan persoalan yang tidak terpecahkan hanya dengan cara yang tradisional atau komersial. Gagasan dan pendekatan baru yang memenuhi ketentuan inilah yang dinamakan inovasi pendidikan.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya menyangkut teori pembelajaran telah banyak mendorong dan mengilhami terhadap inovasi di bidang model-model pembelajaran. Pergeseran dari istilah mengajar, belajar, proses belajar mengajar kepada pembelajaran semestinya tidak hanya dilihat dari sekedar perubahan, akan tetapi mendalam dan harus dipahami landasan filosofi dan pergeseran paradigma yang terkandung di dalamnya serta diikuti oleh langkah nyata untuk berubah dengan segala konsekuensinya.

Mendidik tidak hanya sekedar mentransfer ilmu kepada peserta didik, tetapi juga membuka pola pikir mereka bahwa ilmu yang mereka pelajari memiliki

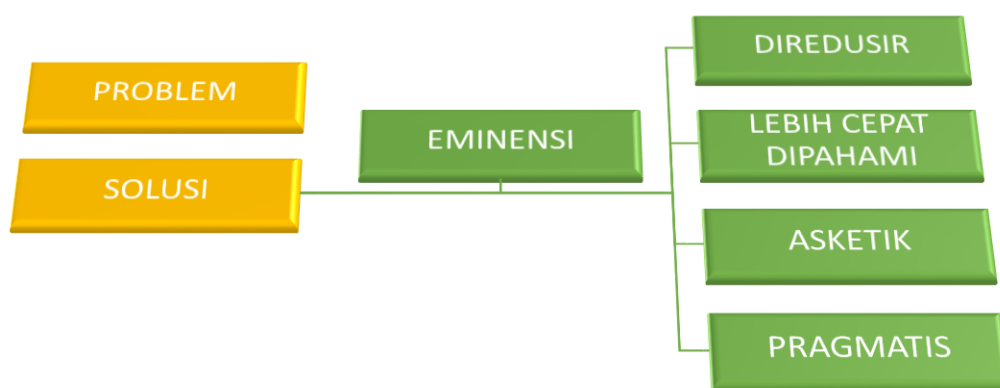
kebermaknaan untuk hidup mereka sehingga dari ilmu tersebut, mampu merubah sikap, pengetahuan, dan keterampilan mereka menjadi lebih baik. Penguasaan terhadap materi yang dikelola dan ditampilkan secara profesional, dari hati dan tanpa paksaan, logis, dan menyenangkan, serta dipadukan dengan pendekatan personal-emosional terhadap peserta didik akan menjadikan proses pembelajaran yang ingin dicapai terwujud. Selain itu, pembelajaran juga harus dibuat bervariasi dengan menciptakan suatu metode pembelajaran yang baru atau dengan kata lain inovasi. Berbicara tentang inovasi, sebenarnya kata ini seringkali dikaitkan dengan perubahan, tetapi tidak setiap perubahan dikatakan sebagai inovasi. Inovasi adalah suatu ide, penemuan atau metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang benar-benar baru bagi seseorang yang bersifat relatif. Sedangkan inovasi pembelajaran yang dimaksud disini adalah metode atau kiat seorang pendidik dalam membelajarkan siswa dengan berbagai tujuan tertentu. Inovasi pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dan harus dimiliki atau dilakukan oleh pendidik. Hal ini disebabkan karena pembelajaran akan lebih hidup dan bermakna. Kemauan pendidik untuk mencoba menemukan, menggali dan mencari berbagai terobosan, pendekatan, metode dan strategi pembelajaran merupakan salah satu penunjang akan munculnya berbagai inovasi-inovasi baru.

Tanpa didukung kemauan dari pendidik untuk selalu berinovasi dalam pembelajarannya, maka pembelajaran akan menjenuhkan bagi peserta didik. Di samping itu, pendidik tidak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Mengingat sangat pentingnya inovasi, maka inovasi menjadi sesuatu yang harus dicoba untuk dilakukan oleh setiap pendidik.

Tantangan tersebut dirasakan pada institusi yang akan diteliti oleh penulis, yang berkaitan dengan sumberdaya pendidik terhadap pengaruh perkembangan teknologi yang menjadikan tantangan baru bagi peserta didik pula mengenai salah satu mata kuliah Menggambar Konstruktif.

Beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran konstruktif sudah penulis jelaskan pada pendahuluan dan pada bahasan kali ini adalah kepentingan dan urgensi kenapa penelitian ini harus dilakukan, selain dari kepentingan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Seni analisis ini bertujuan untuk

memberikan suatu rekomendasi pada para pendidik ataupun institusi yang masih menggunakan matakuliah konstruktif sebagai dasar pembelajaran. Inovasi ini memang sangat berpengaruh pada kemajuan dalam proses pendidikan terutama dalam aspek pengelolaan kelas perkuliahan dan proses perkuliahan akan lebih cepat ditangkap oleh peserta didik, teori dasar yang bisa di implementasikan nyata pada perkuliahan lanjutan



Bagan 1.5
Peta Konsep Urgensi Penelitian
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

Keunggulan yang ditawarkan dalam penelitian ini dapat bersifat Pragmatis yang artinya bisa diaplikasikan secara praktis dan mudah diajarkan dalam kegiatan pembelajaran, karakteristik dari penelitian ini pun dapat direbusir yang artinya dapat mengurangi ketidakfahaman dalam proses pembelajaran serta lebih bisa disederhanakan secara garis besar teoritis, dan dalam inovasi ini bisa bersifat asketik yang artinya lebih sederhana dan nyata dapat digunakan pada perkuliahan yang lain, dan semuanya itu jika diaplikasikan pada proses pembelajaran peserta didik akan lebih cepat memahami dari inti teori menggambar konstruktif.

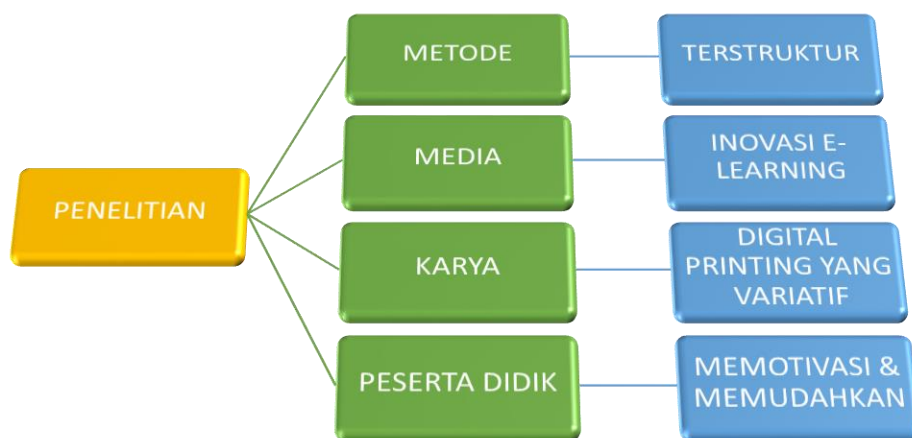
I. Hipotesis Penelitian

Kriteria keberhasilan dikembangkan dari masalah pembelajaran yang akan dipecahkan atau tujuan peningkatan kualitas pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam pembelajaran banyak aspek menjadi ukuran keberhasilan. Kegiatan pembelajaran yang tidak sesuai keinginan dan ketercapaian pendidik terhadap penerimaan peserta didik, contoh kecilnya seperti yang diinginkan pada peserta didik memiliki masalah pembelajaran yang perlu dipecahkan atau kegiatan pembelajaran yang sangat sulit difahami sampai sampai ada yang mengulang. Kegiatan pembelajaran yang tidak berdampak pada tumbuhnya motivasi peserta didik untuk memiliki *self-regulated learning*, atau kegiatan belajar mandiri memiliki masalah pembelajaran yang perlu dipecahkan. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang tidak menyenangkan, yang menakutkan, yang menimbulkan stress bagi peserta didik ataupun bagi pendidiknya, yang menyebabkan peserta didik kehilangan kepercayaan akan kemampuan dirinya untuk menguasai ketrampilan yang sedang dipelajari, yang mematikan kemampuan sosial siswa (seperti kerjasama, kepedulian) adalah kegiatan pembelajaran yang memiliki masalah yang perlu dipecahkan.

Indikator terpecahkannya masalah-masalah tersebut bisa berupa data kuantitatif (seperti skor hasil tes yang menggambarkan prestasi didalam kelas, frekwensi bertanya yang menggambarkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, dsb), dan atau data kualitatif (seperti gambaran suasana kelas, gambaran suasana batin peserta didik dan hasil karya yang diciptakan). Data kuantitatif sangat objektif, terukur dengan pasti dan bisa dianalisis secara statistik. Sementara data kualitatif sangat subjektif berupa gambaran suasana kelas, kecintaan peserta didik pada bidang yang sedang dipelajari, dsb.

Strategi pembelajaran yang dihasilkan melalui penelitian dengan suguhan inovasi baru dalam proses penyampaian materi akan memiliki banyak kelebihan yang menarik bagi banyak pendidik lain untuk ikut menggunakannya dalam kelas mereka apabila telah terbukti mampu mencapai target *criteria of success* baik yang berupa prestasi akademik maupun atmosfer akademik yang menunjang.

Penelitian ini pun akan berlangsung lancar dan baik karena dapat membantu peserta didik didalam menangani proses perkuliahan gambar konstruktif, dan penulis yakin hasil dari penelitian ini pun akan dijadikan suatu tolak ukur dalam melihat efektivitas metode pengajaran yang penulis suguhkan. Setidaknya dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam menjalani perkuliahan dan menghilangkan paradigma bahwa mata kuliah gambar konstruktif ini bukan salah satu mata kuliah yang *horor* dan memiliki dosen *killer* yang mencakup pemikiran dogmatis berkaitan dengan pandangan negatif pada mata kuliah ini.



Bagan 1.6
Peta Konsep Hipotesis Penelitian
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

Dalam inovasi dapat diartika apa saja yang belum dipahami, diterima dan dilaksanakan, oleh penerima inovasi meskipun mungkin bukan baru lagi bagi orang lain. Akan tetapi, yang lebih penting dari sifatnya yang baru ialah sifat kualitatif berbeda dari sebelumnya. Penggunaan media baru diluar negeri sangat pesat dan sangat berdampak pada perkembangan peserta didik. Dari penelitian ini terdapat hipotesis berkaitan dengan inovasi yang telah diciptakan yakni sebagai berikut:

Tabel 1.3
Hipotesis Bentuk Keinovasian dari Penelitian

Baru	metode berbasis digital menggunakan <i>software coreldraw</i>
Kualitatif	sangat efektif dan memiliki kualitas yang baik dari hasil karya yang diciptakan dibanding dengan karya manual
Hal	inovasi ini dikembangkan berdasarkan evaluasi dari metode sebelumnya yang memiliki keterbatasan dalam penguasaan media manual dan dengan metode inovasi ini lebih memudahkan dan meringankan peserta didik dalam penguasaan media tanpa menghilangkan esensi dari perkuliahan
Kesengajaan	Hal ini dilakukan karena ingin ada satu perubahan dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman serta kebutuhan untuk penunjang perkuliahan lanjutan yang menggunakan konsep Perspektif dalam bentuk pengerjaannya.
Meningkatkan Kemampuan	Sudah jelas landasan dari inovasi ini diciptakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik serta akan lebih cepat memahami dan hasil yang lebih menarik
Tujuan	Lebih cepat dan efisien serta menarik dari segi hasil karya yang diciptakan.

(Sumber:Dokumentasi Penulis)

J. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan serta pembacaan laporan Penelitian studi berkaitan dengan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di Departemen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia yang berjudul **INOVASI PERKULIAHAN GAMBAR KONSTRUKTIF MATERI PERSPEKTIF** maka karya tulis ini disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. **BAB I PENDAHULUAN**, yang berisi tentang Latar Belakang Penelitian, Identifikasi Masalah Penelitian, Instrumen Identifikasi Masalah Penelitian, Pencarian Data Masalah Penelitian, Pengolahan Data, Analisis Data, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Urgensi Penelitian, Hipotesis Penelitian, Sistematika Penulisan.
2. **BAB II LANDASAN PENELITIAN**, berisi tentang: Kajian Teoritik, yang menjelaskan. Inovasi Pendidikan terdiri dari Pengertian Umum dan Pengertian Inovasi Pendidikan, Unsur Inovasi Pendidikan terdiri dari Baru, Kualitatif, Hal, Kesengajaan, Meningkatkan Kemampuan, Tujuan, serta teori tentang Strategi Inovasi Pendidikan terdiri dari Desain, Kesadaran dan Perhatian, Evaluasi, Percobaan, serta teori Karakteristik Inovasi Pendidikan terdiri dari Keuntungan Relatif, Kompatibel, Kompleksitas, Trialabilitas, Orbservabilitas, serta teori tentang Diseminasi Inovasi Pendidikan, Proses Keputusan Inovasi, Model Proses Keputusan Inovasi terdiri dari Tahap Pengetahuan, Tahap Bujukan, Tahap Keputusan, Tahap Implementasi, Tahap Konfirmasi serta teori tentang Tipe Keputusan Inovasi, Keputusan Inovasi Opsional, Keputusan Inovasi Kolektif, Keputusan Inovasi Otoritas, Keputusan Inovasi Kontingensi serta teori tentang Model Proses Inovasi Pendidikan, Lavigne dan Steiner, Colley, Rogers dan Schoemaker, Klonglan dan Coward, Zaltman dan Brooker. Dalam pengembangan teori dari menggambar konstruktif terdiri dari Teori dari Pengertian Umum Gambar Konstruktif, Menggambar Teknik, Menggambar Konstruktif, Teori Dasar Pespektif terdiri dari Satu Titik Hilang, Dua titik Hilang, Tiga Titik Hilang, Perspektif Bayangan. Dalam pengembangan teori

digital learning serta penggunaan media digital dalam pendidikan menggunakan pendekatan teori tentang, Faktor Pendukung Elektronik Learning terdiri dari Lingkungan, Pendidik, Peserta Didik, Media, Model Aplikasi, serta teori tentang Kegiatan Elektronik Learning Berbasis Kompetensi, Pengelolaan Elektronik Learning Berbasis Kompetensi terdiri dari , Pengelolaan Ruang Belajar, Pengelolaan Peserta Didik, Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Kompetensi, Pendekatan Kegiatan Pembelajaran Kompetensi, Sarana dan Sumber Belajar, Model Pendekatan Pembelajaran Kompetensi.

3. **BAB III METODE PENELITIAN**, menjelaskan tentang metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat penelitian ini, yaitu:
 - a. *Research*, yang menjelaskan tentang proses penciptaan karya dari Identifikasi Permasalahan dilapangan, meruntut pada pengembangan permasalahan dan menjadi sebuah rumusan masalah penelitian menggunakan analisis data berdasarkan angket dan quisioner. Dalam proses research ini bahan dan sample data menjadi sebuah instrument dalam penelitian yang nanti akan dikembangkan dalam proses pengaplikasian dilapangan.
 - b. *Development*, yang menjelaskan tentang proses pelaksanaan penelitian aplikatif pada subject penelitian yakni di kelas Menggambar Konstruktif Departemen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia.
 - c. *Analisis*, yang menjelaskan tentang proses pelaksanaan penelitian berdasarkan hasil data yang telah diperoleh yang nantinya akan dijelaskan pada bab selanjutnya.

4. **BAB IV ANALISIS PENELITIAN**, berisi analisis dan pembahasan tentang hasil evaluasi sample data dari proses *Research* dan *Development* diantaranya membahas tentang beberapa instrument dalam penelitian yakni:
 - a. Analisis bagaimana bentuk inovasi pengajaran gambar konstruktif materi perspektif, yang menjelaskan tentang metode temuan dilapangan menggunakan pendekatan-pendekatan teori penunjang.

- b. Analisis metode pengajaran gambar konstruktif materi perspektif, yang menjelaskan tentang bentuk media dan proses pengaplikasiannya dengan menggunakan pendekatan-pendekatan teori penunjang.
 - c. Analisis keberhasilan pembelajaran perspektif terhadap peserta didik dari proses inovasi pendidikan yang menjelaskan tentang analisis perkembangan peserta didik dengan menggunakan pendekatan-pendekatan teori penunjang, analisis karya yang diciptakan beserta evaluasi pengajaran dan evaluasi program dalam penelitian.
5. **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**, berisi tentang temuan dari bentuk inovasi yang disajikan pada bentuk tabel. Rumusan metode pelaksanaan dalam proses pembelajaran inovasi tersebut dan pelaporan hasil evaluasi berupa indikator-indikator keberhasilan dalam penelitian dan saran dalam proses penelitian lanjutan.