

**PENERAPAN PENDEKATAN *INQUIRY* DALAM PEMBELAJARAN
DESKOMVIS I SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PRESTASI
BELAJAR MAHASISWA**

Arsianti Latifah
FBS Universitas Negeri Yogyakarta
email: santi_latifah@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran Deskomvis I dengan penerapan pendekatan *inquiry*. Jenis penelitian ini dapat diklasifikasikan sebagai penelitian tindakan kelas dalam dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa yang mengambil mata kuliah Desain Komunikasi Visual I. Tahapan penelitian, yaitu (a) *pretest* sebagai alat ukur kemampuan awal mahasiswa, (b) pengamatan lapangan bagi mahasiswa dalam berkarya *typography art* I dan II, (c) eksperimen melalui berbagai media untuk menghasilkan karya yang sesuai dengan kaidah-kaidah desain komunikasi visual. Hasil berupa skor tindakan pertama yaitu pada rata-rata kelas hanya diperoleh angka 69 yang apabila dikonversikan maka angka ini masih termasuk nilai B- dan pada tindakan kedua skor rata-rata kelas diperoleh sebesar 81,33 yang apabila dikonversikan maka angka ini termasuk nilai A-. Pembelajaran Deskomvis I melalui pendekatan *inquiry* mampu meningkatkan prestasi belajar mahasiswa yang dibuktikan dengan adanya peningkatan skor nilai dan peningkatan kualitas hasil karya mahasiswa.

Kata kunci: inkuiri, proses pembelajaran, dan prestasi belajar

Abstract

This study is intended to describe the increase of students' achievement in the learning of Visual Communication Design I through the application of inquiry approach. This research is a two-cycle action research. The subjects of this research are the students of Fine Arts Education Study Program taking Visual Communication Design I. The stages of the research include (a) a pretest, as the parameter for the students' initial ability; (b) the field observation to students in creating typography art I and II, (c) experiments through many kinds of media to produce works of art based on the principles of visual communication design. The students' mean score for the first cycle of the research is 69 or B- and the students' mean score for the second cycle is 82.33 or A-. Thus, based on this result, the learning of Deskomvis I through inquiry approach can improve the students' learning achievement, proven by the increase of the mean score and the quality of the students' creation.

Keywords: inquiry, the learning process, and learning achievement

PENDAHULUAN

Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual (Deskomvis) I merupakan mata kuliah praktik yang materinya bersifat aktif, artinya selalu mengikuti perkembangan zaman dan perkembangan teknologi. Pendekatan *inquiry* sebagai sarana upaya peningkatan prestasi belajar mahasiswa Deskomvis I Jurusan Pendidikan Seni Rupa diterapkan guna memotivasi mahasiswa untuk bereksplorasi, menciptakan dan menemukan ide-ide baru dalam perancangan karya Deskomvis. Pembelajaran dengan pendekatan *inquiry* sangat mendesak untuk diterapkan dalam pembelajaran agar mahasiswa mampu menggali potensi diri dan mampu mengeksplorasi kreativitas serta dosen memiliki tanggung jawab besar pula dalam meneliti keefektifannya.

Mata kuliah Deskomvis I yang selama ini diterapkan adalah memakai acuan diktat dan modul yang terasa membatasi mahasiswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Mata kuliah ini juga terbentur pada efektivitas pengumpulan tugas yang seolah-olah mahasiswa hanya sekedar memenuhi tugas dan kurang mengeksplorasi dan menggali potensi diri secara maksimal. Hal tersebut mendorong peneliti untuk mencoba menerapkan sebuah model pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dalam memberi bahan ajar, sehingga diharapkan model tersebut mampu memotivasi mahasiswa untuk belajar menggali potensi diri dan lebih kreatif sehingga prestasi belajar akan semakin meningkat.

Berdasarkan latar belakang diatas, dalam penelitian ini permasalahan yang ingin dipecahkan adalah apakah dengan menerapkan pendekatan *inquiry* mampu mengurangi kesulitan belajar sehingga akan dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Kegiatan penerapan *inquiry* memiliki target untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengeksplorasi dan menciptakan ide-ide baru yang inovatif sebagai upaya meningkatkan kemampuan dan prestasi mahasiswa dalam penguasaan teknologi di bidang Deskomvis.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran Model Pendekatan *Inquiry*

Penerapan pendekatan kontekstual di kelas memiliki tujuh komponen utama, yaitu konstruktivisme (*constructivisme*), menemukan (*inquiry*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modelling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian yang sebenarnya (*authentic assessment*) (Depdiknas, 2002:10). *Inquiry* berasal dari bahasa Inggris yang secara harfiah

berarti penyelidikan. Carin dan Sund dalam Mulyasa (2006:108) menyebutkan bahwa *inquiry* adalah *the process of investigating a problem*. Sedangkan menurut Piaget, metode ini merupakan metode pendekatan yang mempersiapkan peserta didik pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri secara luas agar melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan mencari jawaban sendiri, serta menghubungkan penemuan satu dengan yang lain, membandingkan apa yang ditemukannya dengan peserta didik yang lain.

Tiga macam metode *inquiry* menurut Sund and Townbridge dalam Mulyasa (2006:109), yaitu:

1. *Inquiry* terpimpin (*Guide inquiry*), yaitu peserta didik memperoleh pedoman sesuai dengan yang dibutuhkan, biasanya berupa pedoman pertanyaan-pertanyaan yang membimbing.
2. *Inquiry* bebas (*free inquiry*), peserta didik bebas melakukan penelitian sendiri dalam mengidentifikasi dan merumuskan berbagai topik permasalahan.
3. *Inquiry* bebas yang dimodifikasi, yaitu pendidik memberikan permasalahan atau problem dan kemudian peserta didik diminta untuk memecahkan permasalahan tersebut melalui pengamatan, eksplorasi, dan prosedur penelitian.

Langkah-langkah kegiatan dalam penerapan pendekatan *inquiry* antara lain merumuskan masalah, mengamati atau melakukan observasi, menganalisis dan menyajikan hasil dalam tulisan, gambar, dan karya lainnya, dan terakhir mengkomunikasikan atau menyajikan hasil karya pada teman sekelas, dosen, atau audiens yang lain.

Desain Komunikasi Visual I

Deskomvis I merupakan mata Kuliah wajib tempuh yang diselenggarakan dalam kurikulum Jurusan Pendidikan Seni Rupa tahun 2002 terdaftar dengan kode PSR 340 dengan bobot 3 sks. Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual I memberikan pemahaman tentang dasar-dasar desain komunikasi visual melalui perancangan desain dan *drawing* dua dimensi dan tiga dimensi sebagai persiapan dan bekal menjadi pendidik dan desainer komunikasi visual yang profesional. Kompetensi mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah mahasiswa mampu membuat desain komunikasi visual dalam bentuk *visual language*, *symbol*, tipografi, *sign system (information system)*, dan *3D graphic design* menggunakan teknik manual. Pembelajaran praktik dasar-dasar Deskomvis memerlukan eksplorasi material, media, tema, konsep, dan sebagainya untuk menghasilkan konsep ide dan gagasan baru yang inovatif sehingga memerlukan ruang penggalan ide yang tidak terbatas.

Proses perkuliahan Deskomvis I yang dilakukan dalam satu semester meliputi beberapa langkah antara lain yaitu pengenalan diri, yaitu pemberian tes

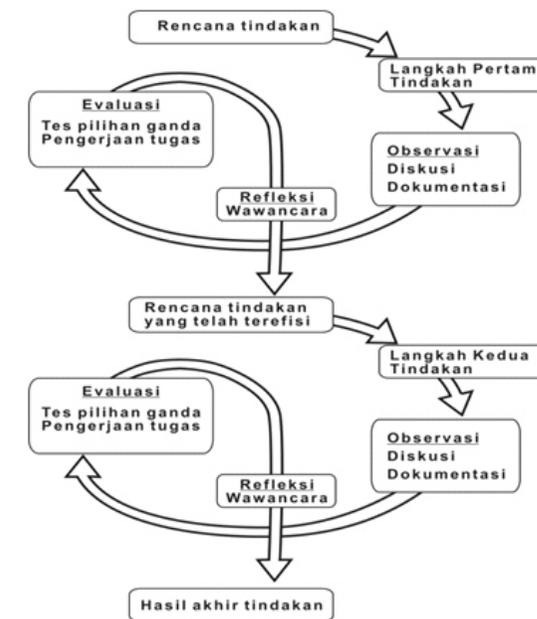
awal berkarya *visual language* atau bahasa visual, penjelasan silabus dan acara perkuliahan, penyampaian teori dan penjelasan penugasan, penyiapan modul pembelajaran, peralatan, dan media pembelajaran, penugasan individu (pembuatan karya desain komunikasi visual berupa *visual language*, tipografi, *sign system* (information design), dan *3D graphic design*, serta konsep perancangan tugas akhir semester, presentasi penugasan, pengamatan lapangan, dan diskusi tentang perkembangan Deskomvis.

METODE PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa yang mengambil mata kuliah Desain Komunikasi Visual I semester genap tahun ajaran 2010/2011. Jumlah mahasiswa 18 orang. Lokasi penelitian bertempat di Ruang Gambar Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Jenis penelitian ini dapat diklasifikasikan sebagai penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Dalam penelitian tindakan, peneliti terjun langsung dan melibatkan diri selama proses pembelajaran berlangsung dan diikuti secara terus menerus. Keterlibatan peneliti dilaksanakan mulai dari mendiagnosis permasalahan dalam proses pembelajaran, membuat modul dan desain pembelajaran, merumuskan rencana tindakan, mengevaluasi hasil tindakan, merefleksikan peristiwa yang terjadi pada proses tindakan, dan merevisi perencanaan atau pelaksanaan tindakan untuk langkah berikutnya. Desain penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan mengikuti tahapan Kurt Lewin yang diawali dengan: (1) kegiatan penyusunan rencana tindakan (*planning*), (2) pelaksanaan rencana (*action*), (3) pengamatan atas tindakan yang dilakukan (*observing*), dan (4) refleksi kegiatan (*reflecting*). Tahapan ini juga sesuai dengan tahapan tindakan yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis yang berbentuk dalam putaran spiral.

Penelitian ini direncanakan dilakukan melalui dua siklus, namun tidak menutup kemungkinan lebih dari itu. Apabila pada tindakan pertama dan kedua belum menghasilkan peningkatan yang signifikan maka dilakukan tindakan berikutnya begitupun sebaliknya. Siklus pertama adalah penerapan pendekatan *inquiry* dalam proses pembelajaran, yaitu mahasiswa diberi tema tertentu untuk menemukan hal-hal baru yang terkait dengan tema tersebut, dalam hal ini adalah tipografi, siklus kedua yaitu mengembangkan tema tersebut kedalam bentuk tipografi. Pada setiap siklus dilaksanakan mengikuti siklus yang dikembangkan oleh Lewin atau Kemmis di berikut ini:



Kegiatan proses pembelajaran meliputi beberapa langkah a) pengenalan diri, b) penjelasan silabus dan acara perkuliahan, c) penyampaian teori dan penjelasan penugasan, d) penyiapan modul pembelajaran, peralatan, dan media pembelajaran, e) penugasan individu (pembuatan karya desain komunikasi visual berupa *visual language*, tipografi, *sign system* (information design), dan *3D graphic design*, serta konsep perancangan tugas akhir, f) presentasi penugasan, dan (g) diskusi

Dalam perencanaan tindakan ini dilaksanakan dua tahapan, yaitu mendiagnosis permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah desain komunikasi visual I, khususnya dalam pembuatan karya pengembangan tipografi dan mengimplementasikan model pembelajaran dengan pendekatan *inquiry* pada mata kuliah desain komunikasi visual I dengan tugas pengembangan tipografi.

Pengamatan tindakan dilakukan pada saat proses tindakan berlangsung. Sehubungan dengan tindakan tersebut maka yang perlu dicatat adalah (1) kehadiran dan partisipasi mahasiswa mengikuti pembelajaran tatap muka, (2) motivasi belajar yang ditandai dengan ketekunan mengerjakan tugas dan bertanya untuk menyelesaikan tugas, (3) tingkat kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam membuat karya desain komunikasi visual dalam hal ini adalah pengembangan tipografi, (4) cara menganalisis suatu permasalahan dalam pembuatan karya pengembangan tipografi.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui empat macam kegiatan. Pertama, kegiatan evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil yang telah diperoleh dari pelaksanaan tindakan, berupa hasil karya mahasiswa berupa pengembangan tipografi. Kedua, kegiatan observasi yang bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pelaksanaan tindakan yang sedang berlangsung dapat diharapkan akan menghasilkan perubahan yang diinginkan. Ketiga, kegiatan wawancara yang dilakukan dengan cara wawancara langsung dengan mahasiswa yang mengambil mata kuliah desain komunikasi visual, yaitu bertujuan untuk mendapatkan data tentang bagaimana model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *inquiry*, yang meliputi aktivitas dosen dalam pembelajaran, metode yang digunakan, serta fasilitas pembelajaran dan kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam belajar desain komunikasi visual. Keempat, kegiatan dokumentasi dalam penelitian ini adalah berupa hasil catatan lapangan, daftar hadir, hasil karya mahasiswa, dan foto saat penelitian sedang berlangsung.

Seluruh data yang terkumpul dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif, data yang dianalisis secara kualitatif adalah data dari hasil observasi dan wawancara. Setelah itu diadakan refleksi dan perbandingan dengan hasil tindakan, apakah tindakan sudah cukup atau sudah dapat meningkatkan pembelajaran atau masih ada perbaikan untuk siklus berikutnya.

Indikator keberhasilan implementasi tindakan dalam penelitian ini adalah apabila hasil pembelajaran dapat meningkat. Kriteria keberhasilan pelaksanaan tindakan ini sesuai dengan panduan penilaian UNY, yaitu mahasiswa memperoleh skor minimal 71 atau nilai B. Indikator keberhasilan juga diukur dari adanya peningkatan kualitas kreativitas karya mahasiswa dalam menerapkan kaidah-kaidah perancangan desain komunikasi visual yang menerapkan pendekatan *inquiry*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seting Penelitian

Karakteristik Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari 18 mahasiswa, 12 mahasiswa laki-laki dan 6 mahasiswa perempuan. Subjek dalam penelitian ini selalu terkesan santai dalam mengikuti perkuliahan, baik dilihat dari penampilan atau pakaiannya maupun saat merespon dosen dan teman-temannya dalam perkuliahan. Walaupun terkesan santai namun hasil karya-karya mereka sesuai dengan kaidah-kaidah perancangan karya desain komunikasi visual dan dibuat secara maksimal karena dalam proses perkuliahan diterapkan sistem konsultasi secara kontinyu.

Karakteristik Dosen Mata Kuliah

Dosen yang mengampu mata kuliah Desain Komunikasi Visual I berjumlah dua orang yaitu Arsianti Latifah, M. Sn. dan Hasnawati, M. Pd. Kedua dosen tersebut merupakan dosen yang mempunyai kemampuan Desain Komunikasi Visual. Keduanya saling mengisi dan saling memberi masukan di bidang ilmu desain komunikasi visual. Apabila salah satu dosen berhalangan hadir atau tidak dapat mengisi perkuliahan maka kelas pun tidak pernah kosong.

Karakteristik Sarana

Mata kuliah ini merupakan mata kuliah praktik, oleh karena itu dalam penyampaian materi perkuliahan sebaiknya didukung dengan fasilitas yang relevan. Adapun fasilitas yang digunakan dalam proses perkuliahan desain komunikasi visual adalah ruang gambar representatif, seperangkat meja gambar yang cukup memadai. Di ruang gambar pun dilengkapi pula sarana papan tulis sebagai media menulis apabila ada sesuatu materi perkuliahan yang penting atau perlu ditekankan pada mahasiswa.

Jadwal Rencana tindakan

Jadwal rencana tindakan disepakati dengan tim *teaching*. Rencana tindakan dilakukan pada pertemuan kelima karena pertemuan sebelumnya di gunakan untuk penyampian teori dan pre test. Pelaksanaan tindakan I dilakukan tanggal 17 Maret 2011 pada jam 11.00 - 14.00 di ruang gambar Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY.

Observasi kelas

Kegiatan observasi dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana keberlangsungan proses pembelajaran desain komunikasi visual I dan mengetahui sejauh mana kemampuan awal mahasiswa dalam merancang karya desain komunikasi visual berupa bahasa visual. Kegiatan observasi dilakukan setiap proses perkuliahan berlangsung, yaitu dimulai dari tanggal 17 Februari 2011. Adapun hal-hal yang diobservasi meliputi proses perkuliahan desain komunikasi visual, presensi mahasiswa, situasi kelas, juga mengenai fasilitas kelas seperti tersedianya meja gambar dan papan tulis.

Pemilihan materi tindakan

Pemilihan materi tindakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan silabus. Peneliti, dalam hal ini dosen tim *teaching* mendiskusikan tentang materi yang akan menjadi objek tindakan dalam penelitian ini. Dari hasil diskusi, materi tindakan I yang dipilih adalah materi pembuatan karya *typography art I*, karena pembuatan karya tipografi merupakan langkah awal untuk mengetahui

kompetensi mahasiswa dalam pembuatan karya-karya tipografi dan DKV selanjutnya.

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tindakan ini dilakukan pada tanggal 17 Maret 2011, sebelum tindakan diberikan peneliti mempersiapkan mahasiswa untuk memulai perkuliahan desain komunikasi visual I. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah dasar desain komunikasi visual, oleh karena itu sebelum tindakan diberikan peneliti memberikan materi tentang konsep pembelajaran desain komunikasi visual, karena materi tersebut sebagai bekal mahasiswa dalam membuat rancangan karya desain komunikasi visual. Selanjutnya mahasiswa diberi tugas untuk observasi lapangan untuk mencari referensi aktual visual dan verbal desain komunikasi visual. Selanjutnya dari hasil observasi, dijadikan sebagai acuan untuk membuat ide-ide kreatif dalam pembuatan karya DKV. Berikut ini langkah-langkah implementasi tindakan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

Implementasi tindakan

Kegiatan Awal

Pada kegiatan ini, peneliti mempersiapkan mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan, memberikan apersepsi serta menyiapkan peralatan perkuliahan.

Kegiatan Inti

Peneliti mempersilahkan mahasiswa untuk mempresentasikan hasil observasi, kemudian melanjutkan dengan pembuatan sketsa melalui proses konsultasi berdasarkan hasil observasi. Dalam hal ini, mahasiswa diberi kebebasan untuk bereksplorasi dalam menentukan tema karya sampai dengan memecahkan permasalahan yang akhirnya menjadi *final design*. Presentasi karya berdasarkan nomor urut presensi dan dilakukan selama satu kali pertemuan. Presentasi karya sebagai pertanggungjawaban konsep karya yang diawali dengan menyampaikan konsep perancangan tipografi, kemudian mahasiswa memberikan kesempatan atau waktu kepada teman-temannya untuk menanggapi karya yang dipresentasikan. Mahasiswa begitu proaktif menanggapi karya yang dipresentasikan yaitu dengan bertanya dan menanggapi serta memberikan masukan atau saran demi perbaikan karya temannya. Selanjutnya, mahasiswa yang presentasi juga mempersilahkan dosen pengampu untuk memberikan masukan atau komentar terhadap karyanya.

Kegiatan Akhir

Mahasiswa yang presentasi menanggapi dan mempertimbangkan masukan yang diberikan, sekaligus mejadi pengembangan konsep untuk karya-

karya selanjutnya agar lebih baik. Selanjutnya mahasiswa menutup presentasinya dengan mengucapkan terima kasih kepada semua audiens yang telah memberikan masukan atau kritikan terhadap karyanya.

Peneliti mencatat bagaimana reaksi dan respon mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi yang dilakukan, dapat ditemukan bahwa penerapan *inquiry* sangat membantu mahasiswa meningkatkan kemampuannya dalam membuat karya desain komunikasi visual terutama dalam penggalian ide-ide kreatif atau mengeksplorasi ide-ide mereka.

Monitoring Hasil Tindakan

Monitoring atau pemantauan yang dilakukan peneliti pada pelaksanaan tindakan putaran pertama ini adalah sebagai berikut:

Pertama, monitoring terhadap mahasiswa: sebelum penerapan *inquiry* sebagian besar mahasiswa belum begitu memahami konsep perancangan karya tipografi. Hasil monitoring yang dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa setelah penerapan *inquiry* dalam pembelajaran DKV mahasiswa begitu antusias dalam merespon perkuliahan dan dapat mengeksplorasi ide-ide kreatifnya berdasarkan observasi di lapangan.

Kedua, hasil monitoring terhadap karya desain komunikasi visual berupa perancangan karya tipografi: karya yang dibuat mahasiswa cenderung variatif dari segi ide karena mahasiswa diberikan kebebasan dalam bereksplorasi baik ide-ide kreatifnya sampai dengan pemilihan media yang digunakan.

Refleksi Tindakan

Pelaksanaan proses perkuliahan desain komunikasi visual dengan penerapan *inquiry* pada tindakan I dapat terlaksana dengan baik. Pelaksanaan tindakan pertama sudah menghasilkan karya tipografi yang memenuhi kaidah-kaidah perancangan karya DKV. Hal ini dibuktikan dari kebebasan mahasiswa dalam mengeksplorasi ide-ide kreatifnya, namun demikian media yang digunakan masih terbatas pada karya dua dimensi. Oleh karena itu, tindakan kedua perlu dilakukan sebagai upaya peningkatan ide-ide kreatif mahasiswa dalam mengeksplorasi media yang tidak hanya diterapkan dalam karya dua dimensi namun dapat diterapkan untuk karya tiga dimensi.

Evaluasi Tindakan I

Hasil yang diperoleh dalam implementasi tindakan tentang pembuatan karya desain komunikasi visual khususnya pembuatan tipografi dapat diketahui bahwa penerapan *inquiry* sangat membantu mahasiswa dalam membuat karya DKV. Mereka sangat bebas mengeksplorasi ide-ide kreatifnya berdasarkan observasi di lapangan. Oleh karena itu, karya yang dibuat mahasiswa cenderung

variatif baik dari segi ide maupun media yang digunakan. Presentasi karya tetap dilakukan dalam penelitian ini, sebagai bentuk pertanggungjawaban mahasiswa terhadap konsep karya yang dibuatnya.

Implementasi pembelajaran *inquiry* dalam perkuliahan desain komunikasi visual dilakukan sebagai upaya dosen untuk membebaskan mahasiswa mengeksplorasi ide-ide kreatifnya dalam perancangan karya desain komunikasi visual dan dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran DKV. Proses perkuliahan diterapkan sistem konsultasi karya di luar jam perkuliahan agar mahasiswa dapat membuat karya lebih maksimal. Dengan adanya penerapan *inquiry* dalam proses pembelajaran desain komunikasi visual dan diterapkannya sistem konsultasi di luar jam perkuliahan, hasil penilaian karya mahasiswa dapat lebih baik dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya. Adapun skor penilaian mahasiswa dapat dilihat pada lampiran..

Dari hasil evaluasi tersebut dapat diketahui bahwa nilai mahasiswa yang diperoleh dalam tindakan pertama masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah kriteria yang telah ditentukan, yaitu mahasiswa yang mendapat rentang skor 56-60 (Nilai C) sebanyak 3 orang atau 16,67 %, rentang skor 61-65 (Nilai C+) sebanyak 5 orang atau 27,78 %, rentang skor 66-70 (Nilai B-) sebanyak 2 orang atau 11,11 %, rentang skor 71-74 (Nilai B) sebanyak 2 orang atau 11,11 %, rentang skor 75-79 (Nilai B+) sebanyak 3 orang atau 16,67 %, rentang skor 80-85 (Nilai A-) sebanyak 1 orang atau 5,55 % dan rentang skor 86-100 (Nilai A) sebanyak 2 orang atau 11,11 %. Skor rata-rata kelas hanya diperoleh angka 69 yang mana apabila dikonversikan pada panduan penilaian UNY maka angka ini masih termasuk nilai B-. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan kedua dengan harapan skor rata-rata kelas dapat meningkat.

Pelaksanaan tindakan I masih mengalami permasalahan dalam perancangan karya desain komunikasi visual berupa tipografi, hal ini ditandai masih kurang kreatifnya mahasiswa dalam mengeksplorasi media yang digunakan, mereka masih terbatas menggunakan media pada penerapan dua dimensi, dengan demikian nilai rata-rata prestasi mahasiswa masih kurang. Oleh karena itu perlu diadakan tindakan kedua.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Setelah diketahui hasil evaluasi pada putaran pertama, diketahui bahwa nilai rata-rata prestasi mahasiswa masih kurang, oleh karena itu tindakan kedua perlu dilakukan. Pelaksanaan Tindakan kedua ini dilakukan pada tanggal 7-21 April 2011.

Implementasi Tindakan

Kegiatan Awal

Seperti halnya pada tindakan I, pada kegiatan ini peneliti dan dosen pengampu mempersiapkan mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan, menyiapkan alat untuk belajar, selain itu memberikan apersepsi pada mahasiswa tentang tindak lanjut penerapan *inquiry* yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun materi pada tindakan II ini adalah pembuatan *tipografi art II* dengan eksplorasi berbagai macam media melalui karya tiga dimensi.

Kegiatan Inti

Proses tahap tindakan kedua ini sama dengan proses tindakan pertama, yaitu mahasiswa melakukan observasi lapangan. Selanjutnya, peneliti mempersilahkan mahasiswa untuk mempresentasikan hasil observasi, kemudian melanjutkan dengan pembuatan sketsa melalui proses konsultasi berdasarkan hasil observasi. Dalam hal ini, mahasiswa diberi kebebasan untuk bereksplorasi dalam menentukan tema karya, media yang akan digunakan sampai dengan pemecahan permasalahan yang akhirnya menjadi *final design*. Presentasi karya berdasarkan nomor urut presensi dan dilakukan selama dua kali pertemuan. Seperti halnya pada tahap tindakan pertama, presentasi karya sebagai pertanggungjawaban konsep karya yang diawali dengan menyampaikan konsep perancangan *tipografi art II* sampai dengan eksplorasi atau pemilihan media yang digunakan yang tidak terbatas pada karya dua dimensi tetapi juga tiga dimensi. Pada tahap ini mahasiswa tidak memberikan kesempatan kepada temannya untuk memberi komentar, namun komentar atau masukan dari dosen pengampu tetap dilakukan sebagai upaya perbaikan pada perancangan karya DKV selanjutnya.

Kegiatan Akhir

Mahasiswa yang presentasi menanggapi masukan yang diberikan, sekaligus mejadi pengembangan konsep untuk karya-karya selanjutnya agar lebih baik. Selanjutnya mahasiswa menutup presentasinya dengan mengucapkan terima kasih kepada dosen pengampu yang telah memberikan masukan atau kritikan terhadap karyanya.

Peneliti mencatat bagaimana reaksi dan respon mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi yang dilakukan, dapat ditemukan bahwa penerapan *inquiry* sangat membantu mahasiswa meningkatkan kemampuannya dalam membuat karya desain komunikasi visual terutama dalam penggalian ide-ide kreatif atau mengeksplorasi ide-ide mereka yang tidak hanya terbatas pada media dua dimensi namun eksplorasi media dalam bentuk tiga dimensi pada tahap tindakan kedua ini lebih variatif.

Dari hasil observasi yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan *inquiry* dalam pembelajaran DKV khususnya dengan materi tipografi sangat membantu mahasiswa meningkatkan kemampuannya dalam perancangan karya desain komunikasi visual. Selanjutnya, Peneliti melihat dan mencatat perkembangan dan perubahan yang terjadi pada pelaksanaan tindakan ke II ini.

Monitoring hasil tindakan

Monitoring yang dilaksanakan pada tindakan kedua ini tidak jauh berbeda dengan monitoring yang dilaksanakan pada tindakan pertama, yaitu melihat dan mencatat sejauh mana perkembangan hasil tindakan pertama dan tindakan kedua. Monitoring dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi, seperti halnya pada tindakan pertama, berbagai hal yang dimonitoring pada tindakan kedua terdiri atas keterlibatan mahasiswa dalam proses perkuliahan yang meliputi sikap, aktivitas, serta hasil karya mahasiswa selama proses perkuliahan.

Refleksi Tindakan

Pelaksanaan proses pembelajaran desain komunikasi visual dengan penerapan pembelajaran *inquiry* pada tindakan kedua terlaksana dengan baik sesuai dengan rencana. Pelaksanaan tindakan kedua ini sudah menunjukkan ada peningkatan yang signifikan, yaitu dapat dilihat dari nilai-nilai mahasiswa yang mengalami peningkatan skor, yaitu dapat dilihat dari hasil tindakan pertama dan tindakan kedua.

Adapun hasil penilaian yang diperoleh mahasiswa adalah rentang skor 66-70 (Nilai B-) sebanyak 3 orang atau 16,67 %, rentang skor 71-74 (Nilai B) sebanyak 2 orang atau 11,10 %, rentang skor 75-79 (Nilai B+) sebanyak 3 orang atau 16,67 %, rentang skor 80-85 (Nilai A-) sebanyak 5 orang atau 27,78 %, dan rentang skor 86-100 (Nilai A) sebanyak 5 orang atau 27,78 %. Skor rata-rata kelas diperoleh sebesar 81,33 yang mana apabila dikonversikan pada panduan penilaian UNY maka angka ini termasuk nilai A-. Apabila dibandingkan dengan hasil tindakan pertama dapat diketahui bahwa ada peningkatan skor maupun nilai pada tindakan kedua ini. Dengan adanya peningkatan tersebut, dianggap tidak perlu lagi dilakukan tindakan ketiga.

Untuk lebih jelasnya, perbandingan antara hasil tindakan pertama dan tindakan kedua dapat dilihat lampiran. Dari hasil perbandingan tersebut, maka dapat diketahui bahwa skor rata-rata hasil penilaian karya desain komunikasi visual berupa karya tipografi mengalami peningkatan pada tindakan kedua apabila dibandingkan dengan tindakan pertama.

Pelaksanaan tindakan kedua sudah mengalami peningkatan skor dalam pembuatan desain komunikasi visual yaitu berupa tipografi. Hal ini ditandai dengan skor rata-rata mahasiswa yang sudah di atas rata-rata yang telah

ditentukan. Oleh karena itu tidak perlu lagi diadakan tindakan putaran selanjutnya.

Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa sebelum tindakan diberikan, mahasiswa masih terpaku pada penjelasan dosen dalam mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka, namun setelah mereka diberikan tugas untuk melakukan observasi lapangan, dapat diketahui bahwa ternyata mahasiswa mempunyai ide-ide kreatif yang banyak setelah melakukan observasi dan diberi tugas untuk membuat beberapa alternatif sketsa.

Dengan adanya penerapan pendekatan *inquiry* dalam pembelajaran DKV, mahasiswa sangat proaktif dalam mengerjakan tugas, mereka saling menyemangati antar sesama temannya. Selama proses tindakan berlangsung, mahasiswa sangat antusias dalam menanggapi karya temannya yang sedang dipresentasikan. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa mahasiswa diketahui bahwa pendekatan *inquiry* sangat membantu mahasiswa yang masih kurang mampu dan kurang memahami dalam membuat karya desain komunikasi yang baik. Mahasiswa merasakan bahwa melalui pendekatan *inquiry* kebebasan dalam menggali ide, kemudian bereksperimen yang akhirnya mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi hingga menghasilkan karya *final design* yang baik yang tetap sesuai dengan kaidah-kaidah desain komunikasi visual.

Selama proses tindakan berlangsung, mahasiswa juga masih diberi kesempatan untuk berkonsultasi dengan dosen pengampu di luar jam perkuliahan. Tetapi kesempatan yang diberikan ini tidak dimanfaatkan secara maksimal oleh mahasiswa, hanya beberapa orang mahasiswa saja yang memanfaatkan waktu berkonsultasi di luar jam perkuliahan. Walaupun demikian, tugas-tugas mahasiswa tetap dikerjakan sesuai dengan silabus yang mana perbaikan karya berdasarkan masukan dari teman-temannya serta dosen pengampu pada saat mereka presentasi dan dalam proses konsultasi.

Setelah tindakan dilakukan, dapat diketahui bahwa mahasiswa sudah mengalami perubahan dalam mengerjakan tugas. Skor yang diperoleh pun mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari peningkatan skor pada tindakan pertama yaitu skor rata-rata kelas hanya diperoleh 69 sedangkan pada tindakan kedua skor rata-rata kelas sudah memperoleh 81,33. Oleh karena itu, proses tindakan selanjutnya tidak perlu lagi dilakukan.

PENUTUP

Proses pembelajaran Desain Komunikasi Visual I yang dilakukan melalui pendekatan *inquiry* dilakukan melalui proses yang diawali dengan pre test sebagai alat ukur kemampuan awal mahasiswa, yang dilanjutkan dengan observasi lapangan bagi mahasiswa dalam berkarya typography art I dan II, kemudian menggali ide dengan cara bereksperimen melalui berbagai media dan

memecahkan masalahnya untuk menghasilkan karya yang sesuai dengan kaidah-kaidah desain komunikasi visual.

Pendekatan *inquiry* dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual I dapat mengurangi kesulitan belajar mahasiswa dalam menguasai kompetensi mata kuliah desain komunikasi visual di Jurusan Pendidikan Seni Rupa, yaitu mahasiswa yang masih kurang bisa dalam pembuatan karya desain komunikasi visual dapat terbantu menyelesaikan tugas dengan adanya penggalian ide-ide kreatif secara maksimal melalui proses observasi lapangan, proses berkarya dan bereksperimen dengan berbagai media serta mendapatkan masukan dari teman-temannya dan dosen pengampu yang akhirnya menjadi *final design* yang baik. Pembelajaran Desain Komunikasi Visual I melalui pendekatan *inquiry* mampu meningkatkan prestasi belajar mahasiswa yang dibuktikan dengan adanya peningkatan skor nilai dan peningkatan kualitas hasil karya mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnston, Amy E. 2007. *Graphic Design: Basics*. USA: Thomson Wadswords.
- Depdiknas. 2002. *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning (CTL))*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Mulyasa, E. 2006. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, M.. 2004. *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi.
- Sadjiman Ebdy Sanyoto. 2006. *Metode Perancangan Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Madya, Suwarsih. 1994. *Seri Metodologi Penelitian. Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.