

PENERAPAN PENDEKATAN *INQUIRY* DALAM PEMBELAJARAN DESKOMVIS

Hasnawati

Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Makassar
email: hasnawati@unm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran Deskomvis dengan penerapan pendekatan inquiry dan mendeskripsikan Peningkatan hasil belajar mahasiswa Deskomvis I dengan menerapkan pendekatan inquiry. Jenis penelitian ini termasuk 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 desain pembelajaran, merumuskan rencana tindakan, mengevaluasi hasil tindakan, merefleksi peristiwa yang terjadi pada proses tindakan, dan merevisi perencanaan atau pelaksanaan tindakan untuk langkah berikutnya. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Tekni analisis data dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) proses pembelajaran Desain Komunikasi Visual dengan pendekatan inquiry dilakukan melalui proses yang diawali dengan pre-test sebagai alat ukur kemampuan awal mahasiswa, yang dilanjutkan dengan observasi berkarya typography, kemudian menggali ide dengan cara bereksperimen melalui berbagai media dan memecahkan masalah untuk menghasilkan karya yang sesuai dengan kaidah-kaidah desain komunikasi visual. 2) 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.

Kata kunci: *pendekatan inquiry, desain komunikasi visual*

1. PENDAHULUAN

Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual (Deskomvis) I merupakan mata kuliah praktik yang materinya bersifat aktif, artinya selalu mengikuti perkembangan zaman dan perkembangan teknologi. Perkembangan-perkembangan baru yang terjadi di dalam dunia Deskomvis menuntut para pelaku di bidang ini selalu membuat ide-ide penemuan baru atau inovasi-inovasi dalam bidang desain. Berdasarkan perkembangan yang terjadi di masyarakat terkait dengan teknologi dan informasi yang sangat pesat, mendorong berbagai lembaga pendidikan yang menyelenggarakan mata kuliah Deskomvis untuk selalu memperbarui perkembangan dunia Deskomvis. Mata kuliah Deskomvis sudah seharusnya turut berperan aktif meningkatkan kualitas mahasiswa agar tidak ketinggalan dalam perkembangan

teknologi dan informasi dunia Deskomvis yang sangat pesat.

Pendekatan *inquiry* sebagai upaya peningkatan prestasi belajar mahasiswa Deskomvis di Program Studi Pendidikan Seni Rupa guna memotivasi mahasiswa untuk bereksplorasi, menciptakan dan menemukan ide-ide baru dalam perancangan karya Deskomvis. Disamping itu, dosen juga memiliki tanggung jawab yang besar dalam membekali mahasiswa agar tidak tertinggal dengan perkembangan di bidang Deskomvis yang berkembang di masyarakat saat ini guna menyiapkan mahasiswa bersepadan dengan kebutuhan masyarakat. Untuk itulah 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.

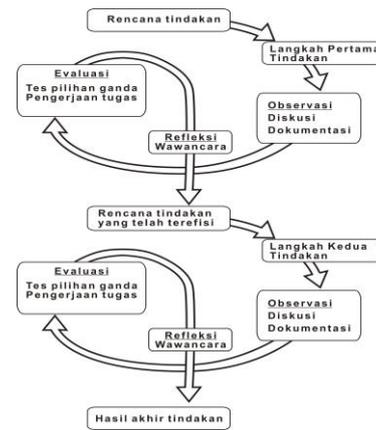
Mata Kuliah Deskomvis merupakan mata kuliah praktik yang sifatnya pengetahuan kompleks, yaitu tema dan permasalahan yang diangkat sangat universal terkait dengan berbagai bidang ilmu sehingga informasi yang didapatkanpun lebih banyak dari sumber yang bersifat kompleks. Selama ini, model yang diterapkan dalam pembelajaran Deskomvis 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 pendekatan pembelajaran yang lebih efektif sehingga diharapkan pendekatan *inquiry* tersebut mampu memotivasi mahasiswa untuk belajar menggali potensi diri dan lebih kreatif sehingga prestasi belajar akan semakin meningkat. Berdasarkan hal tersebut tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pembelajaran Deskomvis dengan penerapan pendekatan *inquiry* dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar mahasiswa Deskomvis dengan menerapkan 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 meyajikan hasil karya pada teman sekelas, dosen, atau audiens yang lain. Mata kuliah ini mempelajari tentang pengetahuan dan pemahaman tentang dasar-dasar desain komunikasi visual produk atau jasa melalui media komunikasi visual dan aplikasinya untuk komersialisasi produk atau jasa melalui media visual. Mata kuliah meliputi pengertian, unsur-unsur, cakupan atau media desain komunikasi visual. Kompetensi mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah mahasiswa mampu mengetahui, menjelaskan dasar-dasar Deskomvis dan praktik berkarya Desain komunikasi visual. 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 penggalian ide yang tidak terbatas. Mahasiswa dengan eksplorasi yang tidak terbatas diharapkan mampu menggali potensi diri dalam memecahkan masalah perancangan Deskomvis.

Proses perkuliahan Deskomvis yang dilakukan dalam satu semester meliputi beberapa langkah 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.



Gambar 1. Siklus Penelitian

2. METODE

Jenis penelitian ini dapat dikalsifikasikan 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. 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:

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui empat macam kegiatan, yaitu: 1) evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil yang telah diperoleh dari pelaksanaan tindakan, berupa hasil karya mahasiswa berupa pengembangan tipografi. 2) Observasi bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pelaksanaan tindakan yang sedang berlangsung dapat diharapkan akan menghasilkan perubahan yang diinginkan. 3) Wawancara 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. 4) Dokumentasi merupakan hasil catatan lapangan, daftar hadir, hasil karya mahasiswa, dan foto saat penelitian sedang berlangsung. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif. 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.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

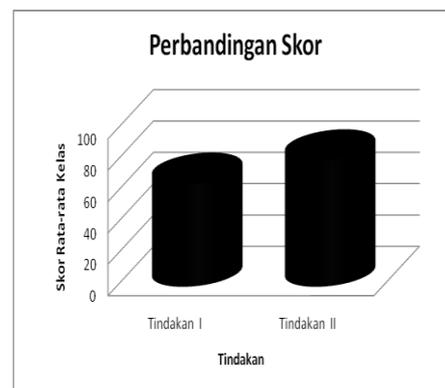
3.1. Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui 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 sket. 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 desain yang baik dan tetap sesuai dengan kaidah-kaidah karya desain komunikasi visual.

3.2. Pembahasan

Selama proses tindakan berlangsung, mahasiswa 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 kontrak perkuliahan 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 diperolehpun 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. Gambar di bawah ini menunjukkan bahwa penerapan *inquiry* pada Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual khususnya dalam pembuatan tipografi dan penerapannya dapat meningkatkan prestasi mahasiswa. Untuk lebih jelasnya peningkatan skor rata-rata kelas dalam pembuatan tipografi dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 2. Perbandingan Skor Rata-Rata Kelas

4. SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: 1) Proses pembelajaran Desain Komunikasi Visual 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; 2) 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; 3) 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. Dengan demikian, diharapkan model pembelajaran *inquiry* dapat diterapkan pada mata kuliah yang lain yang ada di Program Studi Pendidikan Seni Rupa khususnya dan umumnya pada program studi yang lain, agar dalam proses pembelajaran mahasiswa dapat bereksplorasi dan terus menggali ide-ide kreatif dalam bereksperimen dan memecahkan permasalahan karya.

Tindakan. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.

5. DAFTAR RUJUKAN

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