



PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISTIK DESAIN KOMUNIKASI VISUAL IV MAHASISWA PROGRAM D3 DESAIN GRAFIS UNESA SURABAYA

Eko Agus Basuki Oemar✉

Prodi Pendidikan Seni, Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Januari 2012
Disetujui Februari 2012
Dipublikasikan Juni 2012

Keywords:
Constructivistic,
Problem based model,
Visual communication design

Abstrak

Pendekatan konstruktivistik berbasis masalah dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual IV berorientasi pada permasalahan pembelajaran yang bersifat spesifik dan kontekstual, terkait dengan peningkatan kinerja dan hasil belajar mahasiswa dalam perancangan karya desain, termasuk peningkatan kinerja dosen, serta pengembangan potensi mahasiswa sesuai tuntutan profesinya kelak. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Kegiatannya meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan analisis, serta refleksi. Teknik pengumpulan data melalui observasi, angket, tes, dan catatan reflektif. Sumber datanya adalah aktivitas mahasiswa dan dosen. Analisis data secara deskriptif kualitatif, hasil kegiatan belajar tiap siklus dibandingkan dengan indikator keberhasilan, serta melalui perbandingan hasil belajar antar siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan konstruktivistik dengan model berbasis masalah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran desain komunikasi visual. Mahasiswa dapat meningkatkan kinerja dan hasil belajarnya, bila diberi keleluasaan memilih alternatif permasalahan, terlibat aktif dalam perencanaan desain, berganti peran dalam presentasi, dan mendapat umpan balik bervariasi dalam diskusi yang cukup waktu. Kinerja mahasiswa kerja kelompok meningkat dari rerata skor 3.5 menjadi 4.5 dengan klasifikasi baik sekali, kinerja dalam presentasi dan diskusi meningkat dari rerata skor 3.4 menjadi 4.0 dengan klasifikasi baik. Kinerja dosen berdasarkan respon mahasiswa juga meningkat dari rerata skor 4.3 menjadi 4.5 mencapai klasifikasi baik sekali. Perkembangan hasil belajar mahasiswa mencapai klasifikasi baik, lima mahasiswa mencapai nilai A, 20 mahasiswa atau 50% lebih mendapat nilai B, dan seorang mendapat nilai C; sehingga sesuai tingkat keberhasilan yang telah ditentukan. Berdasarkan perkembangan hasil belajar mahasiswa yang menunjukkan peningkatan, termasuk kinerja mahasiswa maupun dosen telah sesuai tingkat pencapaian yang ditentukan.

Abstract

Problem based constructivistic approach on Visual Communication Design IV learning oriented on specific and contextual learning problem, concerned with the the performance improvement and students' learning results in designing the work design, including performance improvement of the lecturer, and students' potency development along with the prospective occupation. This research is classroom action research. This activity includes: Planning, conducting the action, observation, questionnaire, test, and reflective record. The data source is from students' activity and lecturer. The data is analyzed through qualitative and descriptive, learning activity's result for each cycle is compared with the success indicator, and through the comparison of inter – cycle learning's results. Students can improve their performance and learning result, if they are given flexibility in choosing alternative problem, engage actively in planning the design, changing the role in presentation, getting the various feedback in discussing in sufficient time. Group work of the students' performance increase from the average score 3,5 to 4,5 with classification of good enough, performance in presentation and discussion increase from average score 3,4 to 4,0 with classification of good. Lecturer's performance is based on students' response also increase 4,3 to 4, 5 with the classification of good enough. The development of students' learning result achieved good classification, 5 students got A, 20 students or more than 50 % got B, and a student got C; so that based on the determined success rate. Based on the development of students' result which also shows improvement, including students' performance or lecturer which is appropriate with the determined level of achievement.

© 2012 Universitas Negeri Semarang

Pendahuluan

Peningkatan kualitas pembelajaran desain komunikasi visual dimaksudkan untuk memperbaiki perolehan hasil belajar mahasiswa, terutama dalam upaya memperbaiki kualitas hasil karya desain yang dirancang mahasiswa. Karya desain komunikasi yang dihasilkan pada perkuliahan sebelumnya, menunjukkan bahwa aspek instrumentalistik yang menekankan fungsi karya desain dengan menerapkan positioning, belum divisualisasikan secara optimal; maka diharapkan pada perkuliahan berikutnya lebih baik.

Peningkatan kualitas pembelajaran desain komunikasi visual dapat pula bermakna upaya meningkatkan efektivitas belajar mahasiswa melalui perbaikan kinerja belajarnya dengan mengoptimalkan segenap potensi yang dimilikinya. Mahasiswa diharapkan memiliki sikap dan minat untuk bersibuk diri secara suka rela aktif dan kreatif mencari alternatif baru untuk pengembangan konsep dan strategi kreatif dalam perancangan karya desain yang aplikatif.

Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran desain komunikasi visual dapat dilaksanakan melalui pendekatan pembelajaran yang mengutamakan mahasiswa aktif, mendorong tingkat apresiasi, kreasi, kreativitas, dan kinerja yang baik. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran pada mata kuliah Desain Komunikasi Visual IV dilaksanakan melalui pendekatan konstruktivistik yang menekankan aktivitas mahasiswa dalam mengembangkan konsepnya sendiri berdasarkan pengetahuan yang telah dikuasai; sehingga mahasiswa menjadi lebih aktif dan kreatif mengembangkan konsep dan strategi desain maupun kualitas karya desainnya. Peningkatan kemampuan tersebut juga dapat membantu kesiapan mahasiswa yang akan menempuh mata kuliah Tugas Akhir, sekaligus sebagai bagian dari proses penyiapan tenaga ahli madya yang profesional.

Desain Komunikasi Visual IV merupakan mata kuliah yang ditempuh mahasiswa semester lima, program D3 Desain Grafis, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni – Universitas Negeri Surabaya (UNESA). Jumlah mahasiswa yang mengikuti pembelajaran 26 orang. Sebelum mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa telah mengikuti mata kuliah Desain Komunikasi Visual I, II dan III yang berisi materi pembelajaran tentang dasar-dasar desain komunikasi visual perwajahan, penandaan, dan periklanan. Sehingga mahasiswa telah siap untuk mengintegrasikan pengetahuannya dan secara teknis mampu divisualkan gagasannya dalam bentuk karya desain.

Mengenai pembelajaran konstruktivistik dijelaskan oleh Nugroho (dalam Salim, 2006), adalah suatu proses pembelajaran yang mengkondisikan siswa untuk melakukan proses aktif membangun konsep, pengertian dan pengetahuan baru berdasarkan data, informasi dan pengetahuan sebelumnya. Hal ini sesuai dengan kondisi mahasiswa yang telah menguasai dasar-dasar desain komunikasi visual dalam mata kuliah prasyarat pada semester sebelumnya.

Pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran menggunakan model berbasis masalah (*problem base learning*), karena sesuai dengan karakteristik mata kuliah Desain Komunikasi Visual IV yang mengandung muatan konsep primer terkait dengan masalah-masalah kontekstual sesuai tingkat perkembangan mahasiswa, memberi peluang memecahkan masalah secara kelompok maupun individu, dan memberi peluang untuk mengevaluasi diri hasil belajarnya.

Pembelajaran berbasis masalah menurut Nurhadi (2004:57) dicirikan oleh siswa bekerja sama satu sama lain dalam kelompok kecil. Bekerja sama memberikan motivasi untuk secara berkelanjutan terlibat dalam tugas-tugas kompleks dan memperbanyak peluang untuk berbagi inkuiri dan dialog dan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berpikir. Keterampilan ini juga bermanfaat bagi mahasiswa ketika memasuki dunia kerja di bidang desain komunikasi visual untuk periklanan yang menuntut kemampuan kerja tim, dan mempresentasikan karya desain dihadapan pemesannya. Kemampuan presentasi dalam diskusi kelas juga dilaksanakan dalam pembelajaran berbasis masalah, mengingat salah satu karakteristik dalam pembelajaran berbasis masalah menurut Arends (dalam Mustaji, 2005:74) adalah memamerkan atau mempresentasikan karya.

Pembelajaran berbasis masalah tidak dapat dilaksanakan tanpa guru mengembangkan lingkungan kelas yang memungkinkan terjadinya ide-ide secara terbuka (Nurhadi, 2006:57). Peranan dosen tetap penting untuk mengoptimalkan perolehan belajar dan kinerja mahasiswa, terutama dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dengan memberikan pendampingan dan pelayanan bimbingan sebagai fasilitator kepada mahasiswa. Dosen semestinya lebih banyak berperan sebagai fasilitator belajar daripada sebagai pengajar, dan tidak merupakan sumber informasi satu-satunya (Samani, 2008:18).

Peningkatan kualitas pembelajaran dilaksanakan dengan penyediaan dan pemanfaatan perangkat pembelajaran sebagai pendukung penerapan model berbasis masalah, berupa me-

dia cetak (*printed media*) yang terdiri dari panduan pengelolaan pembelajaran, skenario pembelajaran, lembar kegiatan mahasiswa, lembar evaluasi pembelajaran dan bahan pembelajaran. Peranan perangkat pembelajaran sebagai panduan dosen dan membantu mahasiswa selama proses pembelajaran, sekaligus sebagai perangkat untuk mengetahui kinerja dosen berdasarkan respon mahasiswa. Kemudian pendekatan konstruktivistik berbasis masalah dilaksanakan secara integratif atau dalam suatu kesatuan yang tidak terpisahkan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah penelitian tindakan kelas ini adalah: (1) Bagaimanakah meningkatkan kualitas pembelajaran Desain Komunikasi Visual IV melalui pendekatan konstruktivistik berbasis masalah? (2) Bagaimanakah peningkatan kinerja maupun hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran desain komunikasi visual? serta (3) Bagaimanakah respon mahasiswa terhadap kinerja dosen dalam proses pembelajaran tersebut?

Metode

Penelitian kualitas pembelajaran Desain Komunikasi Visual IV melalui pendekatan konstruktivistik berbasis masalah ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Kegiatan dalam masing-masing siklus meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan analisis, serta refleksi. Teknik pengumpulan data melalui observasi, angket, tes, dan catatan reflektif. Sumber datanya adalah aktivitas mahasiswa dan dosen. Analisis data secara deskriptif kualitatif, hasil kegiatan belajar setiap siklus dibandingkan dengan indikator keberhasilan, serta melalui perbandingan hasil belajar antar siklus.

Hasil dan Pembahasan

Peningkatan kualitas pembelajaran Desain Komunikasi Visual IV melalui pendekatan konstruktivistik berbasis masalah, dilaksanakan mengacu pada langkah-langkah utama dalam pembelajaran berbasis masalah melalui tahapan sebagai berikut: orientasi mahasiswa pada masalah, mengorganisasikan mahasiswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Mahasiswa dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual IV melaksanakan pemeca-

han masalah tentang perancangan karya desain sebagai media untuk promosi periklanan produk melalui perumusan konsep dan strategi desain sebagai tahap perencanaan karya desain dengan menerapkan positioning. Pemecahan masalah melalui kerja kelompok, mahasiswa melakukan curah gagasan dalam kelompok kecil untuk mendapatkan rumusan konsep dan strategi desain yang aplikatif. Kinerja yang baik dalam curah gagasan dalam kerja tim juga merupakan tuntutan dalam profesi sebagai desainer yang harus kerjasama dengan berbagai pihak.

Hasil kerja kelompok dipresentasikan dalam diskusi kelas untuk mendapatkan umpan balik dari teman-temannya, sehingga selain memperluas perspektif pandangan dan pengetahuan, juga orientasi pesan tidak lagi berdasarkan perspektif tunggal. Kinerja presentasi yang baik juga berguna dalam melatih mahasiswa menyajikan alternatif desain kepada pemesan desain. Mahasiswa setelah presentasi dan diskusi kelas, diberikan kesempatan merevisi untuk menghasilkan konsep dan strategi desain yang lebih baik dan divisualkan melalui perancangan karya desain sebagai hasil belajar kelompok.

Setelah melaksanakan kegiatan secara kelompok, selanjutnya mahasiswa melaksanakan perencanaan dan perancangan karya desain komunikasi visual secara individu. Permasalahan diberikan pada saat post test, kemudian hasil pemecahan masalah dari post test dikembangkan dalam bentuk laporan dan divisualkan melalui perancangan karya desain komunikasi visual sebagai rangkaian hasil belajar individu.

Kinerja mahasiswa ditinjau dari aktivitasnya dalam kerja kelompok dan presentasi dalam diskusi kelas. Hasil observasi terhadap kinerja mahasiswa dalam kerja kelompok pada siklus I menunjukkan bahwa secara keseluruhan mencapai skor rerata 3.5 atau klasifikasi baik, tetapi belum dicapai oleh setiap kelompok. Kinerja mahasiswa dalam kerja kelompok yang mencapai klasifikasi baik, hanya kelompok I dan IV. Bila dikaitkan dengan target pencapaian yang telah ditentukan yaitu mendapat skor >3.5 , maka tingkat kinerja mahasiswa perlu ditingkatkan lagi; karena terdapat tiga kelompok yang masih mencapai skor < 3.5 , yaitu kelompok II, III dan V dengan skor masing-masing 3.3, 3.4 dan 3.1 masih kategori cukup baik.

Bila ditinjau dari masing-masing aktivitas belum optimal, karena berdasarkan rerata aktivitas yang termasuk baik hanya mengawali dan mengakhiri kerja kelompok, mengumpulkan rumusan laporan. Adapun aktivitas mempersiapkan diri, pembagian tugas, kerjasama, antu-

siasme anggota kelompok masih belum baik. Akibatnya sosialisasi melalui kerja sama tim sebagai salah satu ciri khas pembelajaran konstruktivistik belum sepenuhnya terwujud. Kegiatan curah gagasan dan kolaborasi yang menjadi tahapan dalam pembelajaran berbasis masalah juga belum terlaksana dengan baik.

Kinerja mahasiswa presentasi dalam diskusi kelas pada siklus I menunjukkan bahwa kelompok I dan kelompok IV mendapat skor lebih dari 3.5 atau klasifikasi baik. Kelompok II, III, dan V masih skor <3.5; sehingga skor rerata kinerja semua kelompok masih 3.4, kualifikasi cukup baik. Proses pembelajaran dengan pendekatan konstruktivistik berbasis masalah yang memberikan kesempatan mahasiswa menampilkan hasil kerja kelompok untuk dikritik oleh teman sebaya yang dilaksanakan dengan mempresentasikan hasil kerja dari aktivitas berkolaborasi memecahkan masalah pada siklus I belum dilaksanakan dengan baik dan perlu ditingkatkan lagi.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, maka dalam kerja kelompok diperlukan tindakan untuk meningkatkan kinerja mahasiswa pada siklus berikutnya dengan memberikan kesempatan mahasiswa dalam kelompok memilih topik permasalahan sesuai interest dan kesepakatan anggota masing-masing kelompok, bukan kesempatan kelas. Kemudian untuk meningkatkan keterlibatan anggota kelompok dalam perumusan konsep dan strategi desain sebagai kegiatan perencanaan desain, setiap anggota kelompok diminta membuat sketsa alternatif (*thumbnail*) sesuai perencanaan desain untuk kelompoknya. Adapun aktivitas presentasi dalam diskusi kelas diperlukan tindakan pada siklus berikutnya dengan memberi kesempatan mahasiswa berganti peran, membagikan rangkuman hasil kerja kelompok pada kelompok lain. Setiap kelompok menyampaikan presentasi lebih singkat dengan menyampaikan intinya saja, agar alokasi waktu diskusi menjadi lebih lama dan mendapat kritik dan umpan balik yang cukup.

Berikutnya adalah hasil observasi terhadap kegiatan mahasiswa dalam kerja kelompok pada siklus II yang menunjukkan bahwa kinerja mahasiswa kelompok I dan II termasuk sangat baik, dengan masing-masing skor 4.8 dan 4.6, sedangkan kelompok III, IV dan V juga sudah termasuk klasifikasi kinerja yang baik dengan skor antara 4.3 dan 4.4. Sosialisasi melalui kerja kelompok sebagai karakteristik konstruktivistik untuk memecahkan masalah melalui curah gagasan dalam bentuk kolaborasi sebagai bagian tahap dalam pembelajaran dengan model berbasis masalah telah terwujud.

Sebagian besar kelompok telah menunjuk-

kan kinerja yang baik, bahkan hampir mencapai klasifikasi sangat baik, yaitu dengan nilai rerata kelompok mencapai skor 4.5. Bila dibandingkan dengan skor rerata kinerja kelompok pada siklus I yang hanya 3.6 atau kurang dari skor 4 dengan kualifikasi baik, maka kinerja mahasiswa dalam kerja kelompok pada siklus II telah terjadi peningkatan dari kualifikasi baik menjadi lebih baik sesuai indikator target pencapaian kinerja mahasiswa dalam penelitian tindakan pembelajaran desain komunikasi visual.

Kinerja mahasiswa dalam mengawali kerja pada keempat kelompok telah mencapai klasifikasi sangat baik. Mahasiswa dalam kelompok sudah semakin mengetahui cara bekerja dalam tim dan mengetahui langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk memulai bekerja sama. Masing-masing anggota kelompok lebih aktif mengemukakan pendapat atau curah gagasan dalam memecahkan masalah, sehingga semua mahasiswa terlihat lebih antusias belajar dalam kelompok, tidak banyak lagi anggota yang masih sibuk sendiri dengan membaca lembar kerja dan bahan pembelajaran. Hanya kadang-kadang saja masih terlihat sebagian anggota kelompok berperan lebih aktif tetapi tidak mendominasi dalam kelompoknya. Mahasiswa telah belajar dari pengalaman kerjasama memecahkan masalah dalam kerja kelompok sebelumnya, setiap mahasiswa telah memahami peranannya dalam kerja kelompok, sehingga bila ditinjau dari peningkatan kinerja mahasiswa dalam memecahkan masalah bentuk *teamwork* menunjukkan bahwa masing-masing kelompok telah menunjukkan kinerja yang baik atau bahkan sangat baik.

Kinerja mahasiswa presentasi dalam diskusi kelas pada siklus II menunjukkan bahwa rata-rata kinerja mahasiswa sudah dalam kualifikasi baik. Kinerja kelompok I, II, IV dan V telah baik dengan skor 4 atau lebih, sementara kelompok lain yaitu III juga termasuk baik dengan skor mendekati 4 atau >3.5. Secara keseluruhan kelompok telah mencapai peningkatan kinerja dengan mencapai skor 4 dengan kualifikasi baik.

Bila dibandingkan dengan kinerja mahasiswa dalam kegiatan yang sama pada siklus sebelumnya yang hanya mencapai skor nilai rata-rata kelompok 3.4 atau termasuk cukup baik, maka kinerja mahasiswa dalam presentasi pada siklus II telah meningkat menjadi baik dan sesuai indikator pencapaian. Mahasiswa yang tampil dalam kegiatan presentasi sudah mulai memperhatikan teman-teman yang akan menanggapi materi yang dipresentasikan. Masing-masing kelompok telah aktif menyilakan teman lain me-

nyampaikan pendapat dalam diskusi, dan tidak lagi sibuk sendiri berbicara atau berbisik sesama teman mahasiswa dalam kelompoknya.

Walaupun kinerja mahasiswa dalam aktivitas memeriksa ketepatan pendapat teman dan menambah pendapat teman masih belum sebaik aktivitas lain, tetapi aktivitas mahasiswa telah menunjukkan kinerja yang baik dengan lebih aktif bertanya dibandingkan sebelumnya, dan semakin baik dalam menjawab pertanyaan maupun mengemukakan pendapat. Sehingga aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran telah mencapai target yang diharapkan yaitu mencapai skor rerata 4 atau dalam klasifikasi baik, bahkan beberapa aktivitas telah mencapai skor 5 atau > 4.5 yang termasuk dalam klasifikasi sangat baik.

Hasil belajar mahasiswa ditinjau dari hasil belajar kelompok dan individu. Berdasarkan penilaian terhadap hasil kegiatan mahasiswa dalam belajar secara kelompok pada siklus I menunjukkan bahwa hasil kerja mahasiswa dalam kelompok I, II, IV dan kelompok V telah mencapai nilai B, adapun kelompok III masih mencapai nilai C. Penghargaan terhadap prestasi kelompok diberikan pada pertemuan ketiga kepada kelompok yang memperoleh nilai B maupun C dengan urutan dari kelompok I, V, II, dan IV kemudian kepada kelompok III.

Ditinjau dari skor masing-masing aspek aktivitas yang dinilai berdasarkan hasil belajar mahasiswa dalam kerja kelompok pada siklus I, menunjukkan bahwa

hasil presentasi mencapai rerata skor 70, hasil laporan kegiatan kelompok mencapai nilai dengan rerata skor 67, nilai pameran dan hasil karya desain mencapai rerata skor 70, adapun keaktifan belajar mencapai nilai dengan rerata skor 72. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar kelompok dalam siklus I masih belum optimal dengan rerata 70 dibawah 75. Hasil nilai aktivitas pameran dan karya desain masih 70, aspek fungsional dari karya desain belum sesuai yang diharapkan, karena masih didominasi nilai dari aspek estetis dan ekspresi.

Berdasarkan hasil belajar kelompok tersebut, maka aktivitas belajar mahasiswa secara kelompok masih perlu ditingkatkan kualitasnya, terutama dalam kegiatan perancangan karya desain komunikasi visual dengan didukung rumusan konsep dan strategi desain sebagai bagian dari perencanaan desain yang lebih baik, karena pencapaian nilainya juga masih rendah terlihat dari rerata skor laporan hanya mencapai nilai di bawah 70, tepatnya hanya 67.

Perolehan mahasiswa dalam kegiatan belajar secara individu atau hasil kerja masing-

masing mahasiswa pada siklus I menunjukkan bahwa mahasiswa yang telah mencapai nilai B adalah 20 orang atau 77% dari jumlah mahasiswa, dan mahasiswa yang mendapatkan nilai C mencapai 6 orang (23%), adapun mahasiswa yang memperoleh nilai D dan E tidak ada.

Hasil penilaian memberikan informasi bahwa 50% lebih dari jumlah mahasiswa telah mendapat nilai B dengan mencapai nilai 70 ke atas, hanya dua mahasiswa yang mendapat nilai di bawah 70, sehingga rerata nilai hasil belajar individu mencapai nilai 71. Hasil belajar dari post test, enam mahasiswa telah mencapai nilai 80 dan yang lain mendapat nilai 70 atau 75, dengan nilai rerata kelas mencapai 74. Begitu pula keaktifan mahasiswa yang diambil dari tingkat partisipasi mengikuti pembelajaran mencapai 70 ke atas, namun yang mencapai nilai 80 hanya delapan mahasiswa dengan nilai rerata kelas 76. Kemudian bila ditinjau dari nilai hasil karya desain dan laporan kegiatan masih menunjukkan nilai rerata masing-masing 69 dan 68 yang masih tergolong belum baik.

Kualitas karya desain komunikasi visual sebagai hasil perancangan desain yang dikembangkan dari hasil reposisioning kerja kelompok oleh masing-masing mahasiswa masih terdapat nilai 70 ke bawah, demikian pula hasil nilai dari kegiatan perencanaan yang tercermin dari laporan kegiatan. Sehingga masih diperlukan peningkatan kemampuan mahasiswa dalam menerapkan posisioning dalam perencanaan maupun perancangan karya desain komunikasi visual. Walaupun mahasiswa telah mampu merumuskan konsep desain terkait dengan penerapan strategi posisioning, namun belum lengkap dan tepat untuk mendukung langkah pemecahan masalah sesuai tujuan komunikasi periklanan yang ditentukan; sehingga pesan verbal dan visual yang diekspresikan melalui karya desain komunikasi visual belum menunjukkan efektivitas fungsinya untuk menancapkan citra mereka di benak khalayak sasaran.

Hasil belajar individu berupa hasil post test, laporan perencanaan dan hasil perancangan karya desain belum mencapai klasifikasi yang baik seperti yang diharapkan. Alternatif pesan visual dan verbal masih belum menunjukkan perbedaan dari karya desain kelompoknya. Maka perlu adanya tindakan dengan memberi kesempatan mahasiswa mengembangkan tema desain sendiri dalam perumusan konsep dan strategi desain yang mendasari pesan verbal dan visual dari karya desainnya.

Berikutnya adalah hasil penilaian terhadap hasil belajar secara kelompok pada siklus II

menunjukkan bahwa perolehan masing-masing kelompok telah mencapai nilai B, bahkan kelompok I telah mencapai nilai A dengan rerata nilai mencapai 82. Nilai hasil kerja dalam pembelajaran yang telah dicapai dari masing-masing kelompok adalah 75 ke atas.

Seiring dengan peningkatan kinerja dalam pembelajaran pada siklus II, hasil belajar mahasiswa juga mengalami peningkatan, sebagian mahasiswa yang hasil belajarnya semula memperoleh nilai C dapat meningkat menjadi B, hanya tersisa seorang mahasiswa saja yang masih memperoleh nilai C. Bahkan beberapa mahasiswa memperoleh nilai A. Sehingga dalam proses pembelajaran desain komunikasi visual telah mencapai hasil belajar sesuai target yang telah ditentukan dengan nilai B untuk sebagian besar mahasiswa, terdapat mahasiswa memperoleh nilai A dan tidak ada mahasiswa yang memperoleh nilai D maupun E. Hasil belajar yang diperoleh mahasiswa dari kegiatan kerja kelompok dan presentasi dan perancangan karya desain juga telah menunjukkan peningkatan, yaitu mencapai nilai B dengan angka nilai lebih tinggi dan satu kelompok belajar telah mencapai nilai A.

Selanjutnya ditinjau dari skor masing-masing aspek aktivitas yang dinilai berdasarkan hasil belajar mahasiswa melalui kerja kelompok pada siklus II, menunjukkan bahwa hasil presentasi mencapai rerata skor 77, hasil laporan kegiatan kelompok mencapai nilai dengan rerata skor 78, nilai pameran dan hasil karya desain mencapai rerata skor 78, adapun keaktifan belajar mencapai nilai dengan rerata skor 78. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar kelompok dalam siklus II telah mencapai nilai rerata di atas 75 dengan skor rerata mencapai 78. Hasil nilai aktivitas pameran dan karya desain telah mengindikasikan aspek fungsional dari karya desain telah menunjukkan penyesuaian dengan tujuan penerapan positioning dalam komunikasi periklanan.

Hasil penilaian terhadap perolehan mahasiswa dalam kegiatan belajar secara individu atau hasil belajar dari masing-masing mahasiswa pada siklus II menunjukkan bahwa nilai hasil belajarnya telah sesuai dengan tingkat pencapaian yang direncanakan. Mahasiswa yang telah mencapai nilai A sebanyak lima orang (19%) yang sebelumnya mencapai nilai dengan klasifikasi B. Seorang mahasiswa masih memperoleh nilai C yang sebelumnya mendapat nilai D, dan lainnya mendapat nilai B. Hal ini menunjukkan pula bahwa pencapaian hasil nilai mahasiswa telah memenuhi target yang direncanakan, yaitu sebanyak 77% atau lebih dari separuh jumlah mahasiswa mendapat nilai B, tidak ada lagi yang mendapat nilai D dan

beberapa mahasiswa telah mencapai A. Sehingga kegiatan penelitian pembelajaran untuk siklus berikutnya dihentikan.

Bila ditinjau dari skor nilai dari rerata aktivitas belajar mahasiswa secara individu, juga menunjukkan hasil yang baik. Rerata skor nilai post tes mencapai 74, hasil karya desain mencapai rerata skor 76, laporan kegiatan individu mencapai rerata skor 76, dan 78 juga untuk keaktifan belajar individu, dengan rerata skor pada aktivitas menunjukkan 76. Hasil karya mahasiswa yang telah menunjukkan pencapaian nilai dengan rerata skor tersebut, mengindikasikan bahwa hasil nilai karya tidak lagi hanya ditentukan oleh aspek estetis dan aspek ekspresifistik, tetapi juga aspek fungsi.

Hasil refleksi siklus II menunjukkan bahwa kinerja mahasiswa dalam aktivitas kerja kelompok mengalami peningkatan, kinerjanya menjadi lebih baik setelah adanya tindakan. Selain karena sudah mulai terbiasa dengan kerja kelompok, masing-masing anggota juga berusaha terlibat dalam perencanaan desain agar dapat membuat sketsa alternatif sesuai konsep dan strategi desain yang dirumuskan secara bersama dalam kerja kelompok. Aktivitas mahasiswa dalam mempresentasikan dan mendiskusikan hasil kerja kelompok, kinerjanya juga meningkat dalam proses pembelajaran siklus II, hal ini didukung dengan bukti bahwa persiapan mahasiswa semakin baik, pergantian peran menjadikan masing-masing anggota kelompok mempersiapkan diri sesuai perannya, tidak lagi didominasi oleh mahasiswa tertentu. Karya desain alternatif yang dirancang mahasiswa meningkat kualitasnya. Hasil belajar mahasiswa secara kelompok menjadi lebih baik dibandingkan hasil belajar pada siklus sebelumnya.

Hasil belajar individu juga mengalami peningkatan dengan nilai rerata yang baik dan telah memenuhi tingkat pencapaian yang telah ditentukan. Kualitas karya desain komunikasi visual yang dirancang tidak lagi terpengaruh konsep dan strategi desain hasil kerja kelompoknya, dan berhasil menunjukkan perbedaan melalui positioning sesuai tuntutan fungsi desain dengan meningkatkan kualitas aspek instrumentalistik yang menunjukkan peran desain sebagai alat untuk mencapai tujuan komunikasi periklanan.

Berdasarkan respon mahasiswa terhadap kinerja dosen dalam proses pembelajaran desain komunikasi visual pada siklus I, menunjukkan bahwa kinerja dosen sebagai fasilitator dan pendamping dalam pembelajaran mendapat respon yang baik dari mahasiswa, dan telah memenuhi tingkat pencapaian yang telah ditentukan, yaitu

mencapai skor 4.4. Namun tetap saja perlu dicermati, terutama pada aspek kinerja yang direspon oleh beberapa mahasiswa dengan memberikan skor 3 yang termasuk dalam klasifikasi cukup baik, misalnya pada aspek variasi topik/subtopik yang diajukan dosen, lima mahasiswa memberikan respon cukup baik. Demikian pula respon serupa yang diberikan oleh sejumlah mahasiswa terhadap beberapa aspek kinerja, yaitu: pemanfaatan media pembelajaran, penjelasan dosen selama pembelajaran, kejelasan uraian lembar kerja, kejelasan uraian bahan pembelajaran, fungsi bahan pembelajaran, peranan dosen dalam pembimbingan, interaksi dosen dan mahasiswa, efektivitas perangkat pembelajaran.

Respon mahasiswa terhadap beberapa aspek kinerja tersebut perlu diperhatikan oleh dosen untuk meningkatkan kinerjanya, paling tidak bisa dijaga jangan sampai menurun. Sehingga pada proses pembelajaran selanjutnya kinerja dosen dapat lebih ditingkatkan, dengan mempertimbangkan langkah strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai peranannya sebagai fasilitator dan pembimbing mahasiswa.

Kinerja dosen pada siklus II berdasarkan respon mahasiswa menunjukkan rerata skor mencapai 4.5 yang dapat dimasukkan dalam klasifikasi baik sekali. Bila dibandingkan dengan hasil rerata skor pencapaian pada siklus I, maka kinerja mahasiswa berdasarkan respon mahasiswa terdapat peningkatan, dari skor respon dengan rerata 4.4 menjadi 4.5. Rerata skor pada aspek kinerja yang mencapai peningkatan klasifikasi baik, antara lain: variasi topik/subtopik yang diajukan dosen, pemanfaatan media pembelajaran, kejelasan uraian lembar kerja, fungsi lembar kerja, fungsi bahan pembelajaran, dan efektivitas perangkat pembelajaran. Adapun aspek kinerja yang lain telah direspon mahasiswa dengan rerata skor mencapai klasifikasi baik sekali.

Simpulan

Peningkatan kualitas pembelajaran Desain Komunikasi Visual IV dengan pendekatan konstruktivistik berbasis masalah yang bertujuan meningkatkan kinerja dan kualitas hasil belajar mahasiswa, merupakan langkah antisipasi timbulnya masalah peningkatan kualitas hasil karya desain mahasiswa.

Kinerja mahasiswa dalam kerja kelompok dan presentasi pada siklus I belum optimal, demikian pula hasil belajar kelompok maupun in-

dividu belum mencapai target yang telah ditentukan. Kemudian setelah pembelajaran pada siklus II yang dilaksanakan dengan rekomendasi dari catatan refleksi siklus I, kinerja mahasiswa dalam kerja kelompok mengalami peningkatan dari rerata skor 3.5 pada siklus I menjadi 4.5 pada siklus II dengan klasifikasi mendekati baik sekali. Adapun aktivitas mahasiswa presentasi dalam diskusi kelas, kinerjanya juga meningkat dari rerata skor 3.4 menjadi 4.0 pada siklus II.

Hasil belajar kelompok pada siklus I dengan rerata nilai 70 meningkat menjadi 78 pada siklus II, karya desain yang dihasilkan tidak saja estetis tetapi juga komunikatif dan lebih fungsional. Hasil belajar individu juga telah mencapai nilai dengan klasifikasi A sebanyak 5 orang, 20 mahasiswa memperoleh nilai B atau lebih 50% dari jumlah mahasiswa, seorang mahasiswa dengan nilai C, dan tidak ada yang memperoleh nilai D. Perkembangan hasil belajar mahasiswa berdasarkan hasil kerja individu pada siklus I dan II, menunjukkan perkembangan mencapai klasifikasi baik. Begitu pula respon mahasiswa terhadap kinerja dosen juga positif, dengan memberikan rerata skor nilai yang termasuk klasifikasi baik pada siklus I dan baik sekali pada siklus II. Berdasarkan perkembangan tersebut, maka peningkatan kualitas pembelajaran Desain Komunikasi Visual IV telah dapat dicapai melalui pendekatan konstruktivistik berbasis masalah.

Dosen mata kuliah desain komunikasi visual sebaiknya secara berkala melakukan penelitian terhadap penyelenggaraan pembelajaran yang dibinanya dengan menerapkan pendekatan inovatif. Selain merupakan tuntutan profesi, juga terkait dengan dinamika perkembangan bidang desain komunikasi visual yang menuntut penjabaran yang operasional dan kontekstual, sehingga dapat membantu mahasiswa mengembangkan potensinya sesuai tuntutan profesinya kelak.

Daftar Pustaka

- Mustaji. 2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik*. Surabaya : Unesa University Press
- Nurhadi, dkk. 2006. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya Dalam KBK*. Malang : Universitas Negeri Malang
- Salim, Agus. 2004. *Indonesia Belajarlah, Membangun Pendidikan Indonesia*. Semarang : Gerbang Madani Indonesia
- Samani, Muchlas. 2008. *Pembelajaran Inovatif dan Partisipatif*. Jakarta: Direktorat Ketenagaan, Dirjen-dikti, Depdiknas.