



IMPLEMENTASI DESAIN POSTER PADA SISWA SMPN 3 SUNGGUMINASA KABUPATEN GOWA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN STUDYSASTER

Nashendra¹, Andi Baetal Muqaddas², Meisar Ashari³

¹²³Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Email: nashendra12@gmail.com, andi.baetal@unm.ac.id,
Meisarashari@unismuh.ac.id

Abstract: *The problems of this research are: (1) How is the ability of SMPN 3 Sungguminasa students of Gowa Regency to make poster designs with a studyaster learning model. (2) How is the work of students of SMPN 3 Sungguminasa, Gowa Regency in making poster designs with a studyaster learning model. The method used in this study is quantitative research method, the subject of this study is grade VIII students of SMPN 3 Sungguminasa, Gowa Regency. Data collection techniques are: Observation, Interview, Practice test, and Documentation. The results of the study with 47 students from 2 classes, in the aspect of ability assessment were categorized (capable) with data very capable (0), capable (24), quite capable (7), less capable (4), unable (11) and in the aspect of assessment of work results categorized (good enough) with very good data (0), good (6), good enough (21), less good (7), and very less (13).*

Keywords: *Poster Design, Creative Ability, Study Starter Learning Model*

Abstrak: Permasalahan penelitian ini adalah: (1) Bagaimana kemampuan Siswa SMPN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa membuat desain poster dengan model pembelajaran studysaster. (2) Bagaimana hasil karya siswa SMPN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa dalam membuat desain poster dengan model pembelajaran studysaster. Menggunakan metode penelitian kuantitatif, subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Hasil penelitian dengan jumlah siswa 47 dari 2 kelas, pada aspek penilaian kemampuan dikategorikan (mampu) dan pada hasil karya siswa cukup baik.

Kata kunci: Desain Poster, Kemampuan Berkarya, Model Pembelajaran Studysater

PENDAHULUAN

Kecenderungan siswa yang pasif menambah catatan pahit yang biasa kita dengar bahwa tidak semua siswa menyukai mata pelajaran seni budaya. Padahal anak didik adalah peniru yang sejati. Mereka akan mampu mencontoh bahkan melakukan secara mandiri jika diberikan panduan yang menyenangkan dan menarik menurut mereka. Kondisi pembelajaran seni budaya (seni rupa) pada siswa SMPN 3 Sungguminasa ternyata juga memiliki permasalahan sebagaimana yang telah dituliskan di atas. Kondisi siswa yang lebih banyak pasif pada saat pembelajaran berlangsung, akan mengakibatkan siswa tersebut kesulitan bahkan tidak dapat mengerjakan tugas yang diberikan tanpa bantuan orang lain. Hal ini akan berdampak pada rendahnya hasil ulangan yang akan diperoleh dan hasil karya yang akan dibuat. bahkan beberapa siswa ada yang malas-malasan mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang diberikan guru, hal ini yang menjadi bahan pertimbangan penulis untuk mengambil judul “kemampuan siswa kelas VIII SMPN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa membuat desain poster dengan model pembelajaran *studysater*”.

Untuk menciptakan karya seni rupa yang salah satunya membuat desain poster selalu berhubungan dengan media yang dipilih dan teknik yang digunakan agar karya seni dua dimensi menjadi indah. “Mencipta karya seni rupa selalu berhubungan dengan media dan teknik yang tepat untuk digunakan” (Rahmat S. 2009: 4). Menurut Purwanto (2014: 123) Gambar poster merupakan salah satu sarana untuk menyampaikan pesan, isi pesannya menggunakan gambar serta bahasa yang mudah dipahami. Berdasarkan pernyataan diatas penulis juga ingin mengetahui bagaimana kemampuan siswa kelas VIII SMPN 3 Sungguminasa dalam membuat desain poster dengan model pembelajaran *studysaster*.

Implementasi materi yang menekankan aspek pengetahuan dan lebih banyak berpusat pada guru dapat dirubah ke variasi model pembelajaran yang lebih inovatif. Misalnya mengintegrasikan mata pelajaran seni budaya dengan berbagai disiplin ilmu pengetahuan lainnya sehingga menjadi kompleks dan tentunya menarik, dan memotivasi peserta didik dalam mengembangkan daya cipta atau berkarya seni. “Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya sistematis dan disengaja oleh pendidik untuk menciptakan kondisi-kondisi agar peserta didik melakukan belajar” (Nana Sudjana, 2005: 8). Banyak model pembelajaran yang beredar dan dapat dipilih sesuai kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang ditawarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah model pembelajaran “*Studysaster*”. *Studysaster* adalah sebuah inovasi berupa model pembelajaran untuk mengintegrasikan pendidikan kebencanaan dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuannya meningkatkan minat siswa belajar kebencanaan. Semoga dengan variasi model pembelajaran yang dipilih dapat meningkatkan belajar siswa dalam menggambar poster.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiono (2018:13) kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan data kongkrit, data peneliti berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji perhitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan Adapun yang menjadi variabel-variabel dari penelitian ini adalah Kemampuan siswa SMPN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa membuat desain poster dengan model pembelajaran *studysaster* dan hasil karya siswa SMPN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa dalam membuat desain poster dengan model pembelajaran *studysaster*.

Desain penelitian pada hakikatnya merupakan strategi mengatur penelitian dan dibuat sebagai kerangka acuan dalam melaksanakan penelitian. Dalam proses penelitian ini, peneliti berupaya menyusun kerangka acuan yang meliputi perencanaan penelitian, pelaksanaan penelitian, pengumpulan data (observasi, wawancara, dokumentasi), analisis data, dan penarikan kesimpulan.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang valid, penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang sesuai dengan standar penelitian, yaitu observasi, wawancara, tes praktik, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung untuk mengamati proses pembelajaran daring mata pelajaran Pendidikan Seni Budaya serta fenomena yang terjadi di sekolah. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada guru seni budaya, wakil kepala kurikulum, dan peserta didik, baik secara langsung maupun melalui media seperti smartphone atau WhatsApp, guna menggali data terkait perencanaan, proses, dan pelaksanaan pembelajaran. Tes praktik digunakan untuk mengukur kemampuan siswa melalui pembuatan desain poster, sedangkan dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis data tertulis yang relevan dengan penelitian.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis awal yang telah dirumuskan dalam proposal. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami diri sendiri maupun orang lain.

Muh.Arief Tiro (2004:24) adapun teknik analisi data yang di anggap tepat dalam penelitian ini adalah teknik analisi statistik sederhana melalui perhitungan dengan rumus:

$$X = \frac{f}{n} \times 100\%$$

keterangan:

X = *bilangan yang di cari*

F = *jumlah frekuensi*

N = *banyak responden*

PEMBAHASAN

Kemampuan siswa kelas VIII SMPN 3 sungguminasa dalam mendesain poster

Mengacu pada rumusan masalah ke 1 tentang kemampuan siswa SMPN 3 sungguminasa membuat desain poster dengan model pembelajaran studysaster. Maka untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dapat diamati dan dilihat dari nilai yang di peroleh siswa. Kriteria penilaian yang digunakan adalah imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi.

Adapun rentang nilai yang digunakan yaitu 00 - 100 dengan rician sebagai berikut:

Tabel 4.6 hasil pencapaian kemampuan siswa SMPN 3 Sungguminasa penilaian keseluruhan aspek

No.	Tingkat kemampuan	kategori	Frekuensi
1	91 – 100	Sangat mampu	0
2	81 – 90	Mampu	25
3	71 -80	Cukup mampu	7
4	61 -70	Kurang mampu	4
5	<60	Tidak mampu	11

Berdasarkan hasil skor pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas VIII SMPN 3 sungguminasa dalam mendesain poster, ditinjau dari keseluruhan aspek menunjukkan hasil mampu, hal ini berdasarkan pada jumlah siswa yang mendapatkan nilai 91 – 100 (kategori sangat mampu) sebanyak 0 orang (0%), dan siswa mendapat nilai 81 – 90 (kategori mampu) sebanyak 25 orang (53.1%), sedangkan siswa yang mendapatkan nilai 71 -80 (kategori cukup mampu) sebanyak 7 orang (14%), yang mendapat nilai 60 – 70 (kategori kurang mampu) sebanyak 4 orang (8.5%), dan yang mendapat nilai <60 (tidak mampu) 11 orang (23.4%).

Hasil karya siswa dalam mendesain poster

Mengacu pada rumusan masalah ke 2 tentang hasil karya siswa SMPN 3 sungguminasa membuat desain poster dengan model pembelajaran studysaster. Maka untuk mengetahui bagaimana hasil karya siswa dapat diamati dan dilihat dari nilai yang di peroleh siswa berdasarkan hasil tes praktek yang dilaksanakan dalam membuat desain poster, di bawa ini disajikan hasil karya siswa dan presentase nilai siswa kelas VIII B dan kelas VIII E. Kriteria penilaian yang digunakan adalah tema (ide gagasan), kreativitas, gaya perseorangan, wujud dan teknik.

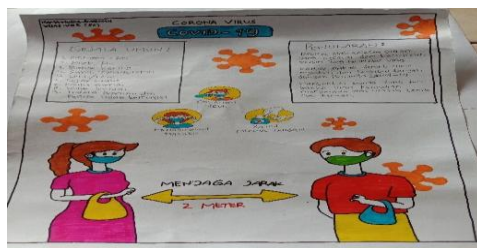
Tabel 4.13 pencapaian hasil karya siswa SMPN 3 Sungguminasa penilaian keseluruhan aspek

No.	Tingkat kemampuan	kategori	Frekuensi
1	91 – 100	Sangat mampu	0

2	81 – 90	Mampu	6
3	71 -80	Cukup mampu	21
4	61 -70	Kurang mampu	7
5	<60	Tidak mampu	13

Berdasarkan hasil skor pada tabel 4.13 menunjukkan bahwa hasil karya siswa kelas VIII SMPN 3 sungguminasa dalam mendesain poster, ditinjau dari keseluruhan aspek menunjukkan hasil cukup baik, hal ini berdasarkan pada jumlah siswa yang mendapatkan nilai 95 – 100 (kategori sangat baik) sebanyak 0 orang (0%), dan siswa mendapat nilai 85 – 95 (kategori baik) sebanyak 6 orang (12.7%), sedangkan siswa yang mendapatkan nilai 75 - 85 (kategori cukup baik) sebanyak 21 orang (44.6%), yang mendapat nilai kurang 65 – 75 (kategori kurang) sebanyak 7 orang (14.8%), dan yang mendapat nilai <65 (kategori sangat kurang) 13 orang (26.7%).

Berdasarkan hasil penelitian teks praktik maka akan diuraikan tentang desain poster yang masuk kategori baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang, dari keseluruhan aspek yang dinilai. Sampel karya siswa yang mendapat nilai kategori baik pada keseluruhan aspek sebagai berikut:

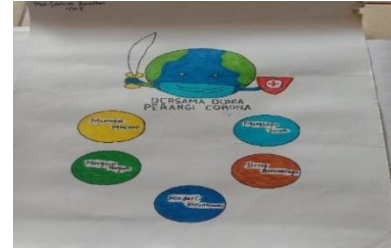


Gambar 14. Karya Nurul Amalia (Dokumentasi, Nashendra 2022)



Gambar 15. Karya Khasyifa (Dokumentasi, Nashendra 2022)

Selanjutnya untuk kategori cukup baik dalam membuat desain poster pada keseluruhan aspek sebagai berikut:



Selanjutnya untuk kategori kurang baik dalam membuat desain poster pada keseluruhan aspek sebagai berikut:

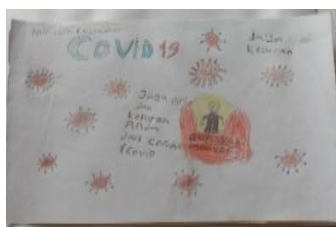


Gambar 18. Fadel arfandi
(Dokumentasi Nashendra
2022)



Gambar 19. Imam jawakkang
(Dokumentasi Nashendra,
2022)

Selanjutnya untuk kategori sangat kurang dalam membuat desain poster pada keseluruhan aspek sebagai berikut:



Gambar 20. Karya olivia
(Dokumentasi, Nashendra
2022)



Gambar 21. karya Nur isra
(Dokumentasi, Nashendra
2022)

Kelebihan model pembelajaran studysaster mampu berperan efektif dalam proses pembelajaran untuk mengedukasi siswa tentang suatu bencana terlebih lagi dalam pembelajaran seni, seperti dalam membuat desain poster. Model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif bagi sekolah yang melaksanakan pembelajaran jarak jauh, (PJJ) pada saat ada bencana. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Sehingga pembelajaran di masa bencana (pandemi) model pembelajaran ini menjadi solusi pembelajaran yang maksimal dan memiliki makna.

KESIMPULAN

kemampuan siswa kelas VIII SMPN 3 sungguminasa dalam mendesain poster, ditinjau dari keseluruhan aspek menunjukkan hasil mampu, hal ini berdasarkan pada jumlah siswa yang mendapatkan

1. nilai 91 - 100 (kategori sangat mampu) sebanyak 0 orang (0%),
2. nilai 81 - 90 (kategori mampu) sebanyak 25 orang (53.1%),
3. nilai 71 - 80 (kategori cukup mampu) sebanyak 7 orang (14%),
4. nilai 60 - 70 (kategori kurang mampu) sebanyak 4 orang (8.5%),
5. <60 (tidak mampu) 11 orang (23.4%).

Pada hasil karya siswa yang di evaluasi atau di nilai secara menyeluruh dari 47 siswa yang melakukan tes praktek mendesain poster, menunjukkan bahwa hasil karya siswa kelas VIII SMPN 3 sungguminasa dalam mendesain poster, ditinjau dari keseluruhan aspek menunjukkan hasil cukup baik, hal ini berdasarkan pada jumlah siswa yang mendapatkan:

1. nilai 95 - 100 (kategori sangat baik) sebanyak 0 orang (0%),
2. nilai 85 - 95 (kategori baik) sebanyak 6 orang (12.7%),
3. nilai 75 -85 (kategori cukup baik) sebanyak 21 orang (44.6%),
4. nilai kurang 65 - 75 (kategori kurang) sebanyak 7 orang (14.8%),
5. nilai <65 (kategori sangat kurang) 13 orang (26.7%).

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya, 2000. *Tinjauan Desain: ITB* (researchgate.net diakses 10 juli 2022).
- Bety indri puspitarini, 2022. *Penggunaan model studysaster pada pembelajaran daring dalam upaya meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas 5 SD Kyai Ibrahim Surabaya Tahu*.
- Daymond,Christine. 2008. *Metode-Metode Riset Kualitatif dalam Publik Relations dan Marketing Communications/Christine Daymon dan Immy Holloway*; penerjemah, cahya wiratama; penyunting, santi indra astuuti, Yogyakarta: Bentang.
- Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, Sekar Ayu Aryani. 2004. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.
- Meisar Ashari, 2006. *Kritik Seni: Sarana Apresiasi dalam Wahana Kontemplasi Seni*. Makassar: Mediaqita Fondation.
- Mulyasa, E. 2005. *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Maslan Syah Ali, 2020. *“Prosses Berkarya Seni Desain Poster Tema pendidikan pada siswa kelas XI di SMAN 4 Bulukumba”*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas muhammadiyah Makassar.
- Mukhirah, Nurbaiti. 2018. *Dasar Seni dan Desain*. Banda Aceh: Syiah Kuala Univversity Press.
- Octavia, Shilpy, A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish. Anggito, Albi dan Johan Setiawa. 2018. *Metedologi Penelitian Kualitatifl*. Lestari, Ella Deffi (Ed.). Sukabumi: CV Jejak.
- Pilliang, Y. A. (2008) *multiplisitan dan diferensi: redefenisi desain, teknologi dan humanitas*, Yogyakarta: jalasutra.

- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2011. *Metedologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Saiful Rachman, Yoto, Syarif Suhartadi, Suparti. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surabaya: SIC Bekerjasama Dengan Dinas P dan K Provinsi Jawa Timur.
- Sumadi, 2002. *Prestasi dalam Belajar*. Pustaka Widyamara: Jakarta.
- Sri Wulandari, 2020. “Kemampuan Menggambar Poster Dengan Menggunakan Media Cat Poster Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 26 Makassar”. Skripsi Program Studi Pendidikan Seni Rupa Dan Desain, Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni Dan Desain, Universitas Negeri Makassar.
- Widyasari, E.2020. *Model pembelajaran studysaster dalam upaya meningkatkan imunitas pada pandemic covid-19. Social, and education studies (SHEs): conference series*, 32-37.