

**KAJIAN STRATEGI PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING* DALAM  
PEMBUATAN DESAIN PERMAINAN MONOPOLI PADA KELAS XI DESAIN  
KOMUNIKASI VISUAL DI SMK NEGERI 9 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN  
2018/2019**

**Dian Prima Saputra, Edy Tri S, Endang Widiyastuti**

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

**Alamat Korespondensi:** Dusun Pepe RT 02 RW 09, Gedongan, Colomadu, Karanganyar

primasaputra03@gmail.com

*Abstract*

*The purpose of this study is to identify and to describe (1) the process of implementing problem solving learning strategies in creating monopoly game design of grade XI DKV (Visual Communication Design) program at SMKN 9 Surakarta in the academic year 2018/2019; (2) the analysis of work visualization in creating monopoly game design of grade of XI DKV program at SMKN 9 Surakarta in the academic year 2018/2019; and (3) the obstacles to the implementation of problem solving learning strategy in creating monopoly game design of grade XI DKV program at SMKN 9 Surakarta in the academic year 2018/2019. This is a qualitative descriptive research. The data sources used are informants, places and events, documentation, and archives. The sampling technique used was purposive sampling. The data were collected using observation, interviews, and documentation analysis. Then, they were validated through data triangulation and informant review. Finally, they were analyzed under qualitative descriptive analysis. The results of this study are; (1) the process of problem solving learning strategy implementation in creating monopoly game design of grade XI of DKV program at Surakarta 9 Vocational High School is identified to be inappropriate. In reference to David Johnson, the stages of the procedure for problem solving learning strategy are (a) defining problems, (b) diagnosing problems, (c) formulating alternative problem solving strategy, (d) determining problem solving strategy, and (e) applying problem solving strategy. The students taught using the aforementioned strategy become more active, creative, and independent. They also can find problems and try to find solutions. In addition, designs become more developed and the class management becomes easy, (2) the analysis of monopoly game design work visualization of grade XI of DKV program at SMKN 9 Surakarta in the academic year 2018/2019 includes composition that show the designers' sensitivity to the elements of form, elements of design, and the arrangement of fine art elements, and (3) there are some obstacles in the implementation of problem solving learning strategy in creating monopoly game design of grade XI of DKV program at SMKN 9 Surakarta in the academic year 2018/2019, including those from the teachers, students, and facilities.*

**Keywords:** *Problem Solving Strategy, Work Analysis, Visual Communication Design.*

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan (1) bagaimanakah proses pelaksanaan strategi pembelajaran *problem solving* dalam pembuatan desain permainan monopoli pada kelas XI DKV (Desain Komunikasi Visual) di SMKN 9 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019; (2) analisis visualisasi karya desain permainan monopoli kelas XI DKV (Desain Komunikasi Visual) di SMKN 9 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019; (3) kendala/hambatan pelaksanaan strategi pembelajaran *problem solving* dalam pembuatan desain

permainan monopoli pada kelas XI DKV (Desain Komunikasi Visual) di SMKN 9 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019. Bentuk penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan: informan, tempat, peristiwa, dokumentasi, dan arsip. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan: observasi, wawancara, dan analisis dokumentasi. Validitas data yang digunakan adalah triangulasi data dan *riview informant*. Analisis data yang digunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini adalah (1) Proses pelaksanaan strategi pembelajaran *problem solving* dalam pembuatan desain permainan monopoli pada kelas XI desain komunikasi visual di SMKN 9 Surakarta diketahui belum tepat. Menurut David Johnson tahapan prosedur penyelesaiannya strategi pembelajaran *problem solving* yaitu; dengan (a) mendefinisikan masalah, (b) mendiagnosis masalah, (c) merumuskan alternatif strategi pemecahan masalah, (d) menentukan strategi pemecahan masalah, dan (e) menerapkan strategi pemecahan masalah. Siswa yang dibelajarkan melalui strategi pembelajaran *problem solving* menjadikan siswa menjadi lebih aktif, kreatif, mandiri, siswa bisa menemukan masalah dan berusaha mencari solusi, desain menjadi lebih berkembang, dan pengelolaan kelas menjadi mudah. (2) Analisis visualisasi karya desain permainan monopoli pada kelas XI DKV (Desain Komunikasi Visual) di SMKN 9 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019 meliputi komposisi yang memperlihatkan kepekaan desainer terhadap unsur-unsur bentuk, elemen-elemen desain, dan penyusunan unsur-unsur seni rupa (3)Kendala/hambatan pelaksanaan strategi pembelajaran *problem solving* dalam pembuatan desain permainan monopoli pada kelas XI DKV (Desain Komunikasi Visual) di SMKN 9 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019. Terdapat kendala guru, siswa, dan sarana prasarana.

**Kata Kunci:** Strategi Pembelajaran *Problem Solving*, Analisis Karya, Desain Komunikasi Visual.

## PENDAHULUAN

SMK Negeri 9 Surakarta merupakan salah satu lembaga pendidikan formal seni rupa di Surakarta yang memiliki beragam program keahlian, yaitu: Desain Produk Kayu, Desain Produk Logam, Desain Produk Tekstil, Desain Produk Seni Lukis (Seni Rupa), Tata Busana, DKV, Animasi, Multimedia, dan TKJ (Teknik Komputer Jaringan). Program keahlian bidang DKV (Desain Komunikasi Visual) merupakan program bidang ilmu yang mempelajari komunikasi visual, khususnya merancang, dan mendesain pesan kreatif untuk tujuan sosial atau komersial.

Kurikulum (K13) revisi 2017 disebutkan bahwa “Kurikulum 2013 memiliki empat aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, dan perilaku”. Sehubungan dengan pernyataan tersebut peserta didik dituntut untuk lebih aktif, kreatif, dan mandiri. Guru dalam proses pembelajaran desain publikasi menerapkan strategi pembelajaran *problem solving* dan menganggap bahwa strategi tersebut nyaman dan solusi terbaik untuk pembelajaran di kelas dibanding dengan strategi pembelajaran yang lain.

Kelebihan strategi pembelajaran *problem solving* dalam proses pembelajaran menjadikan siswa

berpartisipasi lebih aktif; siswa bisa menemukan masalah dan berusaha mencari solusi; siswa menjadi menjadi lebih kreatif, mandiri, desain menjadi lebih berkembang, memudahkan guru mengajar, dan pengelolaan kelas menjadi lebih mudah. Sedangkan kelemahan dalam proses pembelajaran ini adalah siswa yang merasa kurang percaya diri merasa tidak mau mencoba untuk memecahkan masalah. Sehingga siswa tersebut harus secara pelan-pelan dibimbing oleh guru.

Sehubungan dengan latar belakang diatas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Kajian Strategi Pembelajaran *Problem Solving* dalam Pembuatan Desain Permainan Monopoli pada Kelas XI Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 9 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019”.

## **KAJIAN TEORI**

### **1. Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh manusia untuk meningkatkan kemampuan berpikir, tumbuh, berkembang, dan sebagai solusi pemecahan suatu masalah. Menurut Knirk & Kent L. Gustafson mendefinisikan pembelajaran sebagai kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan, keterampilan, dan nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan

evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar (Mulyasa, 2002: 100).

#### **b. Komponen Pembelajaran**

Pembelajaran pada hakekatnya, yaitu membelajarkan siswa. Dalam proses pembelajaran tidak lepas dari komponen-komponen yang mendukung. Komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, peserta didik/siswa, guru, materi pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar, dan evaluasi pembelajaran.

#### **c. Strategi Pembelajaran**

Proses pembelajaran yang efektif, selain membutuhkan komponen-komponen pembelajaran, sangat diperlukan juga strategi pembelajaran. Sehubungan dengan pemahaman tentang strategi pembelajaran, Faturrohman dan Sutikno (2008: 14) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah “kegiatan guru-murid dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan”.

#### **d. Faktor yang mempengaruhi Pembelajaran**

Wina Sanjaya (2008: 52) menjelaskan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran, diantaranya faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan.

## **2. Strategi Pembelajaran *Problem Solving***

### **a. Pengertian Strategi Pembelajaran *Problem Solving***

Strategi pembelajaran merupakan salah satu upaya yang perlu dilakukan dan dikerjakan oleh guru dan siswa agar proses kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lancar dan bisa mencapai tujuan yang diharapkan. Sehubungan dengan pemahaman strategi pembelajaran *problem solving*, Wankat dan Oreovicz (Wena, 2011: 57) menyatakan bahwa strategi pembelajaran *problem solving* merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Dimana siswa yang bekerja sendiri guru hanya membimbing dan sesekali memberi arahan tanpa terlibat secara penuh.

### **b. Tahapan *Problem Solving***

Tahapan *problem solving*, menurut David Johnson dapat dilakukan melalui kelompok dengan prosedur penyelesaiannya dilakukan sebagai berikut (W.Gulo, 2002: 117):

- 1) Mendefinisikan Masalah
- 2) Mendiagnosis masalah
- 3) Merumuskan alternatif strategi
- 4) Menentukan dan menerapkan strategi
- 5) Mengevaluasi keberhasilan strategi

### **c. Faktor yang Mempengaruhi *Problem Solving***

Pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan strategi pembelajaran. Menurut Rahmat (2001: 145) terdapat 4 faktor yang

mempengaruhi proses dalam *problem solving* yaitu motivasi, kepercayaan dan sikap yang salah, kebiasaan, dan emosi.

## **3. Desain Komunikasi Visual**

### **a. Desain**

Hakekat desain secara umum, dikenal di masyarakat umum sebagai suatu yang berkaitan dengan gambaran sementara dari sebuah rancangan objek, sistem, komponen/struktur, dan produk. Sehubungan dengan itu, menurut pendapat Kotler/Amstrong (1992: 357) kata “desain” secara etimologi berasal dari kata *designer* (Itali) yang artinya “gambar”.

Sehubungan dengan desain, Ronald Justice juga menjelaskan elemen-elemen desain (*moment of desain*) adalah sebagai berikut; Garis (*Line*) (Garis Lurus, Garis Horizontal, Garis Lengkung), Ruang (*Space*) Warna (*Colour*), Tekstur (*Texture*). Disisi lain, dalam mendesain hal-hal lain yang juga harus diperhatikan adalah prinsip-prinsip desain antara lain: Kesatuan (*Unity*), Keseimbangan (*Balance*, Proporsi dan Perbandingan (*Proportio and Scale*), Irama (*Ritme*).

### **b. Komunikasi**

Proses komunikasi pada masyarakat umum memahamai pengertian tersebut yaitu sebagai proses berbicara. Sehubungan dengan pengertian komunikasi, Anggraini & Kirana (2014: 15) menjelaskan, bahwa kata komunikasi

sendiri berasal dari bahasa Inggris yaitu “*communicatio*” yang diambil dari bahasa latin “*communio*” yang berarti “kebersamaan” (dalam bahasa Inggris: *common*).

### **c. Visual**

Poerwodarminto (1990: 1120), berpendapat bahwa “Visual merupakan segala sesuatu yang dilihat dengan indera penglihatan (visi)”. Anggraini & Kirana (2014: 7) berpendapat bahwa DKV merupakan metode, cara, atau strategi mengkomunikasikan ide-ide melalui sebuah karya yang didalamnya memiliki target tertentu, seperti menyampaikan pesan atau menaikkan citra/pesona dari sebuah produk, tokoh, atau materai lain.

## **4. Desain Permainan Monopoli**

### **a. Pengertian**

Kata permainan monopoli, dipahami masyarakat umum sebagai sesuatu permainan yang berisi gambar visual yang menarik. Pada umumnya, sebuah desain permainan monopoli bertema tempat ruang publik, sekolah, kampus, terminal, pasar, kantor, mall, negara, kuliner, puskemas, hewan, dan lain-lain. Permainan monopoli biasanya digunakan oleh kalangan anak sampai dewasa. Tujuan desain permainan monopoli pada umumnya sebagai media publikasi supaya masyarakat dapat membacanya dan melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang ada dalam desain tersebut. Desain permainan monopoli biasanya menggunakan bahasa

yang mudah untuk dipahami, kalimatnya singkat, padat, jelas, tetapi berisi, desain harus menarik minat khalayak, desain pada umumnya dikombinasikan dengan gambar.

### **b. Fungsi**

Desain permainan monopoli sepengertian dengan desain poster. Disisi lain, Sudjajana dan Rivai (2005: 56) berpendapat fungsi desain poster antara lain: (1) sebagai motivasi, (2) sebagai peringatan, dan (3) sebagai pengalaman yang kreatif.

### **c. Manfaat**

Sebagai penggerak perhatian, Sebagai petunjuk, Sebagai peringatan, Untuk kampanye, Untuk komersial.

### **d. Penggunaan Media Desain Permainan Monopoli dalam Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu proses untuk mengolah dan mengembangkan individu. Disisi lain, penggunaan desain permainan monopoli dalam proses pembelajaran dimaksudkan untuk menyampaikan gagasan dalam bentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan dan dibuat dalam ukuran besar dengan tujuan menarik perhatian siswa, membujuk atau memberikan motivasi, dan memberikan peringatan. Desain permainan monopoli digunakan sebagai bahan untuk media mengajar, karena dengan media belajar berupa

desain memungkinkan siswa belajar lebih nyaman, paham, dan asyik. Sehubungan dengan hal tersebut, Hendrawan (2007: 42) berpendapat bahwa desain digunakan sebagai media pembelajaran harus menarik, enak dipandang, sedikit kata-kata yang dipakai, dan hanya kata-kata kunci saja yang ditonjolkan.

Jadi, kesimpulannya desain permainan monopoli merupakan bagian desain komunikasi visual yang sangat pesat perkembangannya di lingkungan masyarakat, karena didalamnya terkandung fungsi dan manfaat positif. Desain permainan monopoli dapat mempengaruhi orang lain ke arah yang positif. Desain permainan monopoli dapat dijadikan media pembelajaran sekolah yang efektif. Di era modern sekarang, media desain permainan monopoli menjadi pusat perhatian untuk mempengaruhi orang lain dan dijadikan sebagai tempat untuk mencari uang.

## **5. Kendala/Hambatan**

Hakekat kendala/hambatan merupakan sesuatu yang mengarah kearah negatif karena merupakan sebuah gangguan. Kendala berarti faktor atau keadaan yang membatasi, menghalangi, atau mencegah pencapaian sasaran, kekuatan yang memaksa pembatalan pelaksanaan. Sehubungan dengan pengertian hambatan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 667) mendefinisikan pengertian kendala adalah halangan rintangan dengan keadaan yang

membatasi, menghalangi atau mencegah pencapaian sasaran.

## **METODE PENELITIAN**

Metode dan pendekatan penelitian adalah deskriptif kualitatif. Data dan sumber data ini adalah data kualitatif. Teknik pengambilan subjek penelitian yaitu *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data berupa: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik Uji validitas data dengan teknik triangulasi data. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan beberapa komponen yaitu data *reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing /verification*. Prosedur dalam penelitian ini meliputi tahap pra lapangan, tahap orientasi, dan tahap eksplorasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

SMK Negeri 9 Surakarta merupakan salah satu sekolah kesenian di Surakarta. SMK Negeri 9 Surakarta sebagai lembaga pendidikan yang dapat diakui sebagai pengembang generasi yang profesional dan berbasis Teknologi Informatika serta dapat bersaing dalam pasar kerja global. SMKN 9 Surakarta terletak di Jl.Tarumanegara I, Banyuanyar, Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57137.



Gambar SMKN 9 Surakarta Tampak Depan  
(Sumber: Dian Prima Saputra, 2019)

## B. Deskripsi Hasil Penelitian

### 1. Proses pelaksanaan strategi pembelajaran *problem solving* dalam pembuatan desain permainan monopoli pada kelas XI DKV (Desain Komunikasi Visual) di SMK Negeri 9 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019.

Proses pembelajaran di SMKN 9 Surakarta khususnya di jurusan DKV kelas XI dalam pelaksanaan Ibu.Wuri selaku guru pengampu mata pelajaran desain publikasi didalam proses kegiatan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) menerapkan strategi pembelajaran *problem solving* dengan prosedur penyelesaiannya meliputi:

Klarifikasi masalah. Guru menyajikan fenomena yang mengandung masalah yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yaitu tentang pengenalan desain permainan monopoli menggunakan *Software CorelDRAW Graphics Suite X7* dan pembuatan desain permainan monopoli menggunakan *Software CorelDRAW Graphics Suite X7*. Guru menjelaskan deskripsi tentang materi pelajaran desain

publikasi dalam pembuatan desain permainan monopoli kepada siswa. Guru juga menjelaskan materi tentang *layout*, elemen dan prinsip desain, menjelaskan tentang cara merancang desain permainan monopoli menggunakan *Software CorelDRAW Graphics Suite X7* dan lain sebagainya terkait dengan materi tersebut. Bentuknya berupa gambar, teks, video tentang materi tersebut. Guru juga memberikan pertanyaan tentang pelajaran yang telah diajarkan untuk memancing siswa dan memotivasi siswa, agar bisa memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru. Siswa melakukan klarifikasi terhadap masalah yang ditemukan salah satunya yaitu bagaimana cara menyusun/merancang konsep desain permainan monopoli.

Brainstorming. Siswa mengidentifikasi masalah dan melakukan brainstorming dengan fasilitasi guru. Guru memfasilitasi siswa untuk mengklarifikasi fakta, konsep, prosedur, dan kaidah dari masalah yang ditemukan. Siswa melakukan brainstorming dengan cara sharing informasi, klarifikasi informasi data tentang masalah yang ada dan berkerjasama antar teman. Siswa mendapatkan deskripsi masalah, antara lain tentang bagaimana cara menyusun konsep desain dalam pembuatan desain permainan monopoli, siswa kurang memahami bagaimana langkah awal

dalam proses pembuatan desain permainan monopoli, siswa bertanya-tanya bagaimana cara menyusun desain, apakah langsung diaplikasikan ke komputer atau perlu menyusun konsep terlebih dahulu. Dalam tahapan ini siswa menyusun alternatif penyelesaian masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki siswa, dalam hal ini guru juga memberikan masukan dan bimbingan sedikit.

Pengumpulan informasi data dan hasil. Siswa melakukan kegiatan pengumpulan data dan informasi terkait dengan penyelesaian masalah. Ditemukan bahwa dalam proses pembuatan desain permainan monopoli langkah awal harus membuat konsep terlebih dahulu, dikarenakan biar lebih jelas dan efisien ketika dalam mendesain karena sebuah konsep desain adalah ide di balik sebuah desain. Langkah-langkah konsep desain adalah mendefinisikan masalah dan buat tujuan proyek desain, lakukan riset, mengembangkan ide dengan brainstorming, analisa ide sesuai dengan tujuan proyek desain, implementasikan hasil akhirnya. Dalam tahap ini guru juga ikut membimbing dan memanfaatkan web online.

Tahap penyelesaian. Siswa menulis hasil brainstormingnya tentang solusi yang dikemukakan untuk penyelesaian masalah. Siswa menulis hasil konsep di sebuah kertas A4 dengan sangat jelas. Siswa meriviu, menganalisis, mengevaluasi dan refleksi, hasilnya terkait hasil solusi pemecahan

masalahnya. Jika terdapat kesalahan/perbaikan dalam menyusun konsep desain. Siswa melakukan perbaikan dan dikonsultasikan ke guru. Hasil desain siswa dimasukan disimpan ke server dan penyajian (*dummy*)

Tahap evaluasi. Guru dan siswa mengemukakan ulasan terhadap pembelajaran yang dilakukan. Guru dan siswa memberikan apresiasi atas partisipasi semua pihak. Guru mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan dan guru mengidentifikasi materi-materi apa saja yang perlu didalami lebih lanjut. Evaluasi penilain oleh guru pada kurikulum 2013 meliputi penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Berupa (ide/konsep 70%, sketsa 50%, file dan cetak 60%, kinerja 70%). Bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang sudah dijelaskan oleh guru. Sehingga jika diketahui terdapat siswa yang belum paham akan dilaksanakan remidi atau mungkin bimbingan lebih lanjut. Siswa dalam 1 kelas berjumlah 31 siswa, hasil penilaian siswa dalam pelaksanaan pembelajaran desain publikasi rata-rata siswa mendapatkan nilai A (4) dengan kategori (sangat baik) berjumlah 5 siswa dan 26 siswa yang lain mendapatkan nilai B (3) dengan kategori (baik). Pedoman penskoran adalah jumlah skor X 100% : Jumlah aspek.



Hasilnya sebagian besar siswa dapat memahami materi tersebut, dan menyelesaikan tugas dengan baik. Berdasarkan penerapannya strategi pembelajaran *problem solving*, guru memandang sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran di SMK. Karena siswa difasilitasi untuk mengolah pengetahuan yang dimilikinya, mengambil keputusan, dan mendesain penemuan peserta didik, dituntut untuk berpikir, bertindak kreatif dan kritis dalam menyelesaikan masalah.

**2. Analisis visualisasi karya desain permainan monopoli kelas XI DKV (Desain Komunikasi Visual) di SMKN 9 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019.**

Desain komunikasi visual adalah sebuah rangkain proses penyampian informasi atau pesan kepada pihak lain menggunakan bahasa rupa/visual. Salah satu bentuk visualisasi karya desain permainan monopoli kelas XI Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 9 Surakarta mulai dari (a) karya terbaik (b) karya sedang, dan (c) karya kurang baik, pembagian kategori ini berdasarkan keterampilan media kreatif, unsur desain, dan prinsip desain. Salah satunya yaitu:

a. Karya Kevin Putra Pratama




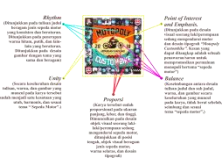
Gambar Desain Permainan Monopoli Karya Kevin Putra Pratama (Sumber: Dian Prima Saputra, 2019)

**Deskripsi Analisis Karya**

Desain permainan monopoli karya Kevin merupakan karya terbaik diantara karya siswa yang lain. Ukuran 40 cm x 40 cm, *Software application: Corel Draw X7, Page Layout: Vertikal, Technique: Offset printing*. Desain permainan monopoli tersebut menampilkan sebuah ilustrasi berkonsep dan bertema hobi motor/pecinta motor.

**Matrik Analisis Visual Karya Desain Permainan Monopoli Kevin P P.**

Gambar	Analisis Visual
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Garis pada karya memiliki ketebalan dan panjang yang menghubungkan satu titik poin dengan titik poin yang lain. Penerapan terlihat pada objek visual motor, desain ruang, dan bentuk-bentuk objek visual desain secara keseluruhan.</li> <li>• Secara umum bidang (<i>shape</i>) berbentuk geometris memiliki kesan formal.</li> <li>• Tekstur pada karya memberikan kesan halus.</li> <li>• Ruang (<i>space</i>) pada karya secara keseluruhan memperlihatkan kesan</li> </ul>

	<p>nyaman, istirahat, dan memberikan tekanan pada objek visual motor terletak di posisi tengah.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ukuran (<i>size</i>) pada karya memperlihatkan objek manakah yang di tonjolkan. Dimunculkan pada objek visual motor terletak di tengah dengan ukuran lebih besar dibandingkan komponen objek visual desain permainan monopoli yang lain. Dimunculkan pada tipografi “<i>motopoly &amp; custombike</i>” dengan ukuran lebih besar dibandingkan desain tipografi yang lain.</li> <li>• Warna pada karya tersebut memunculkan warna-warna tegas yang memberikan kesan dinamis. Secara umum muncul warna orange, hijau tua, coklat muda, hijau tua, coklat muda, biru, hitam, dan putih.</li> </ul>
	

b. Karya Fito Muhammad Aryanto





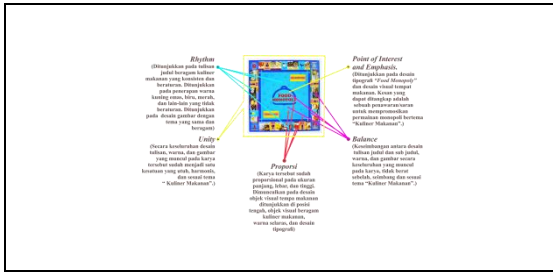
Gambar Desain Permainan Monopoli Karya Fito Muhammad Aryanto (Sumber: Dian Prima Saputra, 2019)

Deskripsi Analisis Karya

Desain permainan monopoli karya Fito merupakan karya sedang pertama dari karya siswa yang lain. Ukuran 40 cm x 40 cm, *Software aplication: Corel Draw X7, Page Layout: Vertikal, Technique: Offset printing*. Desain permainan monopoli tersebut menampilkan sebuah ilustrasi berkonsep makanan dimunculkan pada tipografi “*food monopoly*” dan desain latar terdapat simbol es krim, roti, gelas, kopi, keju.

Matrik Analisis Visual Karya Desain Permainan Monopoli Fito Muhammad A.

Gambar	Analisis Visual
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Garis pada karya memiliki ketebalan dan panjang yang menghubungkan satu titik poin dengan titik poin yang lain. Penerapannya terlihat pada objek desain visual dan tipografi “<i>food monopoly</i>”, desain ruang, dan bentuk visual secara keseluruhan.</li> <li>• Secara umum bidang (<i>shape</i>) berbentuk geometris memiliki kesan formal.</li> <li>• Tekstur pada karya memberikan kesan halus.</li> <li>• Ruang (<i>space</i>) pada karya secara keseluruhan memperlihatkan kesan kesan nyaman, istirahat, dan tekanan pada objek desain visual dan tipografi “<i>food monopoly</i>”.</li> <li>• Ukuran (<i>size</i>) pada karya memperlihatkan objek manakah yang ditonjolkan. Dimunculkan pada objek visual desain simbol tempat makanan dan tipografi “<i>food monopoly</i>” yang berada di tengah ukuran dibesarkan dari pada unsur pendukung yang lain.</li> <li>• Warna pada karya tersebut warna-warna sejuk dan terang yang memberikan kesan dinamis. Secara umum warna biru muda, biru tua, kuning emas, merah, hijau, dan putih.</li> </ul>
	



c. Karya Nia Eka Sariyanti





Gambar Desain Permainan Monopoli Karya  
Nia Eka Sariyanti  
(Sumber: Dian Prima Saputra, 2019)

Deskripsi Analisis Karya

Desain permainan monopoli karya Nia merupakan karya belum baik ketiga dari karya siswa yang lain. Ukuran 40 cm x 40 cm, *Software application: Corel Draw X7, Page Layout: Vertikal, Technique: Offset printing*. Desain permainan monopoli tersebut menampilkan sebuah ilustrasi berkonsep jenis-jenis burung, dimunculkan terdapat beraneka ragam jenis burung.

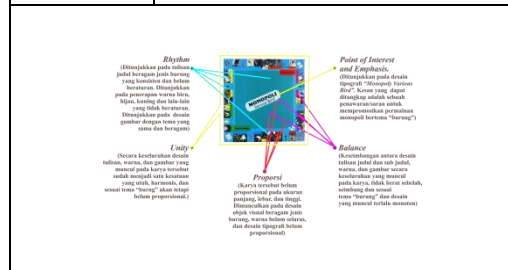
Matrik Analisis Visual Karya Desain Permainan Monopoli Nia Eka S

Gambar	Analisis Visual
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Garis pada karya memiliki ketebalan dan panjang yang menghubungkan satu titik</li> </ul>



poin dengan titik poin yang lain. Penerapan terlihat pada objek visual objek desain orang, desain ruang, dan bentuk visual secara keseluruhan.

- Secara umum bidang (*shape*) berbentuk geometris memiliki kesan formal.
- Tekstur pada karya memberikan kesan halus.
- Ruang (*space*) pada karya secara keseluruhan memperlihatkan kesan nyaman, istirahat, dan tekanan pada objek visual pada desain tipografi "Monopoli *Various Bird*".
- Ukuran (*size*) pada karya memperlihatkan objek manakah yang ditonjolkan. Dimunculkan pada desain tipografi "Monopoli *Various Bird*".
- Warna pada karya tersebut memunculkan lembut yang memberikan kesan romantis, kedamaian, dan kenyamanan. Secara umum muncul warna biru, hijau, hitam, merah, putih dan kuning.



3. Kendala/hambatan pelaksanaan strategi pembelajaran *problem solving* dalam pembuatan desain permainan monopoli pada kelas XI DKV (Desain Komunikasi Visual) di SMKN 9 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019.

Berdasarkan hasil observasi dan interview dalam pelaksanaan strategi pembelajaran *problem solving* dalam

pembuatan desain permainan monopoli kelas XI DKV di SMK Negeri 9 Surakarta ini diketahui beberapa kendala yang harus dihadapi guru dan peserta didik meliputi; kendala guru, siswa, dan sarana prasarana. Kendala pada guru yaitu fakta di lapangan bahwa dalam proses pembelajaran desain publikasi diketahui jumlah siswa di kelas banyak. Jumlah siswa dalam kelas seharusnya 30 siswa, tetapi jumlah siswa yang berada di dalam kelas tersebut berjumlah lebih dari 30 siswa. Sehingga kegiatan pembelajaran sedikit ramai. Terdapat beberapa siswa pasif bertanya kepada guru, sehingga apa yang sudah dijelaskan oleh guru siswa belum paham. Terdapat siswa yang tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan diri yang tinggi, sehingga peserta didik tersebut berpendapat bahwa sulit dipelajari untuk dipecahkan, maka siswa merasa tidak mau mencoba. Diketahui siswa melamun saat guru mengajar. Terdapat beberapa siswa terlambat masuk sekolah, sehingga siswa tersebut tertinggal pelajaran.

Fasilitas dan sarana prasarana pada jurusan Desain Komunikasi Visual dengan fasilitas yang sudah ada, masih terdapat faktor kekurangan yang mendukung kegiatan proses pembelajaran sehingga tidak bisa maksimal. Laboratorium di jurusan DKV dengan fasilitas komputer yang tersedia tidak semua komputer bisa beroperasi dengan baik. Komputer tidak terdapat aplikasi yang sama dan kemampuan guru dalam teknologi berdasarkan data di

lapangan mungkin kurang. Selain itu, diketahui terdapat dua sampai tiga siswa dalam proses pembelajaran terbiasa menggunakan aplikasi *adobe ilusrator*, akan tetapi dalam proses pembelajaran desain publikasi menggunakan aplikasi *CorelDRAW Graphics Suite X7*. Sehingga siswa tersebut dalam proses pembelajaran sulit mengikuti, dikarenakan siswa sudah terbiasa menggunakan aplikasi *adobe ilustrator* dalam menjalankan tugas dan proses pembelajaran di kelas.

### C. Pembahasan

#### 1. Proses pelaksanaan strategi pembelajaran *problem solving* dalam pembuatan desain permainan monopoli pada kelas XI DKV (Desain Komunikasi Visual) di SMK Negeri 9 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019.

Proses pelaksanaan pembelajaran di SMKN 9 Surakarta khususnya di jurusan DKV kelas XI dalam pelaksanaannya, Ibu. Wuri selaku guru pengampu mata pelajaran desain publikasi didalam proses kegiatan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) yang menerapkan strategi pembelajaran *problem solving* ternyata tidak tepat. Pelaksanaan strategi pembelajaran *problem solving* guru tersebut di kelas meliputi, klarifikasi masalah, brainstorming, pengumpulan informasi data dan hasil, tahap

penyelesaian, dan tahap evaluasi. Dimana sesuai dengan teori tahapan pemecahan masalah menurut David Johnson, seharusnya tahapan pertama yang harus dilakukan adalah mendefinisikan masalah untuk merumuskan masalah dengan *brainstorming* dan pada tahap ini akan memilih satu rumusan masalah yang paling tepat untuk dipakai oleh semua pihak dan mendiagnosis masalah dengan membentuk kelompok kecil, bertujuan untuk mendiskusikan sebab-sebab timbulnya masalah dan alternatif penyelesaian masalah dengan sistematis. Merumuskan alternatif strategi, menentukan dan menerapkan strategi, dan mengevaluasi keberhasilan strategi (apakah strategi itu berhasil dan apakah akibat strategi itu). Hal tersebut memungkinkan siswa memahami masalah yang sedang dihadapi dan lebih mudah penyelesaian masalahnya.

Disisi lain, dalam pelaksanaan tahapan strategi pembelajaran *problem solving*, kenyataan dilapangan berjalan dengan baik, siswa nyaman dan mudah memahami apa yang dijelaskan oleh guru. Siswa menjadi aktif dan mandiri. Akan tetapi, apabila tahapan pelaksanaannya sistematis dan runtut sesuai teori pemecahan masalah David Johnson, memungkinkan dapat lebih meningkatkan pemahaman siswa, aktif, mandiri dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Guru juga menjelaskan bahwa strategi pembelajaran *problem solving*, cukup efektif untuk menyelesaikan

permasalahan tersebut ditingkat sekolah menengah kejuruan, karena di sekolah kejuruan secara umum siswa lebih menyukai pembelajaran praktek dibandingkan pembelajaran teori. Berdasarkan pendapat guru tersebut, apabila ditarik kesimpulannya walaupun tahapannya tidak sesuai dengan tahapan penyelesaian menurut David Johnson, pada intinya pelaksanaan strategi pembelajaran *problem solving*, memudahkan siswa dapat memahami dan nyaman apa yang dijelaskan oleh guru dalam proses kegiatan pembelajaran.

Sehubungan dengan hal tersebut, tahapan strategi pembelajaran *problem solving*, yang benar menurut teori David Johnson dapat dilakukan melalui kelompok dengan prosedur penyelesaiannya dilakukan sebagai berikut (W.Gulo, 2002: 117):

a. Mendefinisikan Masalah

Kegiatan dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Kemukakan kepada peserta didik peristiwa yang bermasalah, baik melalui bahan tertulis maupun secara lisan, kemudian minta pada peserta didik untuk merumuskan masalahnya dalam satu kalimat sederhana (*brainstorming*). Tampunglah setiap pendapat mereka dengan menuliskannya di papan tulis tanpa mempersoalkan tepat atau tidak, benar atau salah pendapat tersebut.
- 2) Setiap pendapat yang ditinjau dengan permintaan penjelasan dari peserta didik yang

- bersangkutan. Dengan demikian dapat dicoret beberapa, rumusan yang kurang relevan. Dipilih rumusan yang tepat, atau dirumuskan kembali (*rephrase, restate*) perumusan-perumusan yang kurang tepat. Akhirnya, ketika proses pembelajaran memilih satu rumusan yang paling tepat dan dipakai oleh semua pihak.
- b. Mendiagnosis masalah  
Setelah berhasil merumuskan masalah langkah berikutnya ialah membentuk kelompok kecil, kelompok ini yang akan mendiskusikan sebab-sebab timbulnya masalah.
  - c. Merumuskan alternatif strategi  
Pada tahap ini kelompok mencari dan menemukan berbagai alternatif tentang cara penyelesaian masalah. Untuk itu kelompok harus kreatif berpikir *divergen*, memahami.
  - d. Menentukan dan menerapkan strategi  
Setelah berbagai alternatif ditemukan kelompok maka dipilih alternatif mana yang akan dipakai. Dalam tahap ini kelompok menggunakan pertimbangan-pertimbangan yang cukup kritis selektif dengan berpikir *konvergen*.
  - e. Mengevaluasi keberhasilan strategi  
Dalam langkah terakhir ini kelompok mempelajari tentang apakah strategi itu berhasil (evaluasi proses) dan apakah akibat dari penerapan strategi itu (evaluasi hasil).

Tujuan utama dalam penerapan strategi pembelajaran *problem solving*, siswa dapat memahami materi dan menyelesaikan tugas dengan baik. Disisi lain, siswa juga difasilitasi untuk mengolah pengetahuan yang dimilikinya, mengambil keputusan, dan mendesain penemuan peserta didik, dituntut untuk berpikir, bertindak kreatif, inovatif, dan kritis dalam menyelesaikan masalah.

Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Kallen (Benyaman, 2003: 40) bahwa strategi

pembelajaran *problem solving* bertujuan untuk membantu mengembangkan keterampilan berpikir seseorang pada proses keterampilan pemecahan masalah. Belajar peranan orang dewasa yang autentik, menjadi pembelajar yang mandiri, dan kreatif. Jadi dapat disimpulkan bahwa, strategi pembelajaran *problem solving* tanpa disadari merangsang kemampuan peserta didik untuk berinovasi dan eksplorasi mencari penemuan baru. Mengkreasi rencana dan menciptakan model terbaru sebagai desainer.

Strategi pembelajaran *problem solving* juga dapat meningkatkan proses dan hasil yang diserap oleh peserta didik dapat berkembang. Dalam penerapan dan pelaksanaannya di dalam kelas yang menggunakan strategi pembelajaran *problem solving*, dapat menjadikan guru menjadi lebih matang dan nyaman dalam mengelola kelas. Dimana strategi pembelajaran *problem solving* melibatkan siswa secara aktif dibandingkan dengan guru. Kelebihannya siswa menjadi lebih aktif, interaktif, disiplin, kreatif, inovatif, dan siswa mampu mengenali suatu permasalahan dan bisa memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran.

Strategi pembelajaran *problem solving* merupakan pemecahan masalah yang bagus untuk memahami isi pelajaran, peserta didik dapat menantang

kemampuan serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik, dapat membantu bagaimana peserta didik memahami masalah. Sehingga proses kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lancar dan bisa meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## **2. Analisis visualisasi karya desain permainan monopoli kelas XI DKV (Desain Komunikasi Visual) di SMKN 9 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019.**

Desain dikenal di masyarakat umum sebagai sebuah rancangan gambar. Sehubungan dengan itu, menurut pendapat Koter/Amstrong (1992: 357) kata “desain” secara etimologi berasal dari kata *designer* (Itali) yang artinya “gambar”. Desain merupakan salah satu bagian berkomunikasi. Pada umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Sehubungan dengan itu, menurut A. Kurnia dan Edi Sudadi (1998: 3) istilah komunikasi berasal dari bahasa latin “*communicatie*” yang artinya memberitahukan, berpartisipasi, menjadikan milik bersama. Bisa ditarik kesimpulan bahwa komunikasi mengandung maksud memberitahukan dan menyebar informasi, berita, pesan, ide-ide, dan nilai-nilai untuk menggugah partisipasi agar hal-hal yang diberitahukan itu menjadi milik bersama (*commonness*).

Visual merupakan hal-hal yang berhubungan dengan dunia penglihatan, artinya berhubungan dengan fungsi indera mata. Visual merupakan suatu yang tampak, terbaca, dan terlihat dengan indera penglihatan atau mata. Sehubungan dengan pengertian visual, Poerwodarminto (1990: 1120), berpendapat bahwa “Visual merupakan segala sesuatu yang dilihat dengan indera penglihatan (visi)”.

Desain komunikasi visual adalah sebuah rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain menggunakan bahasa rupa/visual. Didalamnya terdapat rancangan desain yang terkandung aspek makna, aspek pesan, aspek estetika, dan aspek fungsi. Komunikasi tersebut menggunakan media yang hanya terbaca secara visual oleh indera penglihatan atau mata. Desain komunikasi visual membutuhkan kreativitas, estetika, efisiensi, komunikasi, dan lain-lain untuk menciptakan sebuah karya seni modern yang dapat menarik perhatian orang banyak dan dapat mempengaruhi orang lain. Menurut, anggraini & Kirana (2014: 16) memperkuat pendapat bahwa proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika, dan berbagai aspek lainnya, yang biasanya datanya didapat dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya.

Penelitian dilakukan terhadap sebelas karya desain permainan monopoli dari jumlah keseluruhan karya siswa 31 buah. Karya siswa XI DKV, secara lebih jelas bagian-bagian yang dikaji dalam penelitian ini terdiri atas bagian-bagian yang dijelaskan melalui bagian berikut; tema karya pada siswa kelas XI DKV adalah desain permainan monopoli dengan menggunakan teknik manual pada kertas dan digitalisasi di komputer. Pada umumnya, sebuah desain permainan monopoli terlihat bertema ruang publik, sekolahan, kampus, terminal, pasar, kantor, mall, puskesmas, hewan, dan lain-lain. Desain permainan monopoli biasa dimainkan dari kalangan anak sampai dewasa.

Desain tersebut menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami, kalimatnya singkat, padat, jelas, tetapi berisi. Karya desain permainan monopoli desainnya sangat menarik minat khalayak, dan dikombinasikan dengan gambar. Sehubungan dengan pemahaman tentang desain permainan monopoli, Sudjana dan Rivai (2005: 51) menjelaskan bahwa “desain diartikan sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti didalam ingatannya”.

Karya-karyanya sangat erat berkaitan dengan gagasan, konsep, bahkan pandangan hidup pembuat. Secara umum, siswa mampu menciptakan ide, kreatifitas, perasaan, pesan

fantasi, media ekspresi dan media dalam berkesenian yang dituangkan kedalam desain permainan monopoli. Hal tersebut muncul terinspirasi dari melihat film, komik, kartun animasi, dan melihat lingkungan sekitar.

Nuansa yang timbul pada karya-karya siswa sangat beragam. Ciri khas karya mereka cenderung menyajikan bentuk-bentuk *American Kitsch Style (1950-1960)* dipakai oleh desainer untuk menggambarkan fantasi dan ide kedalam bentuk visual desain permainan monopoli. *Style* desain *Kitsch American* muncul dengan gaya desain yang lebih *futuristik*. *Style* desain ini ditandai dengan penggunaan font yang menonjol dengan kontras warna yang sesuai, *Style* desain ini banyak digunakan pada komik-komik dan desain film pada masanya. Dengan adanya desain permainan monopoli tersebut siswa merasa dapat mencurahkan seluruh ide yang tersimpan didalam benaknya. Dengan segala kelebihan aplikasi yang digunakan *CorelDRAW Graphics Suite X7* mampu mewujudkan sebuah karya seni yang dia maksudkan serta dapat memvisualisasikan secara tepat fantasi pencipta. Karya siswa secara keseluruhan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain dan unsur-unsur rupa, sehingga dalam visualisasi karya seni dalam medium desain permainan monopoli terlihat nyaman dilihat dan dinikmati.



3. **Kendala/hambatan pelaksanaan strategi pembelajaran *problem solving* dalam pembuatan desain permainan monopoli pada kelas XI DKV (Desain Komunikasi Visual) di SMKN 9 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019.**

Proses pelaksanaan pembelajaran di SMKN 9 Surakarta, khususnya di jurusan DKV dalam pelaksanaannya diketahui ditemukan hambatan permasalahan. Kendala /hambatan merupakan sebuah kalimat yang mengandung makna sebuah bentuk rintangan. Ahmad Rohani (2004: 157) menjelaskan bahwa “kendala dalam pembelajaran adalah beberapa faktor yang menghambat pembelajaran baik dari faktor guru, peserta didik, keluarga, dan fasilitas”. Dalam proses pelaksanaan strategi *problem solving* ditemukan beberapa kendala, baik dari faktor guru dikarenakan jumlah siswa di kelas banyak. Jumlah siswa dalam kelas seharusnya 30 siswa, tetapi jumlah siswa yang berada di dalam kelas tersebut lebih dari 30 siswa. Sehingga kegiatan pembelajaran sedikit ramai. Ditemukan beberapa siswa masih pasif bertanya kepada guru, sehingga apa yang sudah dijelaskan oleh guru siswa belum paham.

Faktor peserta didik dan faktor fasilitas sarana dan prasarana yang berada di sekolah belum maksimal. Semua kendala/hambatan yang ada ini dari pihak sekolah sudah berusaha untuk mencukupi dan dari guru sudah berusaha semaksimal

mungkin untuk mengantisipasi adanya faktor kekurangan dalam proses pembelajaran tersebut. Guru mengatasi dengan cara melakukan pendekatan kepada siswa yang masih bingung dan susah diatur. Guru mengadakan pertemuan dengan siswa, guru membimbing siswa lebih dekat ke proses pengajaran, guru memberikan dorongan secara langsung dan berulang-ulang. Guru tersebut juga mengutamakan ketekunan perhatian daripada kecepatan menyelesaikan tugas pada siswa yang sulit belajar.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **a. Simpulan**

Proses pelaksanaan strategi pembelajaran *problem solving* dalam pembuatan desain permainan monopoli pada kelas XI DKV (Desain Komunikasi Visual) di SMK Negeri 9 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019 dalam proses pelaksanaannya tidak tepat. Menurut David Johnson tahapan prosedur penyelesaiannya strategi pembelajaran *problem solving* yaitu; mendefinisikan masalah, mendiagnosis masalah, merumuskan alternatif strategi pemecahan masalah, menentukan strategi pemecahan masalah, dan yang terakhir menerapkan strategi pemecahannya. Pada intinya, strategi pembelajaran *problem solving* melibatkan siswa secara aktif dibandingkan dengan guru. Kelebihannya

siswa menjadi lebih aktif, interaktif, disiplin, kreatif, inovatif, dan siswa mampu kemukakan suatu permasalahan dan bisa memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran.

Analisis visualisasi karya desain permainan monopoli pada kelas XI DKV (Desain Komunikasi Visual) di SMKN 9 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019. Jumlah karya siswa keseluruhan dalam 1 kelas terdiri dari 31 karya dan diambil 11 karya dengan kategori karya terbaik, karya sedang, dan karya kurang baik. Secara keseluruhan visualisasi karya desain permainan monopoli yang dirancang oleh siswa cukup baik. Proses awal, siswa membuat konsep, siswa merancang konsep tersebut berupa rancangan gambar di kertas (sketsa), hasil rancangan sketsa siswa dimasukkan ke komputer menggunakan aplikasi *corel draw*, dan hasil desain permainan monopoli dicetak dikertas akrilik ukuran 40 cm x 40 cm. Proses perancangan desain permainan monopoli, siswa mempertimbangkan aspek prinsip-prinsip desain dan unsur-unsur seni rupa.

Kendala/hambatan pelaksanaan strategi pembelajaran *problem solving* dalam pembuatan desain permainan monopoli kelas XI DKV (Desain Komunikasi Visual) di SMKN 9 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019 yaitu; kendala guru, siswa, dan sarana prasarana. Terdapat siswa yang tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan diri yang tinggi, sehingga

peserta didik tersebut berpendapat bahwa sulit dipelajari untuk dipecahkan, maka siswa merasa tidak mau mencoba. Siswa di kelas banyak. Pada saat proses pembelajaran siswa pasif bertanya kepada guru sehingga apa yang sudah dijelaskan oleh guru siswa banyak yang belum paham. Fasilitas dan sarana prasarana jurusan Desain Komunikasi Visual dengan fasilitas yang sudah ada, masih terdapat kekurangan yang mendukung akhirnya kegiatan pembelajaran tidak bisa maksimal.

#### **b. Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian kajian strategi pembelajaran *problem solving* dalam pembuatan desain permainan monopoli kelas XI desain komunikasi visual di SMKN 9 Surakarta tahun 2018/2019 beberapa saran yang dapat peneliti kemukakan adalah sebagai berikut :

##### 1. Guru

Kepada guru, disarankan guru untuk lebih memahami, memperbaiki, dan meningkatkan tentang pemahaman pengetahuan pelaksanaan strategi pembelajaran *problem solving* dari berbagai sumber lain dan lebih kreatif, inovatif dalam penggunaan metode, strategi, dan media pengajaran. Bertujuan agar minat siswa terhadap

pemahaman pembelajaran materi DKV meningkat.

2. Sekolah SMK Negeri 9 Surakarta  
Bagi sekolah SMKN 9 Surakarta diharapkan mampu meningkatkan sarana dan prasarana di sekolah dengan baik dan maksimal. Sehingga kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik dan siswa semakin semangat belajar.
3. Siswa di SMK Negeri 9 Surakarta  
Kepada siswa, disarankan siswa lebih aktif dan mau bekerja sama dengan teman-teman pada setiap pembelajaran DKV dan tidak bergantung pada guru.
4. Mahasiswa Pogram Studi Pendidikan Seni Rupa  
Bagi mahasiswa pogram studi Pendidikan Seni Rupa diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan bisa dijadikan sumber referensi dalam proses penelitian dan pembelajaran pendidikan seni rupa.
5. Para Peneliti  
Bagi para peneliti yang ingin melakukan penelitian tentang strategi pembelajaran di sekolah lebih baik membekali diri dengan penguasaan berbagai sumber materi agar tidak terkendala dalam penggalan informasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. (2004). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Anggraini S., Lia dan Kirana Nathalia. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Departemen Pendidikan Indonesia. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: BalaiPustaka.
- Fathurrohman Pupuh, M. Sobry Sutikno. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Gulo, W. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Hendrawan.(2003). *Manajemen Risiko Dalam Agribisnis*. Edisi Delapan, Bank & Wirusaha.
- Kotler dan Amstrong. (2008). *Prinsip-prinsip Pemasaran*. Jilid 1 dan 2. Edisi 12. Jakarta: Erlangga.
- Mulyasa E. (2002). *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Priyatno Duwi. (2011). *Buku Saku Analisis Statistik Data SPSS*. Yogyakarta: Mediakom.

- Poerwadarminta, W.J.S. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahmat J. (2001). *Psikologi Komunikasi*. Cetakan ke16. Bandung: PT Renja Keskakarya.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Wena, M. (2011). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wikipedia.com. (2018). *Monopoli (Permainan)*. (Online). Diperoleh pada tanggal 6 Mei 2019, dari: [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Monopoli\\_\(permainan\)&stable=1](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Monopoli_(permainan)&stable=1).
- \_\_\_\_\_, (2016). *Pendoman Penulisan Skripsi*. Surakarta: UNS Press.