

## COMPONENT DISPLAY THEORY DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA

Muhammad Badiran

### ABSTRAK

*Bagaimana kita mengetahui bahwa bahan ajar yang telah diberikan akan membuat peserta didik memperoleh pengetahuan/ keterampilan yang khusus? Pembelajaran pada hakekatnya mengidentifikasi tiga komponen pokok, yaitu: 1) tujuan-(apa yang harus dipelajari), 2) kegiatan belajar (kegiatan-kegiatan yang harus diikuti oleh peserta didik untuk mencapai tujuan), dan 3) tes untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mencapai tujuan). Component Display Theory (CDT) adalah suatu kumpulan hubungan preskriptif yang dilibatkan ke dalam kegiatan belajar agar diperoleh hubungan untuk meningkatkan pencepaian tujuan. CDT menetapkan beberapa kategori tujuan dengan menggunakan sistem klasifikasi dua dimensi yaitu tingkat kemampuan (performance) dan dimensi tipe isi. CDT juga menetapkan kumpulan bentuk-bentuk presentasi yang utama dan tambahan. Kini dipertanyakan bagaimana penerapan CDT dalam pembelajaran Seni Rupa?*

*Kata Kunci: CDT, Penyajian Primer*

### PENDAHULUAN

Seperti halnya teori pembelajaran Gagne (1977), CDT yang disusun oleh Merrill (1983) mengintegrasikan pengetahuan tentang belajar dan pembelajaran dari perspektif tiga teori utama yaitu: behaviorial, kognitif dan humanistik. Namun dibandingkan dengan Gagne yang menjelaskan tujuan dalam satu dimensi, CDT lebih khusus terperinci dan lebih tepat digunakan untuk desain yang sifatnya mikro (Suciati 2001), berkaitan dengan unsur kognitif saja (misalnya untuk mengajarkan suatu ide tunggal dan prinsip tunggal seperti gagasan, satu konsep, atau rumus). Selain itu CDT ini belum secara sistematis mengintegrasikan pengetahuan dengan rancangan pembelajaran motivasi. Dalam perluasannya CDT secara khusus menjelaskan suatu pembelajaran terperinci yang belum ada pada teori Gagne, ataupun Briggs.

Seperti halnya model-model dan teori pembelajaran terdahulu, CDT merupakan bahasa pada suatu level dan memberi preskripsi pada level lainnya. Sebagai suatu bahasa, merupakan seperangkat konsep-konsep yang menggambarkan kondisi-kondisi, metode-metode dan hasil-hasil pembelajaran. Bahasa ini boleh jadi lebih lengkap dan komperhensif dalam domainnya dibandingkan dengan yang lain. Selain itu, bahasa ini memberikan suatu medium untuk menganalisis dan memahami aspek-aspek dari teori atau model dalam domain yang sama (kognitif). Sebagai seperangkat preskriptif, CDT berusaha mengindikasikan, bahwa seperangkat komponen metode tertentu akan mencapai hasil belajar yang diharapkan optimal dengan memanfaatkan kondisi tertentu.

Merrill tidak secara eksplisit berusaha untuk mengintegrasikan secara sistematis karya orang lain di lapangan kognitif, malahan pendekatannya menjadi salah satu

internalizing seperti yang telah dilaporkannya, dan secara tidak disadarinya ia memodifikasinya dan mengintegrasikannya dengan konsep CDT yang diajukannya. "Kenyataannya CDT membangun modelnya dari strategi pengembangan komponen oleh para peneliti dan penemu teori seperti Bruner, Evans, Glaser, Homme, Rothkopf, Skinner, Kulhavy, Gropper, Markle, Landa dan banyak lagi lainnya" (Reigeluth, 1983). Salah satu gambaran terkemuka dari CDT adalah basisnya untuk penggambaran bila suatu model yang digunakan.. Seperti kebanyakan teori sebelumnya, model-modelnya merupakan gambaran basis pencapaian tujuannya. Tetapi tidak seperti teori yang lain, CDT mengklasifikasikan tujuan-tujuan dalam dua dimensi yaitu tingkat perilaku (*level of performance*) dan jenis materi (*type of content*) yang masing-masing dibagi lagi dalam aspek yang lebih spesifik. Untuk jenis materi dibedakan dalam hal fakta, konsep, prinsip dan prosedur, dan untuk tingkat perilaku yang ditampilkan dibedakan dalam hal mengingat, menggunakan, dan menemukan. Lebih jauh lagi suatu tujuan dapat dikatakan sebagai suatu konsep mengingat (memori dari definisi), menggunakan suatu konsep (mengklasifikasikan contoh-contoh baru dari konsep tersebut) atau menemukan suatu konsep (menemukan suatu cara mengkategorisasikan suatu gejala)

Sistem Merrill adalah benar-benar sesuai dengan Gagne. Tiga level penampilan dari Merrill berkorespondensi dengan tiga domain kognitif dari Gagne: verbal information, intellectual skill dan strategi kognitif. dan di dalam domain intellectual skill. Gagne membedakan antara apa yang ada di dalam jenis materi meliputi konsep-konsep, dan rules. Gagne tidak secara jelas menyatakan perbedaan materi dengan baik untuk domain verbal information maupun domain strategi kognitif. Berikut ini disajikan perbedaan antara taksonomi hasil belajar Bloom, Gagne, Merrill, dan Gerlach.

Tabel 1. Rangkuman Tujuan Kognitif

Bloom	Gagne	Merrill	Gerlach
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengetahuan</li> <li>• Pemahaman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informasi Verbal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengingat (Remember)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi (Identify)</li> <li>• Menyebut (Name)</li> <li>• Menjelaskan (Describe)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerapan</li> <li>• Analisis</li> <li>• Sintesis</li> <li>• Evaluasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intellectual Skills</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan (Use)</li> <li>• Menemukan (Find)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membentuk (Construct)</li> <li>• Menyusun (Order)</li> <li>• Mendemonstrasikan (Demonstrate)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Strategi Kognitif</li> </ul>		

Pembagian kognitif Bloom pada tingkat perilaku pengetahuan dan pemahaman setara dengan tingkat perilaku mengingat pada Merrill dan tingkat identifikasi, menyebutkan, dan menjelaskan, pada Gerlach. Selanjutnya tingkat perilaku penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi pada Bloom, setara dengan tingkat perilaku menggunakan dan menemukan, pada Merrill, serta membentuk, menyusun, dan mendemonstrasikan pada Gerlach. Perlu dicatat bahwa Merrill belum memiliki secara jelas pengembangan suatu model atau model-model untuk level "menemukan" yang setara dengan strategi kognitif pada Gagne. Gambaran CDT yang penting lainnya, dengan basis preskripsinya merupakan ide level pengayaan. Masing-masing model (yang merupakan gambaran yang dilandasi tingkat perilaku dan jenis materi) dapat disajikan pada suatu dengan pengayaan yang bervariasi.

### MATRIK PERILAKU - MATERI

Asumsi Gagne tentang perbedaan hasil (outcomes) memerlukan kondisi yang berbeda dari perilaku, selanjutnya menganggap bahwa kategori hasil yang memadai dapat diidentifikasi ditentukan dan diukur secara ajek dan valid. Kategori hasil untuk CDT ditentukan oleh matrik Perilaku-materi dua dimensi, yang dapat dilihat pada figure 1. Pola klasifikasi ini merupakan perluasan dari kategori yang diusulkan oleh Gagne. Modifikasi pola Gagne dibuat oleh pembuat desain, guru, dan orang lain yang tertarik pada desain pembelajaran terapan.

Component Display Theory

TINGKAT PERILAKU

Menemukan

Menggunakan

Mengingat


Jenis Materi

Fakta Konsep Prosedur Prinsip

Figure 1. Matrik Perilaku-materi

Dikatakan bahwa perbedaan isi yang dibuat oleh matrik perilaku-materi menghasilkan perbedaan yang penting pada kondisi untuk meningkatkan kemampuan yang sering diabaikan oleh pola klasifikasi terdahulu.

Pada matrik perilaku-materi akan menetapkan dan menjelaskan setiap sel dari matrik klasifikasi. Jantung dari CDT ini adalah sistem klasifikasi perilaku-materi

yang diilustrasikan pada figure 1. Ada tiga tingkat perilaku yaitu, 1) mengingat (remember), 2) menggunakan (use), dan 3) menemukan (find). Sedangkan pada dimensi jenis materi terdapat empat tingkatan yaitu 1) fakta (fact), 2) konsep (concept), 3) prosedur (procedure), dan 4) prinsip (principle).

Kategori Tingkat Perilaku dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mengingat adalah perilaku yang berhubungan dengan ingatan untuk dapat mengenali atau menyebutkan kembali informasi yang pernah diterima
2. Menggunakan adalah kemampuan yang membutuhkan peserta didik untuk mempergunakan beberapa abstraksi yang khusus. Di sini mahasiswa diharapkan dapat menerapkan suatu abstraksi (prinsip, rumus) dalam suatu situasi yang spesifik.
3. Menemukan adalah kemampuan yang membutuhkan peserta didik untuk mendapatkan atau menemukan abstraksi baru. Jadi merupakan perilaku yang menuntut mahasiswa untuk menciptakan sesuatu atau membuat simpulan

#### **Kategori Jenis Materi**

Fakta adalah kumpulan informasi yang dapat berubah-ubah seperti: nama diri, suatu kejadian, nama Tempat atau simbol yang dipergunakan untuk memberi nama objek atau kejadian tertentu. Konsep adalah sekelompok objek, peristiwa, simbol yang mempunyai karakteristik yang sama dan diidentifikasi menggunakan nama yang sama. Hampir semua kata-kata di dalam bahasa apapun mengenal istilah konsep. Prosedur adalah susunan langkah-langkah yang telah diperlukan untuk mencapai suatu tujuan, memecahkan masalah, atau untuk menghasilkan suatu produk

Prinsip adalah penjelasan atau ramalan mengapa sesuatu itu terjadi di dunia ini. Prinsip ini dapat, berupa hubungan sebab akibat atau hubungan korelasi yang digunakan untuk menyatakan kejadian atau keadaan.

#### **Klasifikasi Perilaku-Materi**

Menurut CDT, seluruh tujuan atau butir soal dapat digolongkan ke dalam satu atau lebih sel dari matrik perilaku-materi. Berikut ini adalah contoh-contoh dari klasifikasi dua dimensi tersebut

Mengingat - Fakta:

- Pada candi Borobudur, apakah simbol dari Budha?
- Sebutkanlah warna-warna sekunder.

Fakta tidak mempunyai gambaran umum atau abstrak, jadi dimatrik tidak terdapat tingkat use-fact, atau find - fact

Mengingat - Konsep

- Apakah ciri-ciri dari lukisan aliran ekspresionis?
- Berikan definisi tentang seni instalasi

Menggunakan - Konsep

- Apakah warna yang terlihat didalam foto ini merupakan contoh dari tertier?
- Bacalah uraian singkat tentang ornamen Arabesk berikut. Cari inti yang merupakan ciri khas dari ornamen tersebut.

Menemukan - Konsep

- Tim seleksi mensortir karya lukisan di ruangan pameran ini menjadi beberapa kelompok sesuai dengan alirannya. Apakah tim seleksi telah mensortir lukisan tersebut sesuai dengan alirannya seperti yang telah anda lakukan?
- Pikirkanlah suatu cara untuk mengelompokkan mahasiswa di dalam satu kelas dengan kemampuan mematum yang merata, jenis kelamin yang merata, dan setiap group mempunyai kombinasi latar kebudayaan daerah yang sama.

Mengingat- Prosedur

- Langkah-langkah apa yang dilakukan untuk membuat komposisi dalam gambar itu seimbang?,
- Jelaskan langkah-langkah pembuatan foto hitam putih di ruang yang gelap.

Menggunakan - Prosedur

- Peragakan bagaimana mengukir ornamen pucuk rebung pada penutup Singap rumah adat Melayu
- Buatlah dan cetak dengan menggunakan gibs boneka maninan anak-anak.

Menemukan - Prosedur

- Buat program computer yang dapat membantu mahasiswa membuat animasi dan dapat memilih musik yang mengiringinya untuk pembelajaran menggunakan power point
- Temukan suatu cara untuk membantu mahasiswa mampu melukis potret dengan kreasi warna yang menarik, melalui pemanfaatan program komputer adobe primer di laboratorium

Mengingat - Prinsip

- Jelaskan tiga teknik proyeksi untuk pembuatan denah candi Borobudur dari permukaan bumi
- Apa yang terjadi jika dua warna primer digabungkan dalam teknik basah-basah? Jelaskan mengenai perubahan warna yang terjadi dari eksperimen cat air tersebut.

Menggunakan - Prinsip

- Amati kesibukan yang terjadi pada suasana pada salah satu pasar di pagi hari. Pada suasana di pagi hari itu terjadi kesibukan jual beli dan aktivitas lainnya. Lukislah suasana pasar di pagi hari dengan menambahkan suasana

mendung sehingga terlihat adanya kesibukan untuk cepat berbelanja dan menyelamatkan diri dari hujan yang sebentar lagi akan turun.

- Amatilah dua buah gambar *style life* dari buah-buahan dalam ruangan ini. Gambar buah yang pertama terlihat sangat menarik dan sepertinya benar-benar ada dan ingin menikmati rasanya. Gambar buah yang satu lagi kelihatan seperti terbang tidak terletak di tempatnya serta warnanya kurang menarik tidak sebagaimana mestinya buah-buahan yang segar dan masak. Jelaskan sekurang-kurangnya tiga alasan yang dapat menyebabkan perbedaan tersebut.

#### Menemukan - Prinsip

- Buat suatu eksperimen untuk mengetahui pengaruh pewarnaan hitam putih dengan menggunakan pensil konte terhadap pewarnaan gambar potret. Laporkan hasilnya.
- Buat suatu demonstrasi yang akan menjelaskan bagaimana bahan lateks digunakan sebagai bahan cetakan untuk memproduksi patung-patung yang sudah jadi.

#### Menetapkan Tujuan

Pada bagian terdahulu dikatakan bahwa "CDT dibangun berdasarkan asumsi yang serupa dengan preskripsi Gagne dan Briggs. Dengan menetapkan katagori mungkin dapat menyatakan kondisi khusus, behavior khusus, dan criteria khusus yang dapat diterima untuk katagari tujuan yang telah ditentukan" (Badiran, 2003). Dengan penambahan dimensi 'substance', maka kewajiban menetapkan tujuan berubah dari- menemukan menjadi menyeleksi. "Jika sistem katagori untuk hasil sudah lengkap, maka dapat dikatakan bahwa hanya terdapat kumpulan tujuan yang terbatas, dan tujuan-tujuan tersebut dari bentuk yang satu berbeda dalam topik-topik yang termasuk, tetapi tidak berbeda baik 'form' maupun 'substance' nya" (Twitchell, 1994). Oleh karena itu kewajiban pembuat desain pembelajaran adalah bukan menemukan tujuan tetapi memilih tujuan yang sesuai dengan tingkat perilaku-materi yang diharapkan. Penambahan ini menyederhanakan proses penetapan tujuan.

#### Bentuk Penyajian Primer

Adanya dua komponen CDT yaitu katagori untuk jenis materi dan katagori untuk perilaku mahasiswa. Komponen ketiga dari CDT adalah 'presentation taxonomy'. Taxonomy ini mempunyai dua dimensi yaitu: (1) kekhususan bahan ajaran (2) jawaban yang diharapkan dari siswa. Seluruh bahan ajaran kognitif dapat disajikan pada tingkat umum dan khusus. Telah dijelaskan sebelumnya bahwa komponen dasar bahan ajaran adalah konsep yang didefinisikan sebagai kumpulan obiek-objek dan kejadian-kejadian. Kumpulan objek ini dijelaskan oleh definisi. "Definisi adalah statement umum yang mengacu pada seluruh objek dan kejadian dalam kelas/kelompok tertentu. Sedangkan statement dari prosedur adalah langkah-langkah yang harus ditempuh. Langkah-langkah tersebut sangat umum sehingga dapat diaplikasikan pada situasi khusus yang luas" (Driscoll, 1994).

Statement dari prinsip mewakili hukum umum yang mengaplikasikan banyak situasi khusus dimana hukum tersebut dapat diterapkan. Statement umum ini (definition, procedure, dan principle) disebut generalities

Content Mode	Generality	EG "Rule"	IG "Recall"
	Instance	Eeg "Example"	Ieg "Practice"
		Ekspository	Inquisitory
Persentation Mode			

Figure 2 Penyajian Primer

Konsep, prosedur, dan prinsip dapat juga dijelaskan dengan 'specific case' (hal yang khusus). Hal yang khusus ini disebut *instances*. Oleh karena itu bahan ajaran yang konseptual dapat mengambil bentuk *generality* atau *instance*. Fakta tidak mempunyai *generality*. Fakta adalah selalu hal yang khusus. Dimensi kedua berhubungan dengan jawaban yang diharapkan untuk, siswa. 'Generality' atau 'instance' dapat disajikan dengan cara ekspositori (menceriterakan, mengilustrasikan atau menunjukkan kepada mahasiswa), dan dengan cara 'inkuisitori' (melengkapi pernyataan atau mengaplikasikan sesuatu yang umum ke khusus)

#### Bentuk Penyajian Sekunder

Bentuk Penyajian Sekunder merupakan elaborasi dari penyajian primer. Bentuk Penyajian Primer adalah alat utama dari pembelajaran. Sedangkan Penyajian Sekunder adalah berhubungan dengan metode yang digunakan untuk mempermudah proses informasi siswa atau memberikan butir-butir minat seperti latar belakang contextual. Elaborasi tersebut mencakup EG (rule), Eeg (example), Ieg, dsan IG.

TIPE ELABORASI

	EG "Rule" Ekspositori Umum	Eeg "Example" Ekspositor i Khusus	Ieg "Practice" Inkuisitori khusus	IG "Recall" Inkuisitori Umum
Konteks ( c )	EG'c	Eeg'c	Ieg'c	IG'c
Prasarat ( p )	EG'p	Eeg'p		
Mnemonic (mn)	ED'mn	Eeg'mn		
Mathemgenik				
Pertolongan ( h )	EG'h	Eeg'h	Ieg'h	IG'h
Penyajian ( r )	EG'r	Eeg'r	Ieg'r	IG'r
Umpan Balik (ca) Jawaban benar.			FB'ca FB'h	FB'ca FB'h
(h) Bantuan (u) Penggunaan			FB'u	FB'u

Figure 3 Penyajian sekunder

Bentuk ketiga dari penyajian adalah penampilan proses yang terdiri dari instruksi atau petunjuk bagi siswa tentang bagaimana siswa harus memproses informasi yang diberikan. Contoh petunjuk:

*Close your eyes and try to say the generality in your own words.*

Bentuk keempat dari penyajian adalah penampilan prosedur yang terdiri dari petunjuk-petunjuk bagi siswa tentang bagaimana mempergunakan peralatan yang digunakan untuk menyajikan bahan ajaran. Contoh

*'turn on the audio recorders'*

#### POLA PEMBELAJARAN CDT

Kaidah pembelajaran CDT menyatakan bahwa: "Jika tujuan perilaku dan materi yang akan diajarkan diketahui maka bentuk penyajian primer + bentuk materi sajian primer + penyajian sekunder (metode) + hubungan interdisplay" (Twitchell, 1944). Dengan demikian pola penyajian CDT dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Pola Pembelajaran CDT

<p><b>Penyajian Primer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• EG ( Kaidah = <i>definition, activity, proposition</i>)</li> <li>• Eeg (Contoh: <i>pairs, example, demonstration, explanation</i>)</li> <li>• IG (<i>Recall = state definition, state steps, state relationships, invent, discover</i>)</li> <li>• Ieg : Praktik = <i>name, classify, demonstrate, predict, explore (categories, activities, problems)</i></li> </ul>
<p><b>Penyajian Sekunder</b> yang berkaitan dengan metode yang digunakan yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fokus bantuan (h): (ya, tidak)</li> <li>• Informasi prasyarat (p): (ya, tidak)</li> <li>• Alternative penyajian (r): (ya, tidak)</li> <li>• Jenis umpan balik (FB): (Tidak ada, jawaban yang benar (<i>correct answer, ca</i>), benar salah (<i>right-wrong, r-w</i>), bantuan (<i>helped, h</i>), penggunaan (<i>use, u</i>)</li> <li>• Mnemonics: (ya, tidak)</li> </ul> <p><b>Interdisplay Relationships: Divergent</b> (divergen, konvergen)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Range</i>: (dari mudah ke sulit (<i>easy to hard, haphazard</i>))</li> <li>• <i>Matching</i>: [<i>matched, unmatched</i>])</li> <li>• Jelas : (ya, tidak)</li> <li>• <i>Chunking</i>: (ya, tidak)</li> <li>• Random order: (ya, tidak)</li> <li>• Urutan : (<i>all, progressive part</i>)</li> <li>• Kriteria: (<i>100%, high, low, sliding</i>)</li> <li>• Penundaan tanggapan, <i>Response delay</i>: <i>none</i>, singkat, beberapa menit, tidak ditentukan waktunya (<i>untimed</i>)</li> <li>• Penyajian diasingkan : (ya, tidak)</li> <li>• Kontrol siswa (<i>Learner control: LC, SC</i>)</li> <li>• Jumlah items (Ieg or IG): (satu, paling tidak dua, 3-5, &gt;5)</li> </ul>

### PENERAPAN CDT DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA

Seperti halnya dengan taksonomi Bloom, dalam CDT perumusan tujuan yang berbentuk dua dimensi ini sangat membantu dosen dalam menyusun strategi pembelajaran, karena jelas tingkat perilaku yang akan dicapai dan jenis materi

pelajaran yang akan disajikan. Pola rancangan pembelajaran dalam CDT untuk mata kuliah prinsip, Reproduksi Patung dalam kawasan menemukan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Pembelajaran CDT Dengan Materi Prinsip Mereproduksi Patung Yang Sudah Jadi Dengan Teknik Cetak

<b>Tingkatan Perilaku : Menemukan</b>	<b>Jenis Materi : Prinsip</b>
<p>Kompetensi Dasar: Mampu mendemonstrasikan penjelasan mereproduksi patung-patung yang sudah jadi dengan menggunakan bahan lateks sebagai bahan teknik cetak, minimal 80 persen benar</p> <p>Soal: Buat suatu demonstrasi yang akan menjelaskan bagaimana bahan lateks digunakan sebagai bahan cetak untuk mereproduksi patung-patung yang sudah jadi.</p>	

Bila kondisi siswa, lingkungan dan tujuan yang akan dicapai dirumuskan	Maka Parameter Display adalah
	<p><b>Bentuk penyajian primer:</b></p> <p>(a) Seperangkat Inkuisitori khusus yang baru +recall Inkuisitori yang baru, + pengembangan seperangkat Inkuisitori khusus yang baru, + recall generalisasi penemuan baru</p>
	<p><b>Jenis Materi sajian primer</b></p> <p>(b) Seperangkat Inkuisitori khusus yang baru = <i>Explore problem</i></p> <p>(c) Inkuisitori Umum yang baru = Kaidah-kaidah penemuan</p>
	<p><b>Bentuk Penyajian Sekunder (Metode)</b></p> <p>Dengan menggunakan Inkuisitori Umum yang baru:</p> <p>(d) Umpan balik = dapat digunakan (<i>use</i>)</p>

	<p><b>Hubungan Interdisplay</b></p> <p><i>Keseluruhan</i></p> <p>(e) Kontrol siswa = LC</p> <p><i>Penyajian /praktik</i> Seperangkat Inkuisitori khusus yang baru</p> <p>(f) Divergence = menyebar/meluas</p> <p>(g) Response delay = untimed</p>
--	---

Dari Tabel 3 terlihat bahwa Kompetensi Dasar yang harus dikuasai mahasiswa adalah Mampu mendemonstrasikan penjelasan mereproduksi patung-patung yang sudah jadi dengan menggunakan bahan lateks sebagai bahan teknik cetak, minimal 80 persen benar .

Berdasarkan kaidah pembelajaran CDT bahwa: Jika tujuan perilaku dan materi yang akan diajarkan telah dirumuskan maka tentukan bentuk penyajian primer + bentuk materi sajian primer + penyajian sekunder (metode) + hubungan interdisplay. Dengan demikian untuk tingkat perilaku Menemukan dan jenis mata kuliah prinsip untuk materi pokok Reproduksi Patung, maka kaidah tersebut dijabarkan dalam bentuk langkah-langkah kegiatan penyajian primer mata kuliah adalah menggunakan urutan sebagai berikut (Badiran, 2003):

1. Menyusun seperangkat pembelajaran Inkuisitori khusus yang baru,
2. Menentukan perwujudan hasil (recall: Inkuisitori Umum yang baru),
3. Mengelaborasi berbagai kemungkinan pembelajaran Inkuisitori yang lebih khusus yang baru,
4. Menggeneralisasi berbagai perwujudan hasil Inkuisitori yang baru tersebut.

Selanjutnya ditentukan jenis Materi sajian primer yaitu memanfaatkan lateks sebagai bahan baru teknik cetak pengganti bahan gips yang selama ini digunakan. Hal ini direncanakan karena ingin menemukan bahan pencetak patung yang baru (*Explore problem*) selain bahan cetak dari Gips. Dengan ditemukan rumusan teknik cetak baru dengan menggunakan bahan lateks, maka teknik cetak yang merupakan prosedur reproduksi patung dengan teknik cetak menggunakan bahan lateks ini dapat digeneralisasi untuk reproduksi berbagai benda seni yang sudah jadi.(discovery principle).

Kegiatan berikutnya adalah menentukan penyajian sekunder yaitu kegiatan yang berkaitan memilih metode yang tepat untuk menyajikan materi dan tuntutan perilaku menemukan yang telah dirumuskan. Dari Tabel 3 terlihat bahwa metode yang dimaksud adalah metode inkuiri untuk menemukan kaidah reproduksi patung dengan teknik cetak menggunakan bahan lateks. Agar mahasiswa memperoleh pemahaman yang komperhensif tentang materi kuliah yang disajikan maka direncanakan pemberian umpan balik terhadap apa yang telah mereka kerjakan. Dengan adanya umpan balik ini mahasiswa dapat menggeneralisasikan

penemuan teknik reproduksi dengan bahan cetak lateks untuk mereproduksi benda seni atau benda pakai lain yang bermanfaat (*use*) bagi orang banyak dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan keberhasilan pembelajaran ini dapat dilihat dari indikator kontrol siswa itu sendiri, yaitu mahasiswa dapat mengontrol sendiri apakah ia telah kompeten mereproduksi patung jadi dari bahan baru lateks sebagai bahan cetakan selain dari bahan gips yang digunakan selama ini. Berdasarkan kontrol siswa yang juga merupakan evaluasi diri, maka pembelajaran ini dapat dinyatakan telah berhasil. Jadi penyajian secara khusus dalam pembelajaran ini "should be as different from each other as possible", sehingga prinsip 'divergence' dalam pembelajaran ini merupakan pencarian berbagai strategi pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa menemukan berbagai teknik reproduksi yang tengah dipelajari. Bila dipertanyakan berapa lamakah penemuan teknik reproduksi benda jadi yang diinginkan dapat dicapai, maka dapat ditentukan waktu yang digunakan tidak ditetapkan, karena menganut prinsip *Mastery Learning*, tergantung dari kecepatan merespons masing-masing mahasiswa.

### PENUTUP

Demikianlah penerapan CDT dalam pembelajaran Seni Rupa yang melibatkan berbagai usaha untuk menemukan penyajian primer yang meliputi rancangan urutan penyajian inkuisitori, mewujudkan hasil, mengembangkan penyajian dan menggeneralisasi untuk bidang yang lain.

1. Dalam CDT ini dosen dipacu untuk menyusun materi sajian berupa usaha menemukan berbagai teknik cetak dengan eksperimen untuk rumusan bahan yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
2. Melalui CDT, dosen mengarahkan mahasiswa untuk menemukan kaidah-kaidah pencetakan dari hasil eksperimennya.
3. Pemilihan metode pembelajaran merupakan usaha guru agar mahasiswa dipacu untuk mencari dan menemukan berbagai kemungkinan rumusan bahan ataupun penerapan bahan cetak untuk benda jadi lainnya.
4. Dengan adanya umpan balik dari dosen, maka mahasiswa dapat mengevaluasi diri akan kompetensi yang telah dikuasainya, dan bagaimana menggunakan hasil temuan pada materi yang lain.
5. Hal ini juga merupakan kontrol siswa terhadap apa yang diperolehnya dari pembelajaran tersebut.
6. Pembelajaran dengan CDT ini memungkinkan mahasiswa dilatih berpikir *divergence* untuk menemukan berbagai kemungkinan pemecahan masalah terhadap tugas yang tengah dihadapinya.

### SARAN

1. Walaupun dosen disibuki dengan berbagai kegiatan, namun agar memiliki wawasan yang luas dalam pembelajaran diharapkan dosen merancang kegiatan siswa sebelum menyajikan materi perkuliahan. Dosen disarankan berperan sebagai fasilitator, maupun motivator bagi mahasiswa, dengan merancang

pembelajaran CDT, untuk mengarahkan mahasiswa untuk menemukan kaidah-kaidah pencetakan dari hasil eksperimennya.

2. Dosen diharapkan mengevaluasi diri akan kemampuan memilih metode pembelajaran agar mahasiswa terpacu untuk mencari dan menemukan berbagai kemungkinan target yang akan dicapai.
3. Kompetensi memberikan umpan balik sangat menentukan keberhasilan pembelajaran, maka disarankan dosen mengembangkan berbagai strategi umpan balik yang memungkinkan mahasiswa mengetahui dan dapat menerapkan kompetensi yang telah dikuasainya.
4. Dosen memfasilitasi mahasiswa untuk membiasakan berpikir *divergence* agar memperluas kompetensinya dalam pemecahan masalah terhadap berbagai tugas yang tengah dihadapinya.
5. Bagi tenaga edukatif dipersilahkan untuk mengembangkan lebih lanjut pembelajaran dengan CDT ini ke dalam mata kuliah yang diasuhnya.
6. Mengingat dalam pembelajaran CDT ini hanya mengarah pada pengembangan kognitif saja, maka dosen diharapkan dapat mengembangkannya dalam ranah psikomotor ataupun afektif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Badiran, M. 2003. *Teori Tampilan Komponen*. Makalah dalam Seminar Peningkatan Pembelajaran. di LP2AI- UNIMED, Medan.
- Driscoll, MP. 1994. *Psychology of Learning for Instruction Boston*: Allyn & Bacon.
- Gagne, RM. 1977. *The Conditions of learning (3<sup>rd</sup>)*. New York: Rinehart, & Watson.
- Merrill, M.D. 1994. *The Descriptive Component Display Theory*. In Twitchell, DG (Ed) *Instructional Design Theory* Englewood Cliffs, New Jersey: Educational Technology
- Merrill, M.D. 1983. *Component Display Theory*. In C.M Reigeluth (Ed) *Instructional Design Theories, and Models*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates
- Suciati. 2001 *Taksonomi Tujuan Instruksional*. Jakarta: PAU. Dirjen Dikti, Diknas

**Dr. Muhammad Badiran, M.Pd**

Adalah dosen senior Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Medan