

MAKALAH

KERUCUT PENGALAMAN DALE

Guna Memenuhi Tugas Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Penjas

Dosen Pengampu :
Liska Sukiandari,M.Pd.



Oleh :

| | |
|----------------------|---------------|
| Siti Fatimah | (18108011046) |
| Helmalia Putri | (18108011048) |
| Mahmudi | (18108011044) |
| Anton Imam Jamalulel | (18108011045) |
| Wahyuri | (18108011043) |

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Wahid Hasyim Semarang
2020

Abstrak

Kerucut pengalaman yang dikemukakan menggambarkan bahwa pengalaman belajar siswa dapat diperoleh melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pembelajaran contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyak pengalaman yang didapatkan oleh siswa. Sebaliknya semakin konkret siswa mendapatkan pengalaman contohnya menggunakan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang diperoleh oleh siswa.

Dari gambaran kerucut pengalaman tersebut siswa akan lebih konkret memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, melalui benda-benda tiruan, melalui gambar, drama, demonstrasi wisata dan melalui pameran. Hal ini sangat efektif untuk siswa karena dapat secara langsung bergubungan dengan objek yang dipelajari. Sedangkan siswa akan lebih abstrak memperoleh pengalaman melalui benda-benda atau alat peragaan seperti televisi, gambar hidup/film, radio atau tape recorder, dan lambang visual.

Kata kunci :pendidikan, pengalaman, pembelajaran

Daftar isi

| | |
|--|-----|
| Abstak | i |
| Daftar Isi | ii |
| Kata pengantar | iii |
| Bab I Pendahuluan | iv |
| A. Latar Belakang..... | v |
| B. Rumusan Masalah | vi |
| C. Tujuan | vii |
| Bab II Pembahasan | 1 |
| A. Menggabungkan pengalaman pribadi siswa dengan kelompok untuk belajar..... | 1 |
| B. Siswa bisa memilih pengalaman yang cocok untuk dijadikan pembelajaran. | 2 |
| C. siswa menyikapi pengalaman yang berbeda beda. | 4 |
| Bab III Penutup | 5 |
| A. Kesimpulan..... | 5 |
| Daftar Pustaka | 6 |

KATA PENGANTAR

“Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, Atas berkat dan Rahmat-Nya Makalah Tekonogi Pembelajaran Penjas dengan judul “Kerucut Pengalaman Dale” dapat diselesaikan tepat waktu. Tanpa pertolongan-Nya mungkin kami tidak akan sanggup menyelesaikanya dengan baik. Makalah ini memuat tentang “hasil belajar seseorang yang diperoleh melalui pengalaman”. Semoga makalah ini dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas bagi pembaca. Walaupun makalah ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Penyusun membutuhkan kritik dan saran dari pembaca yang membangun. Terima Kasih.

Semarang, 20 November 2020

Penyusun

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan kerucut dale adalah memperoleh hasil belajar seseorang melalui pengalamannya secara langsung dalam kehidupan seseorang, kemudian bisa juga melalui benda tiruan, sampai kepada lambing abstrak (verbal). Biasanya semakin atas puncak kerucut semakin abstrak penyampaian pesan tersebut.

Biasanya proses belajar dan berinteraksi biasanya teknik mengajarnya tidak harus ada pengalaman secara langsung, tetapi proses bisa juga dilakukan dengan pengalaman yang paling sederhana biasanya sesuai kebutuhan dan kemampuan siswa dalam situasi belajar mengajar.

Tetapi pengalaman langsung biasanya akan memberikan informasi yang sangat jelas dan tepat karena siswa bisa merasakan secara langsung apa yang di dapatkan siswa.

Oleh karena itu siswa harus mengandalkan daya ingat yang mereka punya untuk menyerap semua informasi dan pelajaran yang didapatkan saat mempunyai pengalaman,

Siswa juga harus menjadikan pengalaman sebagai media belajar yang baik untuk dirinya sendiri karena seseorang terbentuk karena mereka memiliki pengalaman yang menjadikan pengalaman itu sebagai guru pribadi dalam hidupnya.

B. Rumusan Masalah

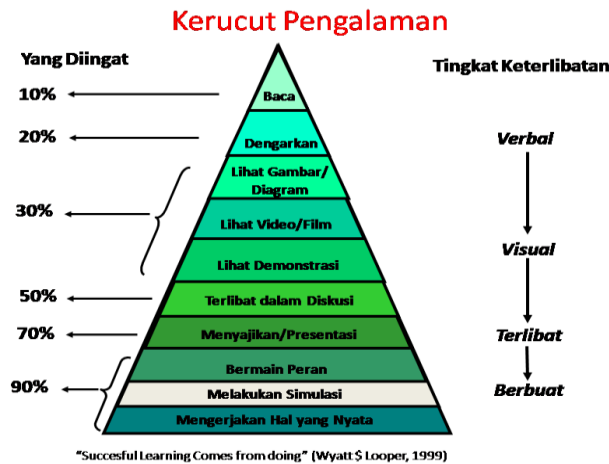
1. Apakah bisa menggabungkan pengalaman pribadi siswa dengan kelompok untuk belajar.
2. Diantara semua pengalaman yang dialami oleh siswa tentunya sangatlah banyak tetapi bagaimana siswa bisa memilih pengalaman yang cocok untuk dijadikan pembelajaran.
3. Bisakah siswa menyikapi pengalaman yang berbeda beda.

C. Tujuan Masalah

1. Tujuannya adalah agar siswa dapat bertukar fikir dengan kelompok untuk berbagi pengalaman dan mendapatkan pelajaran dalam pengalaman tersebut.
2. Tentunya siswa harus bisa memilih salah satu atau menggabungkan pengalaman siswa untuk menghasilkan pengalaman yang terbaik.
3. Siswa dapat mengambil hikmah atau menyikapi dengan respon yang baik untuk mengetahui mana pengalaman yang baik dan benar dan mana pengalaman salah.

BAB II PEMBAHASAN

A. Menggabungkan pengalaman pribadi siswa dengan kelompok untuk belajar.



Dari gambar tersebut dapat kita lihat rentangan tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang merentang dari yang bersifat kongkrit ke abstrak, dan tentunya memberikan implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan Teknologi Pembelajaran.

Pemikiran Edgar Dale tentang Kerucut Pengalaman (Cone of Experience) ini merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audiovisual. Kerucut Pengalaman Dale telah menyatukan teori pendidikan John Dewey (salah satu tokoh aliran progresivisme) dengan gagasan – gagasan dalam bidang psikologi yang tengah populer pada masa itu.

Sedangkan, James Finn seorang mahasiswa tingkat doktoral dari Edgar Dale berjasa dalam mengusulkan bidang komunikasi audio-visual menjadi Teknologi Pembelajaran yang kemudian berkembang hingga saat ini menjadi suatu profesi tersendiri, dengan didukung oleh penelitian, teori dan teknik tersendiri. Gagasan Finn mengenai terintegrasinya sistem dan proses mampu mencakup dan memperluas gagasan Edgar Dale tentang keterkaitan antara bahan dengan proses pembelajaran.

Dale dalam Kerucut Pengalaman Dale (Dale's Cone Experience) mengatakan: "hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai

kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar”. Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba”.

Dale berkeyakinan bahwa symbol dan gagasan yang abstrak dapat lebih mudah dipahami dan diserap manakala diberikan dalam bentuk pengalaman konkrit. Kerucut pengalaman merupakan awal untuk memberikan alasan tentang kaitan teori belajar dengan komunikasi audiovisual. Pengalaman Langsung (Direct “ Purposeful Experiences)

Dasar dari pengalaman kerucut Dale ini adalah merupakan penggambaran realitas secara langsung sebagai pengalaman yang kita temui pertama kalinya. Ibarat ini seperti fondasi dari kerucut pengalaman ini, dimana dalam hal ini masih sangat konkrit. Dalam tahap ini pembelajaran dilakukan dengan cara memegang, merasakan atau mencium secara langsung materi pelajaran. Maksudnya seperti anak Taman Kanak-Kanak yang masih kecil dalam melakukan praktik menyiram bunga. Disini anak belajar dengan memegang secara langsung itu seperti apa, kemudian menyiramkannya kepada bunga.

B. Siswa bisa memilih pengalaman yang cocok untuk dijadikan pembelajaran.

Dapat kita amati, ada tahap-tahap bentuk penyajian pesan melalui media untuk mendapatkan pengalaman belajar senyata mungkin. Pada Kerucut Pengalaman Dale, kita memulai pembelajar (orang yang melakukan kegiatan belajar) sebagai partisipan dalam pengalaman aktual, lalu beranjak ke pembelajar sebagai pengamat dari kejadian aktual, lalu ke pembelajar sebagai pengamat dari sebuah hal/kejadian melalui medium, dan akhirnya ke pembelajar yang mengamati simbol-simbol yang merepresentasikan sebuah hal/kejadian. Dan itulah yang menurut saya paling menantang, mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan para pembelajar untuk mengamati sebuah hal/kejadian.

Di buku Teknologi Pembelajaran karangan Seels dan Richey tertulis : “Dale berkeyakinan bahwa simbol dan gagasan yang abstrak dapat lebih mudah dipahami

dan diserap manakala diberikan dalam bentuk pengalaman yang kongkrit. Kerucut Edgar Dale ini menyatukan teori pendidikan John Dewey dengan gagasan-gagasan dalam bidang psikologi yang tengah populer pada masa itu. Kerucut pengalaman merupakan upaya awal untuk memberikan alasan tentang kaitan teori belajar dengan komunikasi audio visual (Dale, 1946).” Secara umum, semakin kita menapaki ke atas kerucut Pengalaman Dale, akan mendapati media yang lebih abstrak, dan lebih banyak informasi yang dapat di padatkan ke dalam periode waktu yang singkat. Memakan waktu yang lebih banyak jika pembelajar melibatkan diri ke dalam pengalaman langsung yang nyata, pengalaman buatan, atau pengalaman yang didramatisir jika dibandingkan dengan penangkapan informasi dalam sebuah tape video, rekaman audio, serangkaian simbol visual (gambar), atau serangkaian simbol verbal.

Seorang calon pilot akan mendapatkan pengalaman terbaik jika ia mencoba mengemudikan pesawat aslinya, tapi itu akan memakan resiko dan waktu yang besar. Akan lebih aman jika ia belajar melalui simulator pesawat. Atau untuk memulainya cukup menarik juga jika ditampilkan video yang memperlihatkan proses seorang pilot yang menerbangkan pesawat. Salah satu klasifikasi yang dapat menjadi acuan dalam pemanfaatan media adalah klasifikasi yang dikemukakan oleh Edgar Dale yang dikenal dengan kerucut pengalaman (Cone Experience). Kerucut pengalaman Dale mengklasifikasikan media berdasarkan pengalaman belajar yang akan diperoleh oleh peserta didik, mulai dari pengalaman belajar langsung, pengalaman belajar yang dapat dicapai melalui gambar, dan pengalaman belajar yang bersifat abstrak.

Menurut Edgar Dale, media mempunyai kadar pengaruh yang bertingkat. Saya setuju dengan teorinya tentang ‘Cone of Experience’ yang menjelaskan bahwa berdasar pengaruh/efektifitas media. Namun, demikian masing-masing punya kekurangan disamping kelebihan yang ada. Seorang guru yang baik harus ahli menghadirkan atau menyajikan materi menggunakan berbagai media tersebut disesuaikan dengan sikon. Pemikiran Edgar Dale tentang Kerucut Pengalaman (Cone of Experience) ini merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audiovisual. Kerucut Pengalaman Dale telah menyatukan teori pendidikan John Dewey (salah satu tokoh aliran progresivisme) dengan gagasan – gagasan dalam bidang psikologi yang tengah populer pada masa itu. Sedangkan, James Finn seorang mahasiswa tingkat doktoral dari Edgar Dale berjasa dalam mengusulkan bidang komunikasi audio-visual menjadi Teknologi Pembelajaran yang kemudian berkembang hingga saat ini menjadi suatu

profesi tersendiri, dengan didukung oleh penelitian, teori dan teknik tersendiri. Gagasan Finn mengenai terintegrasinya sistem dan proses mampu mencakup dan memperluas gagasan Edgar Dale tentang keterkaitan antara bahan dengan proses pembelajaran.

C. siswa menyikapi pengalaman yang berbeda beda.

1. Pengalaman melalui video
2. Pengalaman melalui pameran /situs
3. Pengalaman melalui demonsterasim
4. Pengalaman melalui karya wisata
5. Pengalaman melalui diskusi
6. Pengalaman tiruan
7. Pengalaman langsung

Ada beberapa keuntungan dan kelemahan dalam menggunakan obyek nyata ini :

Keuntungan

- 1) Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun meaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih ketrampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra.

Kelemahan

- 1) Membawa murid-murid ke berbagai tempat diluar sekolah kadang-kadang mengandung risiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
- 2) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya.
- 3) Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.

BAB III PENUTUP

A. Kesimpulan

Pemikiran Edgar Dale tentang Kerucut Pengalaman ini merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audiovisual. Kerucut Pengalaman Dale telah menyatukan teori pendidikan John Dewey dengan gagasan – gagasan dalam bidang psikologi yang tengah populer pada masa itu.

Dasar dari pengalaman kerucut Dale ini adalah merupakan penggambaran realitas secara langsung sebagai pengalaman yang kita temui pertama kalinya. Ibarat ini seperti fondasi dari kerucut pengalaman ini, dimana dalam hal ini masih sangat konkrit. Dalam tahap ini pembelajaran dilakukan dengan cara memegang, merasakan atau mencium secara langsung materi pelajaran.

Dapat kita amati, ada tahap-tahap bentuk penyajian pesan melalui media untuk mendapatkan pengalaman belajar nyata mungkin. Pada Kerucut Pengalaman Dale, kita memulai pembelajar sebagai partisipan dalam pengalaman aktual, lalu beranjak ke pembelajar sebagai pengamat dari kejadian aktual, lalu ke pembelajar sebagai pengamat dari sebuah hal/kejadian melalui medium, dan akhirnya ke pembelajar yang mengamati simbol-simbol yang merepresentasikan sebuah hal/kejadian.

Daftar Pustaka

<https://bagusdwiradyan.wordpress.com/2014/07/06/kerucut-pengalaman-cone-of-experience-edgar-dale/amp/>

<https://desikusumaningrum22.wordpress.com/2014/07/07/kerucut-pengalaman-edgar-dale-cone-of-experience/>

<http://deboratresiapurba091.blogspot.com/2017/10/kerucut-pengalaman-edgar-dale.html?m=1>