

Analisis Optimalisasi Penggunaan Model *Cone of Experience* Dalam Kegiatan Belajar Mengajar

Halmarina Dewi

UIN Sunan Ampel Surabaya
06020721040@uinsby.ac.id

Ilma Nur Azizah

UIN Sunan Ampel Surabaya
06020721044@uinsby.ac.id

Mustaufiyatul Khoriyah

UIN Sunan Ampel Surabaya
06020721054@uinsby.ac.id

Luluk Wulandari

UIN Sunan Ampel Surabaya
Lulukwulandari618@gmail.com

Abstract: Model pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Sebagai seorang pendidik yang memiliki kewajiban dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, memilih media pembelajaran merupakan tahap yang sangat penting untuk menghadirkan pembelajaran yang efektif. Salah satu Lembaga pendidikan yang penelitian ini adalah di Maslakul Huda adalah Madrasah Ibtidaiyah Maslakul Huda yang mana lembaga pendidikan Maslakul Huda Dengok memiliki kriteria yang cocok dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan model Cone of Experience, Karena dalam madrasah ini terdapat berbagai jenis pendidik dan peserta didik. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada madrasah ini untuk melihat seberapa besar pemahaman pendidik akan penggunaan model cone of experience. Model Cone of Experience memuat beragam cara penyampaian materi dari mulai cara yang memberikan pengalaman belajar dengan presentase metode yang tergolong rendah sampai memberikan pengalaman belajar dengan presentase metode yang tergolong tinggi. Sehingga cone of experience cocok untuk di terapkan pada madrasah ini karena pembelajaran lebih mengutamakan keaktifan peran siswa dalam berinteraksi dengan situasi belajar melalui panca inderanya baik melalui penglihatan atau pendengaran. hal tersebut yang menjadikan peneliti memilih sekolah tersebut sebagai sasaran penelitian ini. Tulisan ini meneliti pemilihan

media pembelajaran yang dikaitkan dengan nominasi pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran pada penelitian ini yaitu Kerucut pengalaman Edgar Dale atau Cone of Experience dalam konsep pengetahuan gaya belajar Cone of Experience ini dapat mempengaruhi pandangan dalam proses penentuan media pembelajaran. Adapun Cone of Experience ini yang di kemukakan oleh Edgar Dale. Edgar Dale merupakan tokoh yang berjasa dalam pengembangan teknologi pembelajaran modern. Adapun hasil dalam penelitian ini terdapat analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa MI MASLAKUL HUDA tersebut dapat dikemukakan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran berbasis model cone of experience Edgar Dale terhadap hasil penerapan model pembelajaran peserta didik yang ada di MI MASLAKUL HUDA.

Keywords: Model Pembelajaran, MI Maslakul Huda, Cone of Experience.

PENDAHULUAN

Salah satu model pembelajaran yang masih relevan dengan dunia pendidikan saat ini adalah model *Cone of Experience* oleh Edgar Dale. Model ini Menurut Edgar Dale dalam Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*) adalah hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (konkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Model pembelajaran ini Semakin ke atas puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu.¹ *Cone of Experience* Proses belajar dan interaksi mengajar yang tidak harus dari pengalaman langsung, akan tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar. Dalam model *Cone of Experience* Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena model ini melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan perabaan.²

Model *Cone of Experience* oleh Edgar Dale ini sejalan dengan cita-cita Pendidikan nasional Indonesia. Sesuai yang termuat dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang penyelenggaraan sistem Pendidikan nasional yang bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak

¹ Rohani, "Diktat Media Pembelajaran," Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019, 1-95.

² Dilla Octavianingrum, "Kreativitas Guru : Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Software Videoscribe," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran (SNPAP)*, 2018, 60.

mulia, sehat, berilmu. Disisi lain model *Cone of Experience* Edgar Dale ini dapat mendukung cita-cita tersebut melalui metode pembelajaran; (1) Membaca, pengalaman melalui membaca Ketika seseorang hanya belajar hanya dengan membaca buku saja, maka hanya 10% saja materi dari buku tersebut hanya dapat diingat, karena pembelajar hanya berperan sebagai partisipan, sehingga tingkat pemahamannya pun masih sedikit, (2) Mendengarkan, pengalaman melalui dengar, seperti pengalaman melalui radio tape recorder, yang sifatnya lebih abstrak dibandingkan gambar hidup, sebab hanya mengandalkan salah satu indra saja yaitu indra pendengaran. dengan hanya mendengar daya ingat yang siswa dapat hanya 20%, (3) Visual, pengalaman melalui lambang- lambang visual, seperti gambar, grafik dan bagan. Sebagai alat komunikasi lambang visual dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada siswa. Dengan melihat gambar/diagram bisa menyerap 30% dari materi, (4) Demonstrasi, melalui demonstrasi siswa hanya melihat peragaan orang lain. Dengan melihat atau melakukan demonstrasi siswa dapat menyerap sebesar 30% dari materi, (5) Lihat video/film, Pengalaman melalui gambar hidup dan film. Gambar hidup atau film merupakan rangkaian gambar mati yang diproyeksikan pada layar dengan kecepatan tertentu. Dengan melihat video/film siswa dapat menyerap sebesar 30% pula dari materi, (6) Diskusi, melalui diskusi pengalaman belajar yang di dapatkan presentasinya lebih tinggi yaitu 50% karena pembelajar pada dasarnya berperan aktif dalam kegiatan tersebut dan mempunyai tambahan pengalaman, (7) Pengalaman tiruan, dengan melakukan simulasi/pengalaman tiruan siswa dapat menyerap sebesar 90% dari materi, (8) Pengalaman langsung, dengan melakukan hal yang nyata/pengalaman langsung pula siswa dapat menyerap 90% dari materi karena Siswa berhubungan langsung dengan objek yang hendak dipelajari tanpa menggunakan perantara. Semua metode pembelajaran tersebut termuat dalam model *Cone of Experience* Edgar Dale. Dari metode-metode tersebut guru bisa menyesuaikan dengan mata pelajaran yang akan di berikan. Pendidikan dinilai sebagai suatu sarana dalam kemunculan insan-insan cerdas, kreatif, bertanggung jawab, terampil, produktif, berbudi perkerti luhur dan memiliki sopan santun, maka dari itu, pendidikan memiliki peran yang penting dalam proses penciptaan manusia-manusia yang berkualitas tersebut.³

Belajar memiliki makna sebagai sebuah proses yang merubah perilaku sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya. Sifat dari perubahan individu ini adalah; berkelanjutan, fungsional, aktif, dan terarah. Menurut para ahli pendidikan dan psikologi, proses perubahan tingkah laku dapat terjadi

³ Syamsidar, Universitas Muhammadiyah Makassar Maruf, and Rahmini Hustim, "Pembelajaran Fisika Berbasis Cone of Experience Edgar Dale," *Jurnal Pendidikan Fisika* 6 (2018): 1-12.

dalam berbagai kondisi. Perubahan kondisi seseorang juga dapat memengaruhi kegiatan pembelajaran mereka.⁴

Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi pendidik dengan peserta didik yang di bantu dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam satu lingkungan belajar. Keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dari tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan pendidikan. seorang guru dapat dikatakan berhasil dalam mengajar, jikalau tujuan pembelajaran dinyatakan tercapai. Dengan hal ini, efektifitas keberhasilan sebuah proses belajar dan pembelajaran ditentukan oleh interaksi dari berbagai komponen tersebut. Salah satu penunjang tercapainya tujuan pembelajaran adalah penerapan metode pembelajaran.⁵

Metode ialah suatu cara yang digunakan dalam melakukan sesuatu agar dapat mencapai suatu tujuan, pengertian tersebut adalah pengertian metode secara umum. Adapun definisi dari metode pembelajaran adalah cara yang digunakan sebagai wujud penerapan dari rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan yang nyata demi tercapainya tujuan pembelajaran. Strategi atau cara ini dilakukan secara nyata agar tujuan pembelajaran dapat dicapai pada diri siswa dan dicurahkan dalam kegiatan belajar. Metode pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi dan mekanisme yang sistematis dan sistemik. Metode pembelajaran yang digunakan juga harus inovatif dan konvensional.⁶

Kegiatan belajar mengajar merupakan komunikasi yang dilakukan oleh dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pembelajar kedua pihak tersebut saling terlibat dalam perantara untuk menyampaikan pesan berupa pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap serta nilai-nilai yang positif. Dalam proses penyampaian pesan tersebut diperlukan metode pembelajaran agar value dan transfer of knowledge dapat tercapai dengan tepat sasaran. Metode tersebut harus dapat menunjang dan mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajarnya. Metode pembelajaran berfungsi untuk membantu mengembangkan kemampuan individu agar mampu menyelesaikan problema.⁷

Proses belajar di yang dilakukan baik di luar maupun di dalam kelas merupakan proses yang berjalan terus menerus bekesinambungan sehingga pada intinya dapat merupah baik pengetahuan, sikap, maupun keterampilan

⁴ Dian Andesta Bujuri, "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar," *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 9, no. 1 (2018): 37, [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50).

⁵ Oktavianus Supriyanto Seni, "Kepemimpinan Pendidikan Di Sekolah," *Atma Reksa : Jurnal Pastoral Dan Kateketik* 5, no. 2 (2021): 25, <https://doi.org/10.53949/ar.v5i2.119>.

⁶ Abroto Abroto, Maemonah Maemonah, and Nelsa Putri Ayu, "Pengaruh Metode Blended Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 1993–2000.

⁷ Bujuri, "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar."



peserta didik dari yang tidak bisa menjadi bisa. Peserta didik memperoleh pengetahuan, nilai-nilai hidup, dan juga keterampilan melalui proses pembelajaran yang berlangsung terus menerus sepanjang kehidupannya. Dalam hal ini komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar antara guru sebagai penyampai pesan dan peserta didik sebagai pembelajar yang menerima pesan-pesan tersebut ditunjang oleh metode pembelajaran sehingga pesan-pesan, nilai-nilai, pengetahuan, dan keterampilan dapat diterima oleh peserta didik dengan baik sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran yang dirumuskan.⁸

Terlepas dari pentingnya metode yang diindikasikan dapat mewujudkan tercapainya tujuan dan capaian pembelajaran yang telah dirumuskan, masih banyak guru yang mengajar tanpa memperhatikan metode pembelajaran yang digunakan. Mereka cenderung menjadi center of class yang memusatkan kegiatan belajar mengajar pada guru saja, sehingga siswa cenderung menjadi pasif dan tidak interaktif. Hal tersebut, disebabkan sebagian guru masih sulit mengubah kebiasaan lama kurang bisa belajar hal-hal baru dan mengembangkan strategi atau metode pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif. Upaya yang bisa dilakukan adalah meningkatkan peran aktif guru dalam strategi penguasaan metode dan strategi pembelajaran dalam rangka membangun minat dan motivasi belajar para peserta didik.⁹ Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Presentase penggunaan metode *Cone of Experience* dalam kegiatan belajar mengajar di MI Maslakul Huda Dengok dan Besarnya pemahaman guru tentang penggunaan metode *Cone of Experience* dalam kegiatan belajar mengajar.

Syamsidar S Syamsidar S, Maruf Maruf, Rahmini Hustim (2018) dengan judul Pembelajaran Fisika Berbasis Cone of Experience Edgar Dale pada Materi Elastisitas dan Fluida Statis memiliki persamaan dengan penelitian ini yakni membahas tentang *Cone of Experience*. Penelitian oleh Pusvyta Sari (2019) yang berjudul Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran juga memiliki persemaian dengan penelitian ini yaitu membahas tentang pengalaman belajar Edgar Dale yakni *Cone of Experience*.

Penelitian dari Syamsidar S Syamsidar S, Maruf Maruf, Rahmini Hustim (2018) dengan judul Pembelajaran Fisika Berbasis *Cone of Experience* Edgar Dale pada Materi Elastisitas dan Fluida Statis memiliki perbedaan dengan penelitian ini yaitu, penelitian ini membahas tentang model pembelajaran *Cone of Experience* yang diimplementasikan oleh guru di MI Maslakul Huda pada saat pembelajaran. Penelitian oleh Pusvyta Sari (2019) yang berjudul Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk

⁸ Abroto, Maemonah, and Ayu, "Pengaruh Metode Blended Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar."

⁹ Puspita Sari, "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media," *Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 1 (2019): 42-57.

Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran juga memiliki perbedaan dengan penelitian ini dikarenakan penelitian dari Pusvyta Sari hanya menjadikan model *Cone of Experience* sebagai acuan untuk memilih media pembelajaran yang tepat. Tetapi penelitian ini menggunakan model cone of experience untuk media dalam penyampaian semua materi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2022/2023 pada sekolah MI MASLAKUL HUDA DENGOK. Sekolah ini terdiri dari 9 kelas. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif, dengan merujuk pada teori metode penelitian menurut Keemes dan McTaggart (Ardiana, 1990: 267) yang meliputi empat tahapan, yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif yang menggambarkan kebenaran penelitian berdasarkan instrument yang telah ditanggapi oleh responden.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari: (1) Data tentang guru dalam optimalisasi penggunaan metode *Cone of Experience* dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan lembar observasi. (2) Data tentang kemampuan guru dalam melaksanakan dan mengelola pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media yang diperoleh dengan menggunakan lembar observasi guru. (3) Data tentang hasil belajar siswa yang dikumpulkan melalui hasil tes dan hasil belajar. (4) Dokumentasi berupa data-data pendukung yang relevan dengan penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui kuisioner yang disebar melalui google form. Adapun yang menjadi instrumen pokok untuk mengetahui hasil penerapan metode *Cone of Experience* yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Sedangkan lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa dan aktivitas yang dilakukan guru selama proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan metode *Cone of Experience*.

Instrumen Penelitian yang diberikan skor 1-5 dengan kriteria penelitian sebagai berikut:

1: Tidak Pernah, 2: Pernah, 3: Jarang, 4: Sering, 5: Selalu

No	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan
	<i>Cone of Experience</i>	1. Membaca	Saya memberikan kesempatan membaca kepada siswa dalam belajar

		2. Mendengarkan	Saya memberikan kesempatan mendengarkan kepada siswa dalam belajar
--	--	-----------------	--

Tabel 1. Tabel Indikator Instrumen Penelitian

PENELITIAN TERDAHULU

Artikel dari Aditi Mishal, Rohit Kumar Singh, Amit Anand Tiwari (2021) memiliki persamaan dengan artikel penelitian ini yaitu membahas tentang pengalaman belajar pada dunia pendidikan. Artikel dari Jun xiao, hong-zheng sun-lin dll (2020) juga memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang ruang lingkup pembelajaran pada pendidikan yang ada di dunia. Selain itu artikel dari Joan pan, Jessica shei, dkk (2020) juga mempunyai persamaan dengan artikel penelitian ini yang membahas mengenai pengalaman belajar dalam dunia pendidikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Aditi Mishal, Rohit Kumar Singh, Amit Anand Tiwari (2021) menggunakan analisis Depatek untuk mengungkap Self-effacy dan Civic Partipation yang berguna dalam mengatasi masalah sosial, hubungan dengan dunia nyata, pengembangan karir dan bisnis, dan proyeksi masa depan. Sedangkan penelitian ini membahas tentang pengalaman belajar menggunakan kerucut pengalaman yang ditujukan oleh para pendidik di MI MASLAKUL HUDA. Penelitian yang diteliti oleh Jun xiao, hong-zheng sun-lin dkk (2020), adalah bahwasanya penelitian ini merujuk pada 1 pengalaman yaitu lingkungan pembelajaran tatap muka atau online (hybrid) sedangkan penelitian ini membahas tentang beberapa model pembelajaran. Model ini dari ilmuwan yaitu Edgar Dale yang model pembelajarannya dengan nama *Cone of Experience* atau kerucut pengalaman. artikel yang di tulis oleh Joan pan, Jessica shei, dkk (2020) meneliti mengenai desain pengalaman belajar dalam dunia pendidikan untuk profesi kesehatan sedangkan dalam artikel ini meneliti mengenai seberapa besar guru menggunakan model *Cone of Experience* atau kerucut pengalaman ketika melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian dari Evi Fatimatur Rusydiyah, Hernik Farisia, Rohmad Eko Wahyudi (2018) yang berjudul The Development of “Ayo Membaca” Android Application for Reading Assessment ialah penelitian ini hanya membahas satu metode pembelajaran yaitu membaca, sedangkan dalam model pembelajaran *Cone of Experience* terdapat 8 model pembelajaran.

Kelebihan penelitian ini daripada penelitian Aditi Mishal, Rohit Kumar Singh, Amit Anand Tiwari (2021) ialah penelitian ini membahas tentang kerucut pengalaman belajar yang merupakan pemikiran dari Edgar Dale. Kerucut pengalaman belajar ini sangat penting bagi dunia pendidikan dikarenakan dengan menggunakan model *Cone of Experience* akan lebih mudah mengetahui

karakteristik peserta didik dan kegiatan belajar mengajar akan lebih menyenangkan. Kelebihan penelitian ini daripada penelitian Jun xiao, hong-zheng sun-lin dkk (2020) adalah penelitian ini membahas tentang kerucut pengalaman yang didalam kerucut tersebut terdapat banyak metode-metode pembelajaran yang bisa diterapkan kepada peserta didik sehingga pembelajaran dikelas tidak membosankan. Kelebihan penelitian ini dari pada penelitian yang di lakukan oleh Joan pan, Jessica shei, dkk (2020) yaitu, pada penelitian ini mengambil tema model pembelajaran kerucut pengalaman yang nantinya akan di lihat seberapa besar guru mengkombinasikan model ini dalam kegiatan pembelajaran. Tentu penelitian ini masih jarang dilakukan oleh peneliti sebelumnya karena peneliti sebelumnya lebih meneliti tentang penggunaan model kerucut pengalaman dalam menentukan desain pembelajaran atau gaya belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian dari Evi Fatimatur Rusydiyah, Hernik Farisia, Rohmad Eko Wahyudi (2018) yang berjudul The Development of "Ayo Membaca" Android Application for Reading Assessment

PROFIL SEKOLAH

Lembaga Madrasah Maslakul Huda merupakan sebuah Lembaga yang memprioritaskan pendidikan masyarakat sehingga masyarakat dari kalangan berada maupun para dluafa dapat memperoleh pendidikan. Lembaga ini benar-benar milik masyarakat, dikarenakan baik secara bangunan maupun pembuatan desain madrasah dilakukan secara gotong royong dengan semua masyarakat. Artinya masyarakat menyediakan apapun yang dibutuhkan oleh madrasah. Namun hal ini tidak lepas dari sosok figure yang sangat dihormati masyarakat dan memiliki kharismatik yang luar biasa yaitu K.H. Nur Salim selaku pendiri sekaligus pengasuh Pondok Pesanteren Maslakul Huda.¹⁰

Di tengah era masyarakat menjadi stakeholder dalam lingkup institusi, Lembaga ini sudah memulainya sejak madrasah berdiri. Karena bagi madrasah ini, masyarakat bukan sekedar stakeholder namun sebagai pemilik madrasah. Kemajuan, kebaikan, kemegahan madrasah merupakan kebanggaan masyarakat bukan kebanggaan dari pengurus ataupun dewan guru, karena itu masyarakatlah yang memiliki hal tersebut sehingga akan selalu menjaga dan melestarikannya.

Salah satu Lembaga pendidikan di Maslakul Huda adalah Madrasah Ibtidaiyah Maslakul Huda. Kepala sekolah dari Lembaga ini adalah bapak Baidlowi S.Pd. kegiatan belajar mengajar berlangsung pada pagi hari. NSMMIS Maslakul Huda adalah 111235240325 dan NPSN 60718663. Status lembaga pendidikan ini adalah swasta dengan bentuk pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Swasta atau biasa di sebut dengan MIS.

¹⁰ Tahar Rachman, *Managemen Pendidikan Islam, Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., 2018.

Pendidikan ini didirikan pada tahun 1973 bulan 7 tanggal 18 dengan SK pendirian sekolah yakni PP/202/A-8/VII/1973. Meskipun demikian tanggal SK izin operasional lembaga ini adalah tahun 2016 bulan 11 tanggal 28 dengan SK izin operasional MIS/24.0325/2016.

Lembaga ini memiliki luas tanah milik sendiri sebesar 405475 M. Status BOS nya bersedia. Sumber listrik yaitu PLN dengan daya listrik 2.200watt dan akses Internet Telkom atau Speedy.

IDENTITAS GURU

Dalam kegiatan belajar mengajar, seorang guru mempunyai tantangan tersendiri dalam menyajikan pembelajaran yang berkualitas serta efektif dan efisien. Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik maka model pembelajaran mempunyai peran yang krusial untuk mewujudkan keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Dalam memaksimalkan proses tercapainya tujuan pembelajaran bagi peserta didik, maka guru harus mempertimbangkan model pembelajaran yang bervariasi dan sesuai.

Pembelajaran dengan model *Cone of Experience* bisa dijadikan acuan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Karena di dalam model *Cone of Experience* memuat beragam cara penyampaian materi dari mulai cara yang memberikan pengalaman belajar dengan presentase rendah sampai yang memberikan pengalaman belajar dengan presentase yang tinggi.

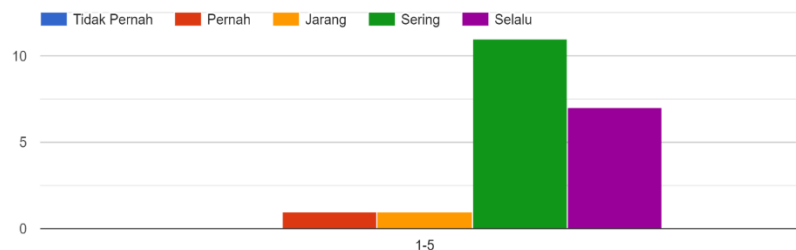
Lembaga pendidikan Maslakul Huda Dengok memiliki kriteria yang cocok dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan model *Cone of Experience*, Karena dalam madrasah ini terdapat berbagai jenis pendidik dan peserta didik. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada madrasah ini untuk melihat seberapa besar pemahaman pendidik akan penggunaan model cone of experience. Model Cone of Experience memuat beragam cara penyampaian materi dari mulai cara yang memberikan pengalaman belajar dengan presentase metode yang tergolong rendah sampai memberikan pengalaman belajar dengan presentase metode yang tergolong tinggi. Sehingga cone of experience cocok untuk di terapkan pada madrasah ini karena pembelajaran lebih mengutamakan keaktifan peran siswa dalam berinteraksi dengan situasi belajar melalui panca inderanya baik melalui penglihatan atau pendengaran.

Hasil analisis deskriptif ini membahas tentang beberapa hasil yang diperoleh pada penelitian yang dilakukan dengan cara memberi kuisisioner yang berupa google form. Kuisisioner yang diberikan kepada guru yaitu sebanyak 10 pertanyaan. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa pahamnya guru yang ada di MI MASLAKUL HUDA DENGOK terhadap model pembelajaran berbasis *Cone of Experience*.

CONE OF EXPERIENCE

1. Membaca (*Reading*)

1. Saya memberikan kesempatan membaca kepada siswa dalam belajar



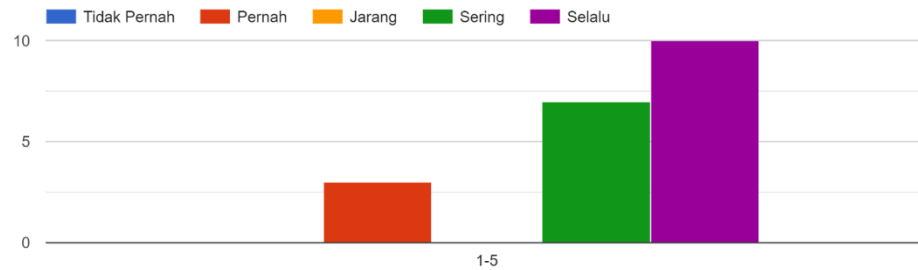
Gambar 4. Grafik Membaca (*Reading*)

Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang sangat penting, hal ini didasarkan karena membaca merupakan sarana untuk mempelajari suatu hal sehingga bisa memperluas pengetahuan dan menggali pesan-pesan tertulis dalam bahan bacaan yang akhirnya dapat dituangkan dalam bentuk tulisan yaitu menulis. Selain itu, dengan metode membaca pembelajaran dikelas berjalan dengan efektif dan efisien dan peserta didik mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Membaca merupakan metode pembelajaran yang mudah dan menjadi favorit semua pendidik.¹¹ Karena hasil kuisioner dengan indikator membaca menunjukkan bahwa mayoritas guru menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan metode membaca (*Reading*). Adapun responden yang pernah dan jarang menggunakan metode membaca sejumlah 1 responden, responden yang sering menggunakan metode membaca sebanyak 11 responden, dan responden yang selalu menggunakan metode membaca sebanyak 7 responden. Metode pembelajaran membaca ini memiliki keterkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rusydiyah dengan judul *The Development of "Ayo Membaca" Android Application for Reading Assessment* memiliki persamaan dengan penelitian ini yakni membahas tentang salah satu metode yang terdapat dalam model pembelajaran *Cone of Experience*.

2. Mendengar (*Hearing*)

¹¹ Abdul Khamid et al., "Implementasi Pembelajaran Tajwid Dan Keterampilan Membaca Al-Qur'an Dalam Materi Al-Qur'an Hadist," *Attractive : Innovative Education Journal* 2, no. 2 (2020): 45, <https://doi.org/10.51278/aj.v2i2.38>.

2. Saya memberikan kesempatan mendengarkan kepada siswa dalam belajar

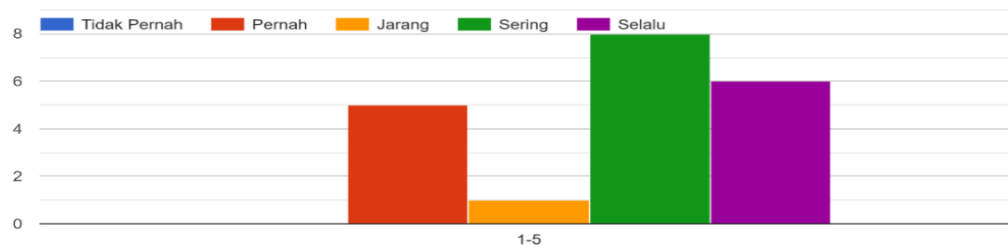


Gambar 5. Grafik Mendengar (*Hearing*)

Mendengar adalah kemampuan seseorang dalam mencerna atau memahami kata atau kalimat yang diajarkan oleh pendidik atau bisa juga dengan alat media tertentu. salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran salah satunya yaitu mendengarkan karena, sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan guru dan demikian mendengar juga merupakan sumber belajar yang penting bagi peserta didik. Hal ini membuat pendidik gemar dalam melakukan pembelajaran menggunakan metode ini. Sehingga dari hasil kuisioner dengan indikator mendengar menunjukkan bahwa mayoritas guru menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan metode mendengarkan (*Hearing*).¹² Adapun responden yang pernah menggunakan metode metode mendengarkan sejumlah 3 responden, responden yang sering menggunakan metode mendengarkan sebanyak 7 responden, dan responden yang selalu menggunakan metode mendengarkan sebanyak 10 responden.

3. Melihat (*Seeing*)

3. Saya memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat media pembelajaran berupa gambar atau diagram



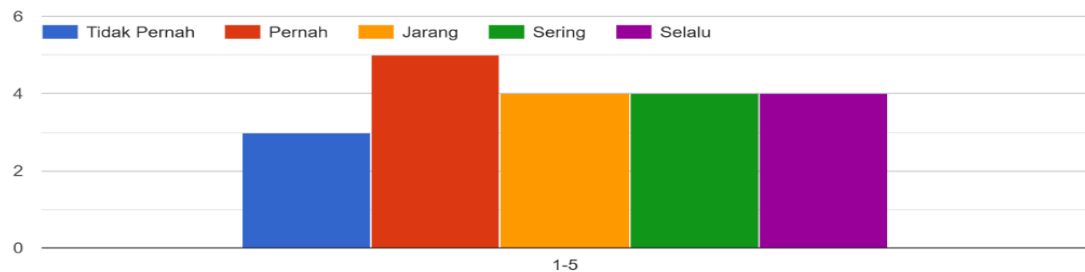
Gambar 6. Grafik Melihat (*Seeing*)

¹² Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Istiqra* 5, no. 2 (2018): 1-11.

Melihat adalah gaya belajar yang menitikberatkan pada ketajaman penglihatan. Artinya, bukti-bukti konkret harus diperlihatkan terlebih dahulu agar peserta didik paham. Gaya belajar seperti ini mengandalkan penglihatan atau melihat dulu buktinya untuk kemudian bisa mempercayainya. Dari hasil kuisioner dengan indikator melihat menunjukkan bahwa mayoritas guru menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan metode memberikan gambar atau diagram (*Seeing*). Adapun responden yang pernah menggunakan metode memberikan gambar atau diagram sejumlah 5 responden, responden yang jarang memberikan gambar atau diagram sebanyak 1 responden, responden yang sering memberikan gambar atau diagram sebanyak 8 responden, dan responden yang selalu memberikan gambar atau diagram sebanyak 6 responden. Melihat adalah gaya belajar yang Menitikberatkan pada ketajaman penglihatan. Artinya, bukti-bukti konkret harus diperlihatkan terlebih dahulu agar peserta didik paham. Gaya belajar seperti ini mengandalkan penglihatan atau melihat dulu buktinya untuk kemudian bisa mempercayainya.¹³

4. Melihat dan Mendengar (*Hearing & Seeing*)

4. Saya memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat tayangan film atau video yang sesuai dengan materi pembelajaran



Gambar 7. Grafik Melihat dan Mendengar (*Hearing & Seeing*)

Melihat dan mendengar adalah gaya belajar yang lebih dipraktikkan kedalam pembelajaran online, salah satu contohnya digunakan pada pembelajaran waktu masa covid-19. Gaya belajar seperti ini mengandalkan Kerjasama orang tua dan guru dalam pembelajaran jarak jauh.¹⁴ Dari hasil kuisioner dengan indikator Melihat dan Mendengar (*Hearing & Seeing*) menunjukkan bahwa mayoritas guru sering menyampaikan materi dengan

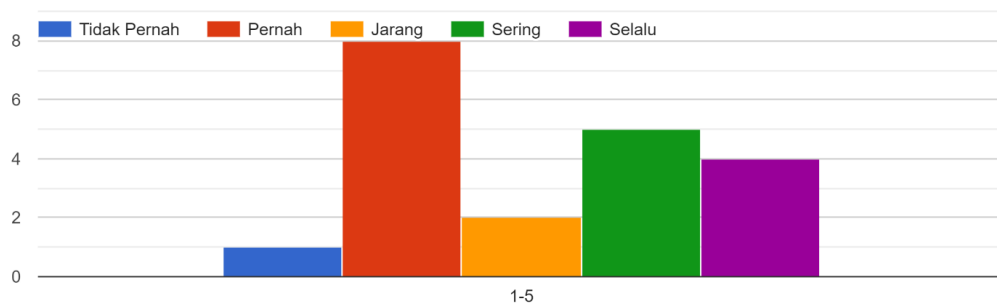
¹³ Febi Dwi Widayanti, "The Importance of Knowing Student Learning Styles in Classroom Learning Activities," *Erudio Journal of Educational Innovation* 2, no. 1 (2013): 7–21.

¹⁴ Mutia Dewi, "Analisis Kerja Sama Guru Dengan Orang Tua Dalam Pembelajaran Online Di Era Covid 19 Di Mi Azizan Palembang," *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)* 2, no. 2 (2020): 54–64, <https://doi.org/10.30599/jemari.v2i2.661>.

metode Melihat dan Mendengar (*Hearing & Seeing*). Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari Rusydiyah (2019) dengan judul *Joyfull Learning in Fiqh Lesson Using Vlog: A Case Study at 26 Muhammadiyah Kalitengah Islamic Junior High School*¹⁵, yang didalamnya membahas tentang vlog atau biasa disebut dengan video blog yang merupakan sebuah dokumentasi dalam bentuk format audio video. Adapun responden yang tidak pernah menggunakan metode demonstrasi sejumlah 3 responden, responden yang pernah menggunakan metode demonstrasi sejumlah 5 responden, responden yang jarang menggunakan metode demonstrasi sebanyak 4 responden, responden yang sering menggunakan metode demonstrasi sebanyak 4 responden, dan responden yang selalu menggunakan metode demonstrasi sebanyak 4 responden. Dalam kegiatan pembelajaran video tidak hanya digunakan sebagai alat bantu, tetapi juga digunakan sebagai media penyampai informasi. Manfaat penggunaan media audio visual (video) tersebut sesuai konsep pembelajaran menurut piramida pengalaman yang dituliskan oleh Edgar Dale, bahwa orang belajar lebih dari 50 % nya adalah dari apa yang telah dilihat dan didengar.¹⁶

5. Demonstrasi (*Demonstration*)

5. Saya memfasilitasi kegiatan belajar mengajar dengan metode demonstrasi



Gambar 8. Grafik Demonstrasi (*Demonstration*)

Demonstrasi merupakan metode mengajar dengan menggunakan alat atau bahan yang relevan dengan materi yang digunakan sebagai pendukung materi atau keterangan yang diberikan secara langsung. Pembelajaran dengan metode demonstrasi dapat menarik fokus perhatian siswa karena siswa fokus dengan apa yang didemonstrasikan guru sehingga

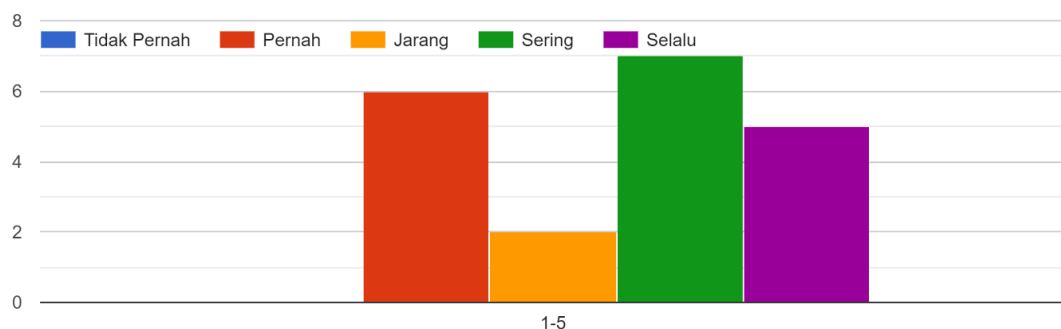
¹⁵ (Rusydiyah et al. 2019)

¹⁶ Nurul Aeni and Diah Sri Yuhandini, "Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Video Dan Metode Demonstrasi Terhadap Pengetahuan SADARI," *Care : Jurnal Ilmiah Ilmu Kesehatan* 6, no. 2 (2018): 162, <https://doi.org/10.33366/cr.v6i2.929>.

perhatiannya tidak mengarah pada hal lain yang diluar materi pembelajaran.¹⁷ Metode demonstrasi juga dapat merangsang keaktifan siswa untuk ikut andil dalam proses pembelajaran sehingga materi yang di sampaikan dapat lebih lama di ingat dan mengurangi kesalahfahaman karena penyampaian materi lebih jelas. Dari hasil kuisioner dengan indicator demonstrasi menunjukkan bahwa mayoritas guru pernah menyampaikan materi dengan metode demonstrasi. Adapun responden yang tidak pernah menggunakan metode demonstrasi sejumlah 1 responden, responden yang pernah menggunakan metode demonstrasi sejumlah 8 responden, responden yang jarang menggunakan metode demonstrasi sebanyak 2 responden, responden yang sering menggunakan metode demonstrasi sebanyak 5 responden, dan responden yang selalu menggunakan metode demonstrasi sebanyak 4 responden. Pembelajaran menggunakan metode demonstrasi bertujuan untuk memperlihatkan proses terjadinya suatu peristiwa sesuai dengan materi ajar yang disampaikan sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. Dalam penggunaan metode demonstrasi materi pembelajaran di visualisasikan menggunakan alat peraga sehingga membantu siswa untuk lebih dapat memahami materi pembelajaran.¹⁸

6. Diskusi (*Discussion*)

6. Saya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan materi pembelajaran



Gambar 9. Grafik Diskusi (*Discussion*)

Diskusi merupakan metode pembelajaran dengan cara memberikan suatu problematika baik berupa pernyataan maupun pertanyaan yang nantinya

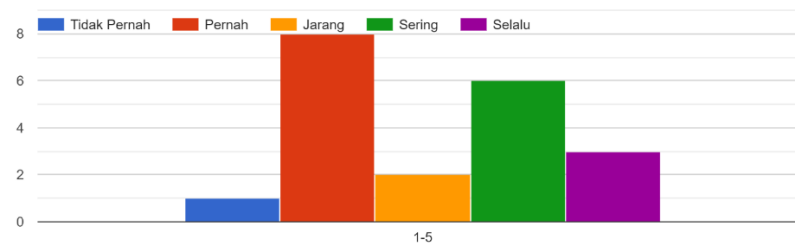
¹⁷ Nisa Siti Rahmadona and Nana, "Analisis Model Pembelajaran Demonstrasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Kelas," *Ngeprints* 1, no. 1 (2021): 1–8.

¹⁸ Aeni and Yuhandini, "Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Video Dan Metode Demonstrasi Terhadap Pengetahuan SADARI."

akan di pecahkan oleh peserta didik melalui diskusi.¹⁹ Metode pembelajaran dengan diskusi dapat memberikan pemahaman lebih kepada peserta didik karena mereka akan dituntut untuk berfikir kritis dalam menggali ide-idenya. Dari hasil kuisioner dengan indikator diskusi menunjukkan bahwa mayoritas guru selalu menggunakan metode diskusi dalam kegiatan pembelajaran. Adapun responden yang pernah menggunakan metode diskusi sejumlah 6 responden, responden yang jarang menggunakan metode diskusi sejumlah 2 responden, responden yang sering menggunakan metode diskusi sebanyak 7 responden, dan responden yang selalu menggunakan metode diskusi sebanyak 5 responden.

7. Presentasi (*Presentation*)

7. Saya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi



Gambar 10. Grafik Presentasi (*Presentation*)

Presentasi merupakan metode pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengkomunikasikan ide, gagasan atau informasi kepada pendengar. Dalam presentasi membutuhkan media yang mendukung baik berupa visual maupun audiovisual. Metode pembelajaran dengan presentasi lebih menarik bagi peserta didik karena ada media pendukung yang digunakan sehingga pembelajaran lebih berwarna, selain itu pembelajaran dengan metode presentasi akan lebih dapat dipahami oleh peserta didik karena sebelum mempresentasikan tentunya sudah lebih memahami terlebih dahulu materi yang akan di pesentasikan.²⁰ Dari hasil kuisioner dengan indikator presentasi menunjukkan bahwa mayoritas guru pernah menggunakan metode presentasi dalam kegiatan pembelajaran. Adapun responden yang tidak pernah menggunakan metode

¹⁹ Atmim Nurona, Latifatus Saadah, Lin Eflina Nailufa, Viki Ismah Achmad Ali Fikri, "Keterampilan Guru Dalam Membimbing Diskusi Pada Pembelajaran Abad 21," *Journal of Education and Teaching* 2, no. 1 (2021): 1-7.

²⁰ Wiwik Sulistyowati, "Peningkatan Hasil Belajar Berbicara Teks Prosedur Melalui Metode Presentasi Power Point Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pada Peserta Didik Kelas IX G Semester 1 Tahun Pelajaran 2017 / 2018 SMP Negeri 1 Tugu," *BRIGHT: A Journal of English Language Teaching, Linnguistics and Literature* 2, no. 1 (2018): 79-100.

presentasi sejumlah 1 responden, responden yang pernah menggunakan metode presentasi sejumlah 8 responden, responden yang jarang menggunakan metode presentasi sebanyak 2 responden, responden yang sering menggunakan metode presentasi sebanyak 6 responden, dan responden yang selalu menggunakan metode presentasi sebanyak 3 responden.

8. Memerankan sebuah karakter (*Experience Personality*)



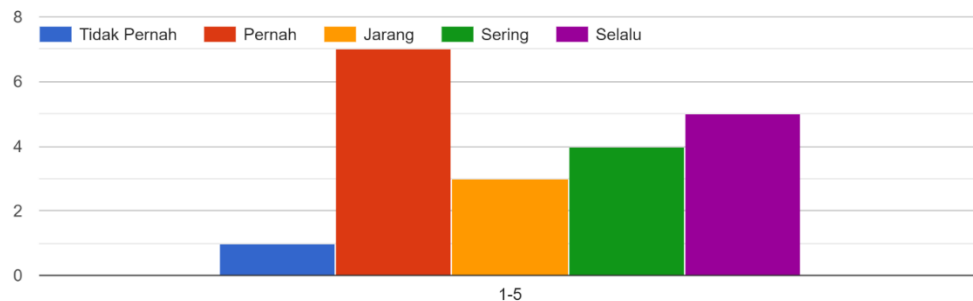
Gambar 11. Grafik Memerankan Sebuah Karakter (*Experience Personality*)

Akting merupakan sebuah kegiatan yang berbentuk dialog, tingkah laku, ataupun improvisasi yang dilakukan oleh seorang actor pada saat berperan. Selain itu acting juga bertujuan untuk mengekspresikan dan menggambarkan perilaku yang khas dari sebuah tokoh atau karakter. Hal ini menyebabkan para guru hanya menggunakan metode ini dalam mata pelajaran tertentu.²¹ Dari hasil kuisioner dengan indikator bermian peran menunjukkan bahwa mayoritas guru pernah menggunakan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran. Adapun responden yang pernah menggunakan metode bermain peran sejumlah 9 responden, responden yang jarang menggunakan metode bermain peran sejumlah 2 responden, responden yang sering menggunakan metode bermain peran sebanyak 6 responden, dan responden yang selalu menggunakan metode bermain peran sebanyak 3 responden.

9. Tiruan / Simulasi (*Contrived Experiences*)

²¹ Anita Dwi Susanti, "Akting Teater Dan Film Pada Studi Kasus Maudy Koesnaedi," 2019, 1–20.

9. Saya memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya



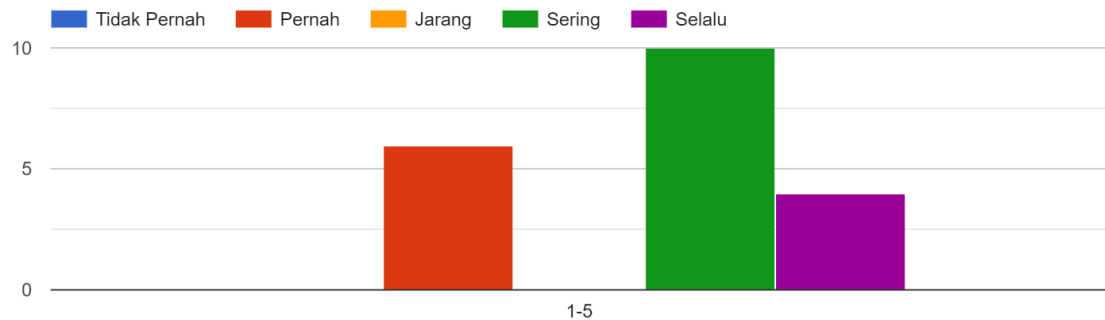
Gambar 12. Grafik Tiruan/Simulasi (*Contrived Experience*)

Simulasi merupakan proses perancangan model dari suatu sistem dan kemudian dijalankannya untuk mendeskripsikan, menjelaskan, dan memprediksi karakteristik secara dinamis terhadap sebuah sistem. Simulasi juga digunakan sebagai penyelesaian dari berbagai persoalan yang rumit sehingga hal ini membuat guru menggunakan metode ini untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran.²² Dari hasil kuisioner dengan indikator memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya atau melakukan simulasi menunjukkan bahwa mayoritas guru pernah menggunakan metode melakukan simulasi dalam kegiatan pembelajaran. Adapun responden yang tidak pernah menggunakan metode melakukan simulasi sejumlah 1 esponden, responden yang pernah menggunakan metode melakukan simulasi sejumlah 7 esponden, responden yang jarang menggunakan melakukan simulasi sebanyak 3 responden, respoenden yang sering menggunakan metode melakukan simulasi sebanyak 4 responden, dan responden yang selalu menggunakan metode melakukan simulasi sebanyak 5 responden.

10. Pembelajaran Nyata (*Direct Purposeful Experiences*)

²² Munifatussangadah Munif and Moch Arief Sutisna, "Simulasi Traffic Light Dengan Arduino Uno," *Jurnal Sibernetika* 6, no. 2 (2021): 68–75.

10. Saya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktekkan materi pembelajaran secara nyata



Gambar 13. Grafik Pembelajaran Nyata (*Direct Purposeful Experinece*)

Praktek adalah sebuah metode mengajar yang pelaksanaannya dilakukan dengan cara memperagakan atau merealisasikan sebuah materi pembelajaran agar peserta didik lebih mudah dalam menangkap pembelajaran.²³ Dari hasil kuisioner dengan indikator pengalaman langsung menunjukkan bahwa mayoritas guru pernah menggunakan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran. Adapun responden yang jarang menggunakan metode pengalaman langsung sejumlah 6 responden, responden yang sering menggunakan metode pengalaman langsung sejumlah 10 responden, dan responden yang serlalu mennggunakan metode pengalaman langsung sebanyak 4 responden.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang optimalisasi penggunaan model *Cone of Experience* dalam kegiatan belajar mengajar di Madrasah Ibtida'iyah Maslakul Huda Dengok, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Model pembelajaran *Cone of Experience* sudah di terapkan oleh sebagian banyak guru yang mengajar di MI Maslakul Huda Dengok meskipun tidak keseluruhan mereka mengaplikasikan metode-metode pembelajaran yang ada dalam *Cone of Experience* dalam menyampaikan materi kepada peserta didiknya.
- 2) Dari data hasil kuisioner yang diisi oleh guru MI Maslakul Huda Dengok menunjukkan bahwa rata-rata mereka menggunakan metode

²³ Ira Sulthona Zakiya, "Implementasi Metode Praktek Dalam Meningkatkan Keterampilan Tata Cara Sholat Khususnya Kelas VII Di SMP Ma'arif Banyuwangi," *Skripsi*, 2021, 2.

pembelajaran membaca. Meskipun di samping menggunakan metode membaca mereka juga menggunakan metode-metode lain yang ada di dalam komponen model *Cone of Experience* seperti membaca, melihat gambar, diskusi, melihat dan mendengar video, memperagakan peran, melakukan pengalaman tiruan, dan memberikan pembelajaran nyata. Selebihnya mereka hanya beberapa kali saja mereka menerapkan metode demonstrasi dan presentasi.

- 3) Dampak penggunaan pembelajaran dengan model *Cone of Experience* ini memberikan variasi metode pembelajaran yang beragam kepada peserta didik, sehingga pembelajaran di kelas tidak monoton dengan satu metode pembelajaran saja. Selain itu murid juga bisa lebih memahami materi pembelajaran karena pemilihan metode yang sesuai dengan kondisi peserta didik dan materi pembelajaran yang akan diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abroto, Abroto, Maemonah Maemonah, and Nelsa Putri Ayu. "Pengaruh Metode Blended Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 1993–2000.
- Achmad Ali Fikri, Atmim Nurona, Latifatus Saadah, Lin Eflina Nailufa, Viki Ismah. "Keterampilan Guru Dalam Membimbing Diskusi Pada Pembelajaran Abad 21." *Journal of Education and Teaching* 2, no. 1 (2021): 1–7.
- Aeni, Nurul, and Diyah Sri Yuhandini. "Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Video Dan Metode Demonstrasi Terhadap Pengetahuan SADARI." *Care: Jurnal Ilmiah Ilmu Kesehatan* 6, no. 2 (2018): 162. <https://doi.org/10.33366/cr.v6i2.929>.
- Bujuri, Dian Andesta. "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar." *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 9, no. 1 (2018): 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50).
- Dewi, Mutia. "Analisis Kerja Sama Guru Dengan Orang Tua Dalam Pembelajaran Online Di Era Covid 19 Di Mi Azizan Palembang." *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)* 2, no. 2 (2020): 54–64. <https://doi.org/10.30599/jemari.v2i2.661>.
- Khamid, Abdul, Dea Prasmanita, Rif'ah Munawaroh, Ahmad Zamroni, and One Emi Nasitoh. "Implementasi Pembelajaran Tajwid Dan Ketrampilan Membaca Al-Qur'an Dalam Materi Al-Qur'an Hadist." *Attractive : Innovative Education Journal* 2, no. 2 (2020): 45. <https://doi.org/10.51278/aj.v2i2.38>.
- Munif, Munifatussangadah, and Moch Arief Sutisna. "Simulasi Traffic Light Dengan Arduino Uno." *Jurnal Sibernetika* 6, no. 2 (2021): 68–75.
- Octavianingrum, Dilla. "Kreativitas Guru : Pemanfaatan Media Pembelajaran

- Berbasis Software Videoscribe." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran (SNPAP)*, 2018, 60.
- Rachman, Tahar. *Managemen Pendidikan Islam. Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., 2018.
- Rahmadona, Nisa Siti, and Nana. "Analisis Model Pembelajaran Demonstrasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Kelas." *Ngeprints* 1, no. 1 (2021): 1-8.
- Rohani. "Diktat Media Pembelajaran." *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 2019, 1-95.
- Rusydiah, Evi Fatimatur, Tatag Stria Praja, Universitas Islam, Negeri Sunan, and Ampel Surabaya. "TADRIS : JURNAL PENDIDIKAN ISLAM Joyfulli Learning in Fiqh Lesson Using Vlog : A Case Study at 26 Muhammadiyah Kalitengah Islamic Junior High School Lamongan," 1907, 147-60. <https://doi.org/10.19105/tjpi>.
- Sari, Puspita. "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media." *Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 1 (2019): 42-57.
- Seni, Oktavianus Supriyanto. "Kepemimpinan Pendidikan Di Sekolah." *Atma Reksa : Jurnal Pastoral Dan Kateketik* 5, no. 2 (2021): 25. <https://doi.org/10.53949/ar.v5i2.119>.
- Sulistiyowati, Wiwik. "Peningkatan Hasil Belajar Berbicara Teks Prosedur Melalui Metode Presentasi Power Point Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pada Peserta Didik Kelas IX G Semester 1 Tahun Pelajaran 2017 / 2018 SMP Negeri 1 Tugu." *BRIGHT: A Journal of English Language Teaching, Linnguistics and Literature* 2, no. 1 (2018): 79-100.
- Susanti, Anita Dwi. "Akting Teater Dan Film Pada Studi Kasus Maudy Koesnaedi," 2019, 1-20.
- Syamsidar, Universitas Muhammadiyah Makassar Maruf, and Rahmini Hustim. "Pembelajaran Fisika Berbasis Cone of Experience Edgar Dale." *Jurnal Pendidikan Fisika* 6 (2018): 1-12.
- Wahid, Abdul. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar." *Istiqra* 5, no. 2 (2018): 1-11.
- Widayanti, Febi Dwi. "The Importance of Knowing Student Learning Styles in Classroom Learning Activities." *Erudio Journal of Educational Innovation* 2, no. 1 (2013): 7-21.
- Zakiya, Ira Sulthona. "Implementasi Metode Praktek Dalam Meningkatkan Keterampilan Tata Cara Sholat Khushyuk Kelas VII Di SMP Ma'arif Banyuwangi." *Skripsi*, 2021, 2.