



### ANALISIS PENGGUNAAN TEKNOLOGI SEBAGAI SUMBER BELAJAR BERDASARKAN *CONE OF EXPERIENCE*

Ratna Ayyu Bidari<sup>1\*</sup>, Rissa Rifqotus Sa'diyah<sup>2</sup>, Sekar Putri Pambayun<sup>3</sup>, Luluk Wulandari<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

\*06020721058@student.uinsby.ac.id

#### Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan teknologi sebagai sumber belajar yang sering digunakan oleh para pengajar atau pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas sesuai dengan analisis dari *Cone of Experience*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan sumber data pihak pendidik yakni wali kelas beserta guru mata pelajaran dari SDN Jemur Wonosari 1 Surabaya. Hasil pada penelitian ini mengungkapkan bahwa bahwa tingkat efektivitas tertinggi dalam penerapan *Learning of Experience* di kelas 5 SDN Jemur Wonosari 1 Surabaya berada pada mata pelajaran pendidikan bahasa inggris. bahasa inggris. Hal ini dikarenakan pada mata pelajaran tersebut menggunakan metode *Learning of Experience* yang berada pada tingkat bawah dalam *Cone of Experience*, dimana kegiatan yang lebih konkrit dan aktif dapat menambah tingkat efektivitas suatu pembelajaran. Sedangkan pembelajaran pada mata pelajaran lainnya masih terbilang belum efektif karena penggunaan *Learning of Experience* yang digunakan masih cenderung pada tingkat atas dalam *Cone of Experience*.

**Kata kunci** : Teknologi, sumber belajar, *cone of experience*

#### Abstract

*This research was conducted to determine how effective the use of technology as a learning resource is that is frequently used by teachers and educators in the teaching and learning process in the classroom according to the analysis from the cone of experience. This research used a qualitative method with data sources from educators specifically homeroom teacher and subject teachers at SDN Jemur Wonosari 1 Surabaya. The result of this research reveal that the subject of English Education subject has the highest level of effectiveness in implementing learning of experience in grade 5 at SDN Jemur Wonosari 1 Surabaya. This due to the fact that this subject uses the learning of experience method which is at the lower level in the cone of experience, where more concrete and active the activities can increase the level of effectiveness of a lesson. While learning in other subjects is still not effective yet because the use of learning of experience tends to be at the top level in the cone of experience.*

**Keywords:** Technology, Learning resource, *cone of experience*

Diserahkan: 05-01-2023 Disetujui: 20-05-2023. Dipublikasikan: 13-07-2023



Kutipan: Bidari, R. A., Sa'diyah, R. R., Pambayun, S. P., & Wulandari, L. (2023). Analisis Penggunaan Teknologi Sebagai Sumber Belajar Berdasarkan Cone Of Experience. *Educate*, 148-156.

## **I. Pendahuluan**

Di era globalisasi kini, teknologi sudah tak bisa terlepas dalam kehidupan manusia. dalam pendidikan pun teknologi memiliki peran yang cukup penting. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat menunjang keberlangsungan dan efektivitas kegiatan belajar mengajar (Kuswandi, 2021). Pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar sudah sering kali dilakukan dalam pembelajaran dikelas. Banyak dari macam teknologi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar. Seperti Ebook (Suryani & Khoiriyah, 2018), internet (Ni'mah, 2020), media sosial (Yani & Siwi, 2020), YouTube (Arham, 2020), dan lain-lain.

Teknologi dalam pendidikan dapat dipahami sebagai suatu proses yang kompleks dan terintegrasi yang melibatkan orang, ide, peralatan, prosedur, dan organisasi untuk menganalisis serta mengelola pemecahan kasus (Nurfadhillah, 2021). Hal tersebut meliputi pada segala aspek belajar manusia. Dalam pembelajaran, peserta didik belajar karena berinteraksi dengan segala sumber belajar. Teknologi sebagai salah satu sumber belajar tentu tak luput dari hal ini. Sumber belajar juga menjadi salah satu upaya dalam pendekatan teknologi pendidikan atau yang saat ini disebut sebagai teknologi pembelajaran. Pengertian dari teknologi pendidikan sendiri merupakan teori dan praktek dalam desain pengembangan, pengelolaan, pemanfaatan, dan evaluasi terhadap sumber serta proses dalam belajar (Salsabila & Agustian, 2021).

*Cone of Experience* merupakan salah satu bentuk pengembangan dari teknologi pembelajaran. *Cone of Experience* atau kerucut pengalaman berisikan rentang tingkat pengalaman mulai dari yang bersifat langsung (*active*) hingga pada pengalaman dengan simbol komunikasi (*passive*), bertingkat dari yang bersifat konkrit hingga yang bersifat abstrak. *Cone of Experience* ini merupakan dasar keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audiovisual (Usman et al., 2018).

Banyak metode dan cara yang dapat digunakan dalam proses belajar di kelas. Dalam *Cone of Experience* dapat diambil contoh tingkat efektivitas pemilihan strategi dan cara dalam pembelajaran di kelas. Dalam tingkatan *Cone of Experience* dapat dilihat persentase efektivitas suatu metode dalam pembelajaran. Selain itu juga penggolongan pembelajaran aktif dan pasif. Pembelajaran pasif cenderung mengarah kepada pembelajaran dengan kegiatan membaca buku, mendengarkan ceramah, melihat objek, dan kegiatan lain yang hanya mengandalkan guru sebagai pengajar. Sedangkan pembelajaran aktif sendiri lebih mengarah kepada pemikiran secara dua arah. Seperti berdiskusi, melakukan presentasi, simulasi, dan kegiatan lainnya yang juga dilakukan dengan cara praktikum (Wibowo, 2020). Dalam *Cone of Experience*, semakin tinggi dan memuncaknya kerucut maka kegiatan pembelajaran semakin dinilai sebagai kegiatan yang abstrak sampai pada lambang verbal. Sedangkan semakin kebawah dan semakin pada dasar dari kerucut, maka kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran semakin konkrit dan semakin tinggi hubungannya dengan kehidupan nyata (Nurfadhillah et al., 2021).

Implementasi pembelajaran dengan media-media yang terdapat dalam *Cone of Experience* sudah sangat sering dijumpai. Masing-masing satuan pendidikan setidaknya menerapkan paling sedikit dua hingga tiga dari tujuh tingkatan media dalam *Cone of Experience*. Terlebih dalam era teknologi seperti sekarang ini, lebih banyak media-media yang dipakai dalam pembelajaran dikelas. Bahkan hadirnya teknologi cukup menyokong keefektifan penyampaian materi karena media teknologi cenderung berada dalam tingkat tengah hingga paling bawah dalam *Cone of Experience*. Dimana dalam rentang tingkat ini persentase keaktifan dalam pembelajaran semakin kebawah semakin besar (Ismail, 2020).

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif sumber-sumber belajar yang sering digunakan oleh para pengajar atau pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas sesuai dengan analisis dari *Cone of Experience*. Dengan keberadaan teknologi yang menunjang proses pembelajaran dimana penggunaannya sering diaplikasikan sebagai sumber pembelajaran, maka perlu diketahui seberapa efektif teknologi tersebut dalam proses pembelajaran dikelas.

Penelitian ini sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, namun dengan fokus yang berbeda. Salah satunya pada penelitian dengan judul "Pembelajaran Fisika Berbasis *Cone of Experience* Edgar Dale pada Materi Elastisitas dan Fluida Statis". Pada penelitian ini juga membahas mengenai bagaimana tingkat efektifitas pembelajaran menggunakan *Cone of Experience* (Syamsidar et al., 2018). Namun, fokus pada penelitian ini terfokus pada bagaimana pengaruh dari pembelajaran dalam mata pelajaran fisika yang diajarkan dengan menggunakan *Cone of Experience* terhadap peserta didik kelas XI SMA Negeri 4 Sidenreng Rappang. Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sendiri yakni pada penelitian ini kami lebih terfokus pada Analisa tingkat efektifitas dari teknologi sebagai sumber belajar yang dianalisa menggunakan *Cone of Experience* terhadap peserta didik kelas 5 SDN Jemur Wonosari 1 Surabaya. Selain itu, terdapat juga penelitian lain dengan judul "Perancangan Board Game Untuk Pelajaran Sejarah Anak Sekolah Menengah Pertama" yang juga membahas mengenai efektifitas metode pembelajaran berdasarkan *Cone of Experience* (Phieter et al., 2019). Penelitian tersebut fokus membahas mengenai efektifitas penggunaan board game sebagai media pembelajaran yang menarik dan tidak cepat membuat peserta didik Sekolah Menengah Pertama merasa bosan ketika belajar sejarah. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sendiri yaitu pada penelitian ini kami lebih terfokus pada peserta didik di jenjang Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian kami fokus pada Analisa tingkat efektifitas dari teknologi sebagai sumber belajar yang dianalisa menggunakan *Cone of Experience* terhadap peserta didik kelas 5 SDN Jemur Wonosari 1 Surabaya dan penelitian ini fokus terhadap peserta didik di jenjang sekolah dasar. Pada penelitian lain dengan judul " Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Pembelajaran Konvensional ". juga membahas mengenai bagaimana tingkat efektifitas pembelajaran menggunakan *Cone of Experience*. Namun, fokus dalam

penelitian tersebut lebih tertuju pada bagaimana manfaat multimedia pembelajaran dari perangkat komputer dengan menggunakan *Cone of Experience* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa di MTs. Al-Muttaqin Plemahan Kediri (Huda, 2016). Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sendiri yakni, pada penelitian ini kami lebih terfokus pada analisa tingkat efektifitas dari teknologi sebagai sumber belajar yang dianalisa menggunakan *Cone of Experience* terhadap peserta didik kelas 5 SDN Jemur Wonosari 1 Surabaya.

Penelitian tentang *Cone of Experience* telah banyak dilakukan. Namun dalam penelitian ini lebih terfokus pada pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pemanfaatan *Cone of Experience* pada siswa siswi SDN Jemur Wonosari 1 Surabaya dimana sekolah tersebut telah menggunakan teknologi sebagai pengaplikasian dari metode dan sumber belajar dalam proses belajar mengajar dikelas.

## **II. Metode Penelitian**

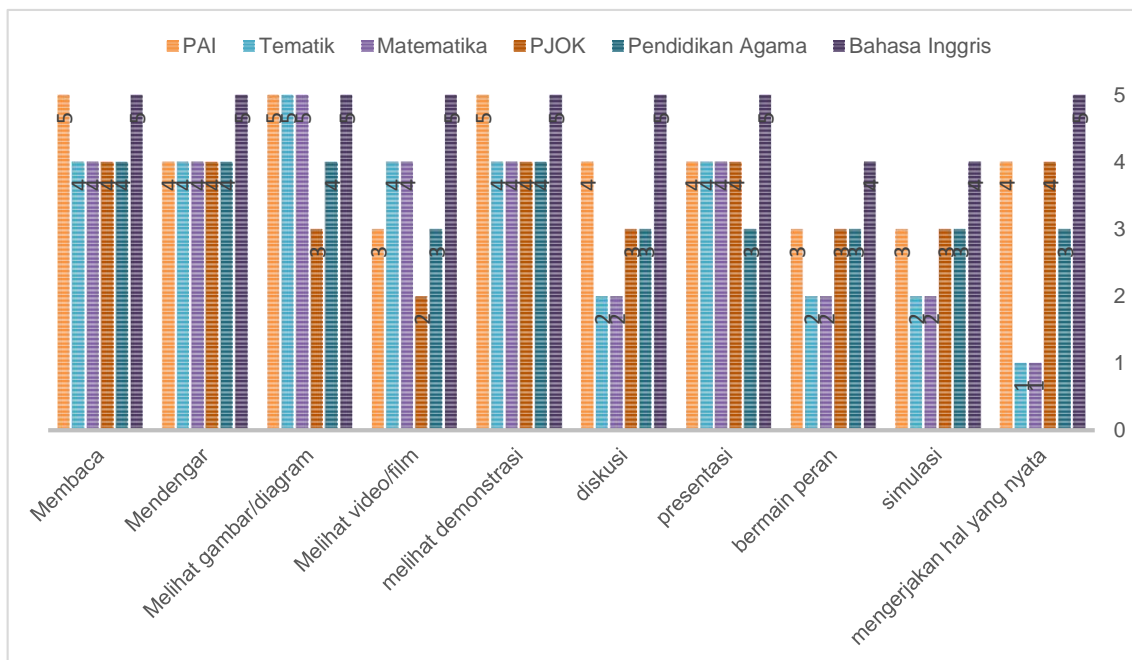
Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang didasari pada filsafat postpositivisme dengan memandang realitas sosial sebagai suatu hal yang dinamis, utuh, kompleks, penuh makna serta hubungan gejala yang bersifat dinamis. Penelitian dengan metode ini lebih cenderung digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah (Rikatsih et al., 2021). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data primer. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari informan atau narasumber (Rikatsih et al., 2021). Sumber data penelitian diperoleh dari pihak pendidik yakni wali kelas beserta guru mata pelajaran dari SDN Jemur Wonosari 1 Surabaya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang diajukan diawal penelitian sebagai perolehan data untuk dianalisa dan menarik hipotesis. Dalam angket yang diajukan berisi indikator yakni *cone of experience*. Sedangkan aspek-aspek yang dinilai yakni kuantitas seberapa sering atau pernah para guru menggunakan metode yang berada dalam *cone of experience* dalam pembelajaran. Metode tersebut yakni membaca, mendengar, melihat gambar atau diagram, melihat video atau film, melihat demonstrasi, terlibat dalam diskusi, menyajikan atau Presentasi, bermain peran, melakukan simulasi, dan mengerjakan hal yang nyata.

## **III. Hasil dan Pembahasan**

### **A. Hasil Penelitian**

Hasil analisis deskriptif ini membahas mengenai hasil-hasil yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan dengan menyebarkan angket atau kuisisioner kepada wali kelas serta guru mata pelajaran siswa kelas 5 SDN Jemur Wonosari 1 Surabaya. Dari hasil pengisian kuisisioner didapatkan data yang dituangkan dalam diagram batang berikut:



Gambar 1. Data Hasil Pengisian Kuisisioner

Dalam diagram tersebut, angka 1-5 merupakan perwakilan dari frekuensi seberapa sering metode tersebut digunakan dalam pembelajaran pada masing-masing mata pelajaran. Angka 1 merupakan perwakilan dari kuantitas “tidak pernah”, angka 2 merupakan perwakilan dari kuantitas “pernah”, angka 3 merupakan perwakilan dari kuantitas “jarang”, angka 4 merupakan perwakilan dari kuantitas “sering”, dan angka 5 merupakan perwakilan dari kuantitas “selalu”

Dari grafik tersebut, dapat kita ketahui bahwa mayoritas penggunaan teknologi terdapat pada metode melihat gambar atau diagram, dimana metode tersebut adalah yang paling sering digunakan oleh guru-guru di kelas 5 SDN Jemur Wonosari 1 Surabaya dengan frekuensi sebanyak 5 sebagai perwakilan dari kuantitas “Selalu”. Sedangkan dalam hal mata pelajaran, yang paling sering menggunakan metode *Cone of Experience* yang mana indikatornya terdiri dari membaca, mendengar, melihat gambar atau diagram, melihat video atau film, melihat demonstrasi, diskusi, Presentasi, bermain peran, simulasi, mengerjakan hal yang nyata terdapat pada mata pelajaran bahasa Inggris dengan frekuensi sebanyak 5 sebagai perwakilan dari kuantitas “Selalu” dan frekuensi sebanyak 4 sebagai perwakilan dari kuantitas “Sering”.

## B. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan oleh (Lim, 2022) membahas mengenai peran universitas dan pihak akademisi dalam meningkatkan pengalaman belajar (*learning experience*) para mahasiswa BAME (*Black, Asian, and Minority Ethnic*), dimana mahasiswa BAME merupakan kelompok minoritas yang masih sering terabaikan. Persamaan penelitian ini yakni sama-sama mengkaji mengenai *learning*

*experience*, namun pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih terfokus pada efektivitas *learning experience* yang terdapat dalam *cone of experience* dengan menggunakan teknologi sebagai sumber belajar.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Ammigan et al., 2020) membahas tentang identifikasi kerangka kerja konseptual untuk perbedaan antara evaluasi (mencerminkan kepuasan dengan pengalaman) dan niat perilaku (keinginan untuk merekomendasikan pengalaman itu kepada orang lain), dan kerangka penting ini memiliki konsekuensi untuk bagaimana institusi merekrut dan mempertahankan siswa internasional. Sehingga dapat diketahui bahwa persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang telah dilakukan adalah pentingnya akan mengkaji sebuah *learning experience*. Namun perbedaannya terdapat pada pokok tujuan penelitian, yang mana yang satu lebih terfokuskan pada lembaga kenegaraan dan yang satu lebih tertuju pada kelas yang ada pada lembaga pendidikan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Roberts et al., 2018) membahas mengenai pengujian dampak pengalaman belajar musim panas STEM informal pada siswa guna mendapatkan perspektif mendalam tentang bagaimana mereka merasa pengalaman ini mempersiapkan mereka untuk kelas matematika dan sains di sekolah serta bagaimana hal itu memengaruhi persepsi mereka tentang pembelajaran STEM. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji mengenai *learning experience* yang juga lekat dengan penggunaan teknologi, namun pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih terfokus pada efektivitas *learning experience* yang terdapat dalam *cone of experience* dengan menggunakan teknologi sebagai sumber belajar.

Terdapat pula penelitian yang dilakukan oleh (Rusydiyah et al., 2020) membahas tentang inovasi yang harus diciptakan oleh Lembaga yang berkaitan dengan teknologi untuk membekali kompetensi para mahasiswanya yang sesuai dengan perkembangan zaman yakni berupa inovasi media pembelajaran berbasis digital dalam pengembangan Pendidikan karakter. Persamaan penelitian ini yakni sama-sama menggunakan teknologi pada kegiatan belajar mengajar, namun perbedaannya pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti ditujukan pada Madrasah Ibtidaiyah serta mengacu pada *cone of experience* sebagai tolak ukur seberapa pengaruh penggunaan teknologi sebagai sumber belajar.

Dari penelitian-penelitian terdahulu belum ditemukan adanya penelitian dengan fokus pada efektivitas dari penggunaan *Learning of Experience* yang terdapat dalam *Cone of Experience* dengan menggunakan sumber belajar berupa teknologi dalam lingkup pendidikan dengan sasaran peserta didik dijenjang sekolah dasar pada pembelajaran dalam kelas. Oleh karena itu, penelitian ini layak dilakukan karena masih belum terdapat penelitian yang mengkaji mengenai permasalahan tersebut.

Dalam penelitian ini, telah didapatkan data melalui metode pengumpulan data berupa angket atau pengisian kuisioner dengan responden berjumlah 5 orang. Dari data tersebut diperoleh hasil bahwa pembelajaran di SD Jemur Wonosari 1 Surabaya pada mayoritas guru lebih sering menggunakan metode diagram atau gambar. Pada *Cone of Experience*, metode melihat diagram atau gambar memiliki efektivitas 30% dalam penyerapan materi yang dijelaskan. Hal ini memungkinkan peserta didik hanya dapat mengingat materi sebanyak 30% saja. Oleh karena itu, pembelajaran yang dilakukan masih terbilang belum efektif karena tingkat penerimaan materi masih terbilang minim. Demi meningkatkan tingkat efektivitas dalam pembelajaran di kelas, sebaiknya diterapkan pula metode-metode yang lain yang terdapat pada *Cone of Experience*. Dapat pula dilakukan metode kombinasi *Learning Experience* pada tingkat bawah dan atas dalam *Cone of Experience*, seperti menggabungkan membaca dengan bermain peran guna memperkuat efektivitas pembelajaran dalam kelas serta mempermudah kemungkinan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran.

Pada mata pelajaran pendidikan bahasa inggris tingkat efektivitas dalam penyerapan materi oleh peserta didik berada pada tingkat tertinggi. Karena pada mata pelajaran tersebut metode *Learning of Experience* yang paling sering atau bahkan selalu diterapkan berada pada tingkat bawah dalam *Cone of Experience*. Kegiatan yang aktif lebih sering dilakukan dalam pelajaran ini, seperti kegiatan simulasi, demonstrasi atau kegiatan-kegiatan konkrit lainnya. Dimana kegiatan yang semakin konkrit dan semakin aktif dapat menambah tingkat efektivitas suatu pembelajaran. Maka dapat disimpulkan pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan bahasa inggris merupakan pembelajaran dengan tingkat efektivitas tertinggi sehingga para peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran pada mata pelajaran ini.

#### IV. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat efektivitas tertinggi dalam penerapan *Learning of Experience* di kelas 5 SDN Jemur Wonosari 1 Surabaya berada pada mata pelajaran pendidikan bahasa inggris. Hal ini dikarenakan pada mata pelajaran tersebut menggunakan metode *Learning of Experience* yang berada pada tingkat bawah dalam *Cone of Experience*. Dimana kegiatan yang lebih konkrit dan aktif dapat menambah tingkat efektivitas suatu pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran lainnya masih terbilang belum efektif karena tingkat penerimaan materi masih terbilang minim. Demi meningkatkan tingkat efektivitas dalam pembelajaran di kelas, sebaiknya diterapkan pula metode-metode yang lain yang terdapat pada *Cone of Experience*. Dapat pula dilakukan metode kombinasi *Learning Experience* pada tingkat bawah dan atas dalam *Cone of Experience*, seperti menggabungkan membaca dengan bermain peran guna

memperkuat efektivitas pembelajaran dalam kelas serta mempermudah kemungkinan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran.

## **V. Daftar Pustaka**

- Ammigan, R., Dennis, J. L., & Jones, E. (2020). The differential impact of learning experiences on international student satisfaction and institutional recommendation. *Journal of International Students*, 11(2). <https://doi.org/10.32674/jis.v11i2.2038>
- Arham, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran. *Aademia Education*, 1–13.
- Huda, M. (2016). Pembelajaran berbasis multimedia dan pembelajaran konvensional (Studi komparasi di MTs Al-Muttaqin Plemahan Kediri). *Jurnal Penelitian*, 10(1), 125–146. <http://dx.doi.org/10.21043/jupe.v10i1.1333>
- Ismail, I. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Cendekia Publisher.
- Kuswandi, W. (2021). Efektivitas Aplikasi Zoom Meeting Terhadap Kualitas Pembelajaran Jarak Jauh Mahasiswa Pendidikan Masyarakat Ikip Siliwangi Angkatan 2018. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 4(2), 76. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v4i2.7201>
- Lim, H.-J. (2022). Case Study: Enhancing the Learning Experiences of BAME Students at a University: The University Role. *Social Policy and Society*, 21(1), 134–141. <https://doi.org/10.1017/S1474746421000634>
- Ni'mah, U. (2020). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Pendidikan Agama Islam. *CoIS: Conference on Islamic Studies*, 326–340.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD* (R. Awahita, Ed.). CV Jejak, anggota IKAPI.
- Nurfadhillah, S., Rosnaningsih, A., & Kelas 4D PGSD UMT. (2021). *Media Pembelajaran Tingkat SD*. CV Jejak, anggota IKAPI.
- Phieter, J. E., Swendra, C. G. R., & Yudani, H. D. (2019). Perancangan Board Game Untuk Pelajaran Sejarah Anak Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14), 8.
- Rikatsih, N., Andary, W. R., Shaleh, M., Hadiningrum, L. P., Irwandy, Priskusanti, R. D., Nggaba, M. E., Hadi, P., Sihombing, B., Setiawan, J., & Saloom, G. (2021). *Metodologi Penelitian di Berbagai Bidang*. Penerbit Media Sains Indonesia.



- Roberts, T., Jackson, C., Mohr-Schroeder, M. J., Bush, S. B., Maiorca, C., Cavalcanti, M., Craig Schroeder, D., Delaney, A., Putnam, L., & Cremeans, C. (2018). Students' perceptions of STEM learning after participating in a summer informal learning experience. *International Journal of STEM Education*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.1186/s40594-018-0133-4>
- Rusydiyah, E. F., Mumtahanah, N., & Hamzah, F. (2020). Digital Based Learning Media Innovation in the Development of Character Education in Senior High School. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 10(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v10i1.418>
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 1223–133.
- Suryani, E., & Khoiriyah, I. S. A. (2018). Pemanfaatan E-book sebagai Sumber Belajar Mandiri bagi Siswa SMA/SMK/MA. *International Journal of Community Service Learning*, 2(3). <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v2i3.15422>
- Syamsidar, S., Ma'ruf, & Hustim, R. (2018). Pembelajaran Fisika Berbasis Cone of Experience Edgar Dale pada Materi Elastisitas dan Fluida Statis. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1).
- Usman, Hanafy, M. S., & Bahraeni. (2018). Praktik Pengalaman Lapangan Berbasis Kolaboratif Antara Mahasiswa Dengan Guru Pamong Di MTSN Kabupaten Gowa. *Inspiratif Pendidikan*, 7(2), 185. <https://doi.org/10.24252/ip.v7i2.7849>
- Wibowo, H. (2020). *Pengantar Teori-Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*. Puri Cipta Media.
- Yani, S., & Siwi, M. (2020). Analisis Penggunaan Media Sosial Dan Sumber Belajar Digital Dalam Pembelajaran Bagi Siswa Digital Native Di SMAN 2 Painan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(1), 1–7. <https://doi.org/10.17977/um014v13i12020p001>