

EFEKTIVITAS *EXPERIENTIAL LEARNING* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI PSIKOLOGI PERKEMBANGAN

Ince Prabu Setiawan Bakar¹ dan Triani Arfah²
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Islam Makassar
email: inceprabusetiawanbakar.dty@uim-makassar.

Abstract: Effectiveness of Experiential Learning in Improving Understanding of Developmental Psychology Materials. The purpose of this research is to find out the improvement of students' active learning in developmental psychology subjects with experiential learning theory methods and to find out the increase in student learning outcomes in developmental psychology subjects with experiential learning theory methods. This research uses an experimental method. The learning method carried out in this experiment uses the experiential learning model. The hypothesis in this study is the understanding of the psychology of PG-PAUD students' developmental material taught by experiential learning method is higher than the group that does not use experiential learning method. The sample in this study were PG-PAUD students who were taking developmental psychology courses. To test the results used t-test results. The results showed the use of experiential learning learning models affect student learning outcomes in PG-PAUD based on Sig. (2-tailed) <0.05 , it is known that there is a significant difference between the learning outcomes of the experimental class and the control class.

keywords: experiential learning, developmental psychology.

Abstrak: Efektivitas *Experiential Learning* dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Psikologi Perkembangan. Tujuan penelitian bertujuan mengetahui peningkatan *active learning* mahasiswa pada mata kuliah psikologi perkembangan dengan metode *experiential learning theory* dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah psikologi perkembangan dengan metode *experiential learning theory*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode pembelajaran yang dilakukan dalam eksperimen ini menggunakan model pembelajaran *experiential learning*. Hipotesis dalam penelitian ini adalah pemahaman materi psikologi perkembangan mahasiswa PG-PAUD yang diajar dengan metode *experiential learning* lebih tinggi dibandingkan kelompok yang tidak menggunakan metode *experiential learning*. Sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa PG-PAUD yang sedang mengambil mata kuliah psikologi perkembangan. Untuk menguji hasilnya digunakan hasil uji-t. Hasil penelitian menunjukkan Penggunaan model pembelajaran *experiential learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di PG-PAUD berdasarkan nilai Sig. (2-tailed) $<0,05$, diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

kata kunci: *experiential learning, psikologi perkembangan.*

PENDAHULUAN

Mata kuliah psikologi perkembangan merupakan salah satu matakuliah wajib pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Sasaran pemberlajaran dari mata kuliah ini adalah mahasiswa diharapkan memahami perkembangan mulai dari tahap neonatal hingga usia lanjut serta karakteristik tiap tahap perkembangan. Mata kuliah ini akan

menunjang pemahaman mahasiswa terhadap individu khususnya peserta didik di sekolah dasar. Tidak hanya itu, dengan kemampuan mereka memahami karakteristik dan tugas perkembangan peserta didik, mahasiswa menjadi mampu menyesuaikan metode pembelajarannya dengan karakteristik peserta didik yang dihadapinya.

Proses pembelajaran yang telah diterapkan selama ini pada umumnya menggunakan metode ceramah interaktif dimana dosen akan menjelaskan materi perkuliahan dan memberikan kesempatan kepada mahasiswa bertanya di akhir sesi. Selain itu, beberapa dosen juga menggunakan metode diskusi dimana mahasiswa akan mempresentasikan materi sesuai dengan topik yang telah dibagikan ke tiap kelompok yang kemudian diakhiri dengan sesi tanya jawab. Pada dasarnya kedua metode yang diterapkan cukup interaktif, artinya telah terjadi hubungan timbal balik antara dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Hanya sajam metode ini dinilai membosankan oleh mahasiswa dikarenakan hampir pada semua mata kuliah pun menggunakan metode pembelajaran yang sama. Sehingga mahasiswa peserta mata kuliah tidak termotivasi dan menjadi lebih pasif, yang membuat pemahaman mahasiswa terkait materi rendah. Hanya sebagian mahasiswa yang betul-betul melibatakan diri dalam perkuliahan, sementara yang lainnya akan cenderung pasif.

Selain itu, dalam evaluasi perkulihan, mahasiswa cenderung hanya akan menghapal materi perkuliahan ketika ujian. Metode tersebut juga membuat mahasiswa kurang mampu mengeksplorasi kemampuan dirinya dalam memperluas wawasannya terkait materi yang sedang di alami. Oleh sebab itu, diperlukan metode-metode pembelajaran yang lebih interaktif agar mahasiswa termotivasi untuk dapat memahami materi dalam mata kuliah psikologi perkembangan. Oleh karena itu, agar terbangun iklim *active learning* dalam proses pembelajaran di kelas, maka kami ajukan *Experiential Learning Theory* sebagai pembaharuan metode pembelajaran di kelas.

Diharapkan *active learning* akan dapat berjalan melalui gabungan beberapa metode perkuliahan *assignment submittance*, *jigsaw*, *roleplay*, dan *think-pair-shared* (analisis kasus, diskusi kelompok kecil, presentasi [gallery walk], yang diakhiri diskusi kelompok besar). Beberapa penelitian membuktikan bahwa metode experiential learning ini cukup efektif dalam peningkatan pemahaman dan nilai rata-rata peserta didik pada materi-materi tertentu (Hariri, Citra Apriovilita, dkk, 2017; Kusmiati 2017).

Experiential Learning Theory yang melibatkan belajar dengan memikirkan, merencanakan, merasakan, mengamati, mencerminkan dan melakukan ini perlu diimplementasikan ke mata kuliah ini karena cakupan teori yang luas dan butuh visualisasi teori untuk memahami lebih dalam materi-materi yang ada. Implementasi metode ini diharapkan mahasiswa memiliki pemahaman filosofis tentang paradigma penelitian kualitatif, memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam proses penelitian kualitatif agar mahasiswa mampu menggunakannya dalam penelitian bidang psikologi. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui peningkatan *active learning* mahasiswa pada mata kuliah psikologi perkembangan dengan metode *Experiential Learning Theory* dan Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah psikologi perkembangan dengan metode *Experiential Learning Theory*. Adapun manfaat penelitian ini adalah diharapkan mahasiswa bisa berperan aktif dalam proses belajar sehingga lebih baik dalam pemahaman terkait topik/materi, juga kreatif serta aktif pada penggunaan multimedia pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimental. Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuasi dengan desain eksperimen yaitu *nonrandomized pretest-posttest control group design*. *Nonrandomized pretest-posttest control group design* merupakan desain eksperimen yang membentuk kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelompok control yang tidak mendapatkan perlakuan. Selain itu, pada desain penelitian ini dilakukan proses pemberian *pretest* yang dilakukan sebelum perlakuan dan pemberian *posttest* yang dilakukan pasca adanya perlakuan. Pada desain penelitian ini pula, keefektifan atau pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dapat dilihat dari perbedaan hasil *pretest* dengan *posttest*.

Sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa PG-PAUD yang sedang mengambil mata kuliah psikologi perkembangan. Sebagai kontrol dalam penelitian ini adalah melakukan radom terhadap kelas A dan B untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan diberikan metode *experiential learning*, sementara kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Untuk menguji hasilnya digunakan hasil uji-t. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan dimulai dari penyusunan proposal, persiapan eksperimen, eksperimen, analisis data, dan penyusunan laporan akhir penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa mean atau rata-rata nilai hasil belajar *pretest* siswa 31,42 dari skor ideal 100 yang mungkin dicapai oleh siswa berada pada kategori kurang. Standar deviasinya yaitu 8,64 hasil ini menunjukkan distribusi hasil belajar *pretest* pada kelompok eksperimen tersebar dari skor minimum 20 sampai dengan skor maksimum 50 dengan median 30.

Tabel 1. Frekuensi *Pretest* Kelas Eksperimen

N	14
Mean	31,428
Median	30
Std. Deviation	8,64
Min.	20
Max.	50
Jumlah	440

Sumber: Hasil olahan kuesioner 2019

Nilai	Frequency	Valid Percent	Cumulative Percent
20	3	21,4	21,4
30	7	50,0	71,4
40	3	21,4	92,9
50	1	7,1	100,0
Jumlah	14	100,0	

Sumber: IBM SPSS Statistics version 20

Tabel 1 menunjukkan hasil *pretest* di kelas eksperimen. 3 siswa yang mendapat nilai 20 dengan persentase 21,4%, 7 siswa yang mendapat nilai 30 dengan persentase 75%, 3 siswa yang mendapat nilai 40 dengan persentase 21,4%, 1 siswa yang mendapat nilai 50 dengan persentase 7,1%.

Tabel 2. Frekuensi *Pretest* Kelas Kontrol

N	14
Mean	30,71
Median	30
Std. Deviation	9,97
Min.	20
Max.	50
Jumlah	430

Sumber: Hasil olahan kuesioner 2019

Nilai	Frequency	Valid Percent	Cumulative Percent
20	5	35,7	35,7
30	4	28,6	64,3
40	4	28,6	92,9
50	1	7,1	100,0
Jumlah	14	100,0	

Sumber: IBM SPSS Statistics version 20

Tabel tersebut menunjukkan hasil *pretest* di kelas kontrol. 3 siswa yang mendapat nilai 25 dengan persentase 21,4%, 2 siswa yang mendapat nilai 30 dengan persentase 14,3%, 2 siswa yang mendapat nilai 35 dengan persentase 14,3%, 3 siswa yang mendapat nilai 40 dengan persentase 21,4%, 1 siswa yang mendapat nilai 50 dengan persentase 7,1%,

Tabel 3. Perbandingan Data *Pre-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Statistik	Kelas	
		Eksperimen	Kontrol
1	N	14	14
2	Mean	31,43	30,71
3	Std. Deviation	8,64	9,97

Sumber: IBM SPSS Statistics version 20

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa mean atau rata-rata nilai hasil belajar *pretest* mahasiswa kelompok eksperimen adalah 31,43 dari skor ideal 100 yang mungkin dicapai oleh siswa berada pada kategori kurang dengan standar deviasi 8,64.

Deskripsi Data *Posttest* Setelah diterapkan model pembelajaran experiential learning dengan *jigsaw* pada kelompok eksperimen maka disajikan data *posttest* hasil belajar mahasiswa kelompok kontrol dan eksperimen untuk membandingkan dengan data *pretest* yang diperoleh sebelum penerapan model pembelajaran.

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa mean atau rata-rata nilai hasil belajar *pretest* mahasiswa kelas eksperimen 67,14 dari skor ideal 100 yang mungkin dicapai oleh siswa berada pada kategori kurang. Standar deviasinya yaitu 13,83.

Tabel 4 Frekwensi Data *Posttest* Kelas Eksperimen

N	14
Mean	67,1429
Median	70
Std. Deviation	13,83
Min.	40
Max.	90
Jumlah	940

Sumber: IBM SPSS Statistics version 20

Nilai	Frequency	Valid Percent	Cumulative Percent
40	1	7,1	7,1
50	2	14,3	21,4
60	2	14,3	35,7
70	5	35,7	71,4
80	3	21,4	92,9
90	1	7,1	100
Jumlah	14	100,0	

Tabel diatas menunjukkan hasil *posttest* di kelas eksperimen. 1 siswa yang mendapat nilai 40 dengan persentase 7,1%, 2 siswa yang mendapat nilai 50 dengan persentase 14,3%, 2 siswa yang mendapat nilai 60 dengan persentase 14,3%, 5 siswa yang mendapat nilai 70 dengan persentase 35,7%, 3 Siswa mendapat nilai 80 dengan persentase 21,4% dan 1 siswa mendapat nilai 90 dengan persentasi 7,1% .

Selanjutnya berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwa mean atau rata-rata nilai hasil belajara *pretest* mahasiswa kelas Kontrol 42,85 dari skor ideal 100 yang mungkin dicapai oleh siswa berada pada kategori kurang. Standar deviasinya yaitu 9,14.

Tabel 5 Frekwensi Data *Posttest* Kelas Kontrol

N	14
Mean	42,85
Median	40
Std. Deviation	9,14
Min.	30
Max.	60
Jumlah	600

Sumber: IBM SPSS Statistics version 20

Nilai	Frequency	Valid Percent	Cumulative Percent
30	2	14,3	14,3
40	8	57,1	71,4
50	2	14,3	85,7
60	2	14,3	100,0
Jumlah	14	100,0	

Sumber: IBM SPSS Statistics version 20

Tabel diatas menunjukkan hasil *posttest* di kelas kontrol. 2 siswa yang mendapat nilai 30 dengan persentase 14,3%, 8 siswa yang mendapat nilai 40 dengan persentase 57,1, 2 siswa yang mendapat nilai 50 dengan persentase 14,3%, 2 siswa yang mendapat nilai 60 dengan persentase 14,3%.

Tabel 6. Perbandingan Data *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Statistik	Kelas	
		Eksperimen	Kontrol
1	N	14	14
2	Mean	67,14	42,85
3	Std. Deviation	13,85	9,14

Sumber: IBM SPSS Statistics version 20

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa mean atau rata-rata nilai hasil belajara *posttest* mahasiswa 67,14 dari skor ideal 100 yang mungkin dicapai oleh siswa berada pada kategori baik. Standar deviasi 13,85, hasil ini menunjukkan distribusi hasil belajar *posttest* pada kelas eksperimen tersebar dari skor minimum 40 sampai dengan skor maksimum 90. Sementara itu, mean atau rata-rata nilai hasil belajara *posttest* mahasiswa kelas kontrol 42,85 dari skor ideal 100 yang mungkin dicapai oleh mahasiswa berada pada kategori baik. Standar deviasi 9,14, hasil ini menunjukkan distribusi hasil belajar *posttest* pada kelompok eksperimen tersebar dari skor minimum 30 sampai dengan skor maksimum 60.

Uji hipotesis yang dilakukan dapat diketahui Independent Sample T-Test digunakan untuk menguji dua sampel data yang tidak saling berhubungan. Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil *pretest* kelas eksperimen dan *pretest* kelas kontrol dengan menggunakan sistem *Statistical Package for Sosial Science* (SPSS) versi 20.0. Syarat data dikatakan signifikan apabila nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Berikut ini adalah hasil *Independent Sample T-Test* nilai *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 7 Hasil *Independent Sample T-Test* nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Data		N	Df	<i>Sig.(2-tailed)</i>
G-Gain Persentil	Eksperimen	14	53,16	17,31
	Kontrol	14	16,59	14,79

T-test						
Data		F	Sig	t	df	<i>Sig. (2 tailed)</i>
G-Gain Persentil	Eksperimen	7,40	0,398	6,008	26	0,000
	Kontrol					

Sumber: IBM SPSS Statistics version 20

Tabel tujuh menunjukkan perbedaan score ditinjau dari *gaint score* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menunjukkan adanya perbedaan skor >0,05, yang artinya ada perbedaan yang

signifikan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan Model pembelajaran *experiential learning:jigsaw* dengan kelompok yang tidak menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe *experiential learning*. Berdasarkan hasil data tersebut, dapat disimpulkan hasil uji hipotesis sebagai berikut: H_0 = Tidak ada pengaruh model pembelajaran *experiential learning:jigsaw* terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah psikologi perkembangan di PG-PAUD FKIP UIM Makassar (Ditolak karena *Sig. (2-tailed)* < 0,05)

H_a = Ada pengaruh model pembelajaran *experiential learning:jigsaw* terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah psikologi perkembangan di PGPAUD FKIP UIM Makassar (Diterima karena *Sig. (2-tailed)* < 0,05)

Penelitian ini menelaah tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *experiential learning* terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah psikologi perkembangan. Penelitian dilaksanakan pada bulan oktober dengan standar kompetensi, kompetensi dasar serta materi yang sama antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan desain *Quasi Eksperimental* bentuk *Non Equivalent control grup design*.

Desain penelitian ini dipilih karena penelitian akan memberikan *treatment* berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif *experiential learning: jigsaw* pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran *experiential learning*. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 28 orang mahasiswa yaitu kelas eksperimen sebanyak 14 orang dan kelas kontrol sebanyak 14 orang. Teknik

pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu dengan pertimbangan hasil *pretest* mahasiswa. Sebelum penentuan yang termasuk dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa. Setelah itu, diberikan *treatment* kemudian diberikan *posttest* membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.

Berdasarkan penelitian yang di lakukan menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan model *experiential learning: jigsaw* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata kuliah Psikologi perkembangan, setelah diadakan penelitian ditemukan perbedaan bahwa hasil belajar mahasiswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *experiential learning* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar mahasiswa tanpa menggunakan model *experiential learning: jigsaw*. *experiential learning: jigsaw* adalah model pembelajaran dimana mahasiswa secara berkelompok berdiskusi terkait materi yang diberikan berdasarkan materi yang sudah disiapkan. Setiap kelompok mengkaji tema yang berbeda. Terdapat kelompok yang mengkaji mengenai pertumbuhan dan kelompok yang mengkaji terkait perkembangan. Selanjutnya setelah mereka yakin telah memahami dan menguasai tema yang menjadi bagian dari kelompok mereka, mahasiswa akan dibagi kembali kedalam kelompok yang lebih kecil dimana dalam kelompok tersebut terdiri dari kelompok pertumbuhan dan perkembangan. Di dalam kelompok mahasiswa saling bertukar materi yang telah mereka diskusikan sebelumnya dikelompok asal selanjutnya membuat *summerize* yang dituangkan dalam

flip chart/karton yang telah disiapkan dengan cara yang mereka sepakati. Mereka boleh menggunakan gambar, kata-kata sesuai kreatifitas mereka. Selanjutnya mereka mempresentasikan hasil posternya di depan kelas. Dosen akan memberi feedback jika ada penjelasan yang salah atau belum terjelaskan oleh kelompok. Sesi ini ditutup dengan penyampaian refleksi pengalaman mahasiswa.

Dengan metode tersebut, mahasiswa akan terlibat aktif dalam memahami materi serta menjelaskan kepada orang lain secara jelas dan sistematis. Mereka juga akan berupaya untuk memahami materi lebih mendalam agar mampu menjawab pertanyaan dari peserta mata kuliah lainnya. Pembelajaran kolaboratif yang berpusat pada mahasiswa sebagai subjek dinilai memberikan manfaat pada pemahaman mahasiswa yang lebih mendalam dan melekat terkait materi yang diberikan (Hariri, Citra Apriovilita, dkk, 2017; Kusmiati 2017)

Teori belajar *experiential* Kolb adalah salah satu teori pendidikan yang paling populer dan paling sering dikutip. Teori ini memegang peran penting dalam perumusan modernisasi pendidikan. Teori *Experiential Learning* melibatkan belajar dalam empat fase yang berhubungan dengan melakukan, merasakan, mengamati, mencerinkan, memikirkan dan merencanakan. Karakteristik penting dari teori ini adalah bahwa fase yang berbeda dihubungkan dengan gaya belajar tertentu. Orang berbeda dalam gaya belajar mereka. Kesadaran akan hal ini merupakan premis penting yang memungkinkan mahasiswa untuk menyadari kemungkinan, pendekatan alternatif dan menjadi lebih fleksibel dalam situasi belajar yang berbeda. Dosen juga perlu menyadari gaya belajar

mereka sendiri sebagai dasar pengembangan strategi pengajaran dan pembelajaran yang efektif. Sebuah permasalahan jika ada perbedaan antara gaya belajar mahasiswa dan apa yang diterapkan oleh dosen (Sharlanova, 2004).

Teori pembelajaran eksperiensial (ELT) telah digunakan secara luas dalam penelitian dan praktik manajemen pembelajaran selama lebih dari tiga puluh lima tahun. Sejalan dengan karya-karya mendasar Kurt Lewin, John Dewey dan lain-lain, teori pembelajaran eksperiensial menawarkan teori dinamis berdasarkan siklus belajar yang didorong oleh resolusi dialektika ganda tindakan/refleksi dan pengalaman/abstraksi. Kedua dimensi ini mendefinisikan ruang belajar holistic dimana belajar melakukan transaksi di antara individu dan lingkungan. Ruang belajar bersifat multi level dan dapat menggambarkan pembelajaran dan pengembangan secara sepadan pada tingkat individu, kelompok, dan organisasi.

Pendekatan ini diilustrasikan dengan meninjau penelitian terkini tentang gaya belajar individu dan pemecahan masalah manajerial/pengambilan keputusan, proses pembelajaran tim dan pembelajaran organisasi.

PENUTUP

penggunaan model eksperiensial learning terhadap hasil belajar mahasiswa PG-PAUD UIM, dilihat dari hasil lembar evaluasi mata kuliah psikologi perkembangan dapat dikatakan baik. Hal ini dilihat dari keaktifan siswa saat proses pembelajaran dan juga dilihat dari keterlaksanaan aspek yang diamati dilembar observasi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran eksperiensial learning berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di PG PAUD berdasarkan nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05, diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2010). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hariri, Citra Apriovilita & Yayuk, Erna, 2017. *Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD*. PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Malang
- Kolb A.Y. & Kolb D.A. 2008. *Experiential Learning Theory: A Dynamic, Holistic Approach to Management Learning, Education and Development*. Armstrong, S.J. & Fukami, C. (Eds.) *Handbook of Management Learning, Education and Development*. London: Sage Publications
- Kusmianti, 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Eksperiensial Learning terhadap konsep diri dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMU*. Gane Swara, vol. 11, No. 2, pp 100-110.
- Sharlanova V. 2004. *Experiential Learning*. *Trakia Journal of Sciences*, Vol. 2, No. 4, pp 36-39.
- Lumpkin Angela, R. M. (2014). *student perception of active learning*. *college student journal*, 121-133.
- Winterbottom, D. M. (2017). *cambridge assesment international education*. Retrieved from [www.cambridgeinternational.org:http://www.cambridgeinternational.org/images/271174-active-learning.pdf](http://www.cambridgeinternational.org/images/271174-active-learning.pdf)