



### **PENERAPAN *EXPERIENTIAL LEARNING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA**

**Mita Septiani<sup>1\*</sup>, Mulyadi<sup>2</sup>, Eveline Siregar<sup>3</sup>, Viona Septiavi Winarto Putri<sup>4</sup>, Dikzi Adzkiya Sutarna Putri<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

\*mita\_septiani@unj.ac.id

#### **Abstrak**

Abstrak berisi: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan *Experiential Learning* pada mata kuliah pemanfaatan media dan sumber belajar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Selaras dengan tujuan penelitian tersebut, penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif yang datanya dikumpulkan dengan cara melakukan studi dokumentasi, pengamatan, wawancara dan menyebarkan kuesioner. Penelitian dilaksanakan dengan responden sebanyak dua rombel mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan UNJ semester empat (4), tahun akademik 2023/2024. Penelitian ini menghasilkan berupa prosedur atau pedoman penerapan EL pada mata kuliah pemanfaatan media dan sumber belajar. Pembelajaran pada mata kuliah pemanfaatan media dan sumber belajar yang menerapkan *Experiential Learning* berlangsung secara efektif terjadi melalui siklus pengalaman, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen yang berkelanjutan

**Kata kunci** : experiential learning; kemampuan berpikir kritis; mahasiswa.

#### **Abstract**

*Abstract: This study aims to describe the implementation of Experiential Learning in the course of utilizing media and learning resources in improving students' critical thinking skills. In line with the objectives of the study, this study is included in descriptive research whose data is collected by conducting documentation studies, observations, interviews and distributing questionnaires. The study was conducted with respondents of two groups of Educational Technology (UNJ) undergraduate students in the fourth semester (4), academic year 2023/2024. This study produces procedures or guidelines for implementing EL in the course of utilizing media and learning resources. Learning in the course of utilizing media and learning resources that applies Experiential Learning takes place effectively through a continuous cycle of experience, reflection, conceptualization, and experimentation*

**Keywords:** experiential learning; critical thinking skills; collage students.



## **I. Pendahuluan**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat saat ini telah membawa perubahan yang sangat pesat pula dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam masa yang sangat dinamis ini, perguruan tinggi harus merespon secara cepat dan tepat. Diperlukan transformasi pembelajaran untuk bisa membekali dan menyiapkan lulusan Pendidikan tinggi agar menjadi generasi yang unggul.

Sejalan dengan itu, Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) mengeluarkan kebijakan yang dikenal dengan Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), yaitu dengan memberikan hak kepada Mahasiswa untuk mengambil mata kuliah di luar program studi selama 1 semester dan berkegiatan di luar perguruan tinggi selama 2 semester (Kemendikbud, 2020). Pengalaman Mahasiswa di kegiatan Kampus Merdeka tentu akan memiliki pengaruh besar terhadap kesiapan karir mahasiswa dengan cara memastikan Mahasiswa terus menyimak perubahan dunia luar kampus selama berkuliah dan dapat kesempatan untuk menerapkan ilmu kepada masalah di dunia nyata.

Pembelajaran berdasarkan pengalaman atau *experiential learning* (EL) telah muncul sebagai pendekatan transformatif dalam pendidikan tinggi, menawarkan siswa pengalaman langsung yang melampaui pembelajaran di kelas tradisional. Seiring dengan berkembangnya lanskap pendidikan, masa depan pembelajaran berdasarkan pengalaman (*experiential learning*) sangatlah menjanjikan. Hal ini membentuk kembali cara siswa terlibat dengan pengetahuan, mengembangkan keterampilan, dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan dunia modern.

Sebetulnya EL bukanlah konsep baru di ruang kelas perguruan tinggi. Psikolog pendidikan terkemuka seperti John Dewey (1859-1952), Carl Rogers (1902-1987), dan David Kolb (lahir 1939) telah memberikan landasan teori pembelajaran yang berfokus pada “belajar melalui pengalaman atau “belajar sambil melakukan.” Dewey mempopulerkan konsep *Experiential Education* yang berfokus pada pemecahan masalah dan berpikir kritis daripada menghafal dan belajar hafalan. Oleh karena itu, elemen kunci dari pembelajaran berdasarkan pengalaman adalah peserta didik, dan pembelajaran tersebut terjadi (pengetahuan yang diperoleh) sebagai hasil dari keterlibatan pribadi dalam pendekatan pedagogi ini.

*Experiential learning* menjadi semakin populer dalam beberapa tahun terakhir karena terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Banyak sekolah dan universitas saat ini menawarkan program *experiential learning* sebagai bagian dari kurikulum mereka. *Experiential learning* dapat menjadi cara yang efektif untuk mempersiapkan siswa untuk dunia kerja.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa EL memiliki manfaat yang besar bagi mahasiswa, antara lain EL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Foo & Foo, 2022; Nurhasanah et al., 2017). Masa depan EL di pendidikan tinggi adalah lanskap inovasi, kolaborasi, dan kemungkinan tak terbatas. Seiring berkembangnya teknologi,

kemitraan menguat, dan pembelajaran menjadi semakin personal, pembelajaran berdasarkan pengalaman akan terus mempersiapkan siswa menghadapi kompleksitas dunia modern. Mengingat pentingnya penerapan EL dalam pembelajaran, maka para pendidik (dosen) perlu memiliki kemampuan dan mendesain serta menerapkan EL dalam pembelajaran secara efektif.

Pembelajaran berdasarkan pengalaman atau “belajar sambil melakukan” adalah proses penciptaan pengetahuan melalui pengalaman transformatif di mana pengetahuan dihasilkan dari kombinasi pemahaman dan transformasi pengetahuan (Kolb & Kolb, 2009). Pengalaman pembelajaran transformatif datang dalam bentuk kesempatan belajar berdasarkan pengalaman di ruang kelas, praktik laboratorium, kunjungan lapangan (Scarce, 1997), magang dan pekerjaan (Huisman et al., 2019), lokakarya transfer pengetahuan di dunia akademis dan industri, serta pelatihan pengembangan pribadi untuk pembelajaran seumur hidup. Pembelajaran berdasarkan pengalaman adalah teori pendidikan yang tepat waktu dan modern (Sharlanova, 2004) dan semakin menjadi komponen utama penyampaian pembelajaran di sekolah dan universitas untuk meningkatkan pembelajaran saintifik (Oliver et al., 2018), studi lingkungan (Jose et al., 2017 ) dan bahkan kesadaran budaya (Dabamona & Cater, 2018). Nilai yang diberikan oleh pembelajaran berdasarkan pengalaman adalah memfasilitasi pengembangan terpadu aspek afektif, persepsi, kognitif, dan perilaku individu domain (Passarelli, 2016), termasuk keterampilan berpikir kritis.

Pada penelitian mengenai model pembelajaran experiential learning yang dilakukan oleh Lestari dkk. (2014) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model experiential learning mempunyai pengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik (Utami & Saepuzaman, 2016). Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Anggara dan Komang (2012) menyatakan bahwa model experiential learning sangat relevan diterapkan untuk mengembangkan konsep diri dan pemahaman konsep (Anggara & Komang, 2012).

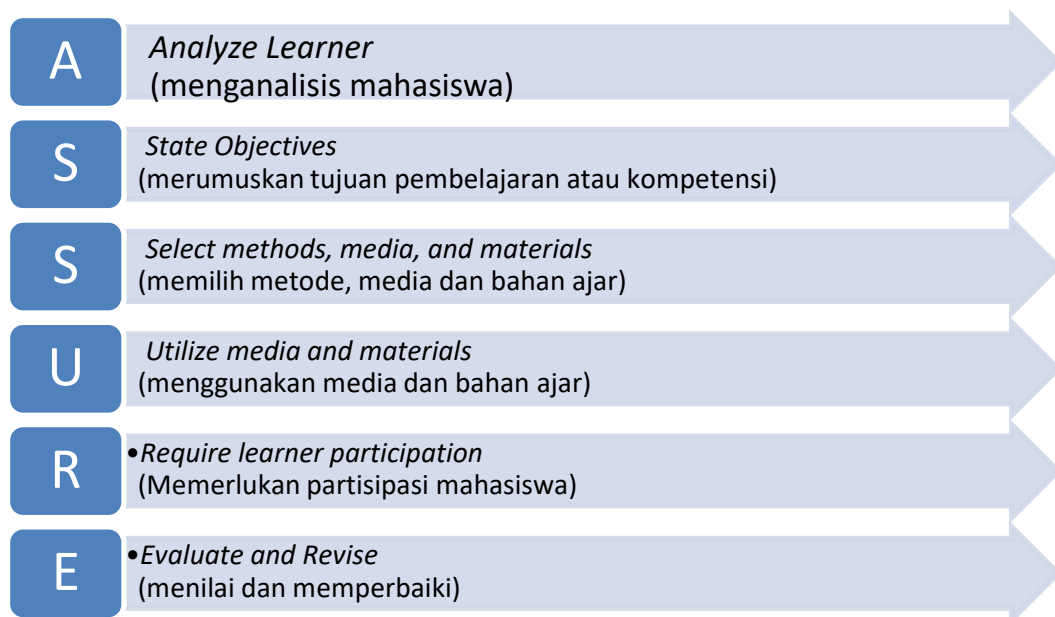
Pemanfaatan media dan sumber belajar merupakan salah satu mata kuliah wajib dalam program studi S1 Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta. Mata kuliah ini bertujuan memberikan kemampuan kepada mahasiswa dalam mengelola dan memanfaatkan media dan sumber belajar dalam pembelajaran. Pada mata kuliah ini dibahas secara komprehensif tentang konsep media dan sumber belajar, ragam dan klasifikasi media, landasan teori pemanfaatan media dan sumber belajar, serta model-model pemanfaatan media. Pembahasan difokuskan pada pengelolaan dan pemanfaatan media dan sumber belajar untuk berbagai keperluan. Mahasiswa juga diharapkan menguasai teori dan prinsip pemanfaatan beraneka ragam media. Sebagai kemampuan puncak, mahasiswa dituntut untuk dapat membuat kajian tentang pemanfaatan media dan sumber belajar di satuan pendidikan. Agar para mahasiswa mendapatkan pengalaman yang berharga sehingga pembelajarannya menjadi lebih mendalam (*deep learning*), maka peneliti menganggap perlu untuk

menerapkan *experiential learning* yang selama ini belum pernah diterapkan pada mata kuliah Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar.

Meskipun berbagai studi telah dilakukan mengenai *experiential learning*, mulai dari jenjang sekolah dasar bahkan tidak sedikit dari jenjang perguruan tinggi, namun belum banyak yang membahasnya dari sudut pandang bidang ilmu teknologi pendidikan. Selain itu, belum ada penelitian yang dilakukan mengenai penerapan *experiential learning* pada mata kuliah pemanfaatan media dan sumber belajar untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa Teknologi Pendidikan UNJ.

## II. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di program studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang diadaptasi dari model ASSURE yang terdiri dari langkah-langkah berikut:



Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang penerapan EL pada mata kuliah pemanfaatan media dan sumber belajar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa serta mengetahui faktor apa saja yang dapat mempengaruhi efektivitas penerapan EL pada mata kuliah Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar. Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan observasi, dan memberikan tes. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik sederhana dan diuraikan secara deskriptif kualitatif

## III. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan penelitian ini diuraikan berdasarkan pada model yang digunakan, yaitu ASSURE sebagai berikut:

**a. Analyze Learner (menganalisis mahasiswa)**

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dengan tujuan untuk menemukan masalah belajar yang menjadi kendala dari mahasiswa Teknologi Pendidikan selama belajar mata kuliah Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar. Hasil data yang ditemukan pada proses menilai kebutuhan sebagai berikut:

1. Proses perkuliahan mata kuliah ini dilakukan secara *blended learning*, dengan metode pemaparan materi didominasi dengan menggunakan media slide yang mengharuskan mahasiswa memperhatikan dengan seksama.
2. Terdapat hambatan dalam belajar mahasiswa diantaranya pada saat melakukan pengulangan belajar secara mandiri, dikarenakan media slide yang digunakan hanya berisi poin-poin yang perlu disertakan penjelasan lebih dalam.
3. mahasiswa membutuhkan pengalaman langsung dalam mengaplikasikan konsep-konsep materi yang diberikan di dalam kelas, bahwa proses pembelajaran dapat dilakukan di luar kelas sehingga para mahasiswa bisa mendapatkan pengalaman secara langsung

**b. State Objectives (Merumuskan Tujuan Pembelajaran)**

Mata kuliah Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar bertujuan memberikan kemampuan kepada mahasiswa dalam merencanakan pemanfaatan media dan sumber belajar dalam pembelajaran secara efektif. Pada mata kuliah ini dibahas secara komprehensif tentang konsep media dan sumber belajar, ragam dan klasifikasi media, landasan teori pemanfaatan media dan sumber belajar, serta model-model pemanfaatan media. Pembahasan difokuskan pada pengelolaan dan pemanfaatan media dan sumber belajar untuk berbagai keperluan. Mahasiswa juga diharapkan menguasai teori dan prinsip pemanfaatan beraneka ragam media. Sebagai kemampuan puncak, mahasiswa dituntut untuk dapat merencanakan pemanfaatan media secara efektif dengan prosedur/ model tertentu. Mahasiswa juga diharapkan dapat mengevaluasi pemanfaatan media yang digunakan dalam pembelajaran dengan mengacu ke model ASSURE atau Arief Sadiman serta mengembangkan instrumen yang diperlukan. Berdasarkan evaluasi tersebut mahasiswa akan dapat mengidentifikasi keterbatasan dalam pemanfaatan media dan memberikan saran untuk lebih mengoptimalkan pemanfaatan media.

Untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran tersebut, maka diperlukan kompetensi sebagai berikut:

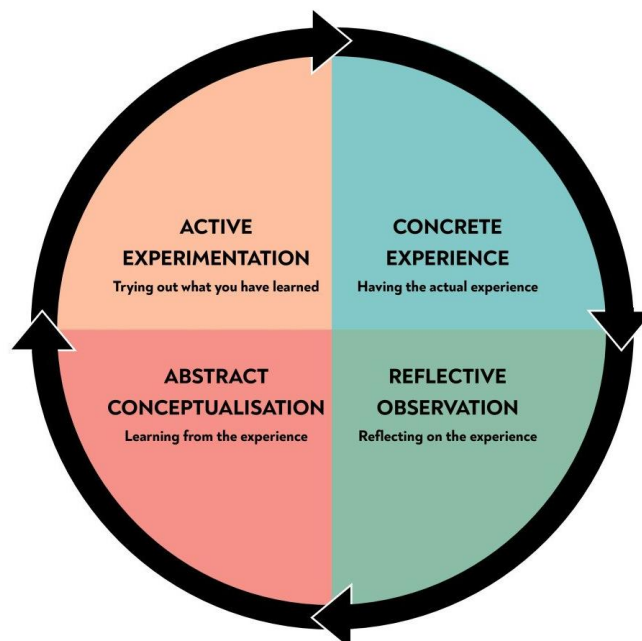
1. Menjelaskan konsep media
2. Menjelaskan konsep sumber belajar
3. Mendeskripsikan prinsip pembelajaran efektif
4. Mendeskripsikan beberapa pengelompokan media menurut para ahli
5. Menganalisis landasan teori pemanfaatan media
6. Menganalisis landasan teori pemanfaatan sumber belajar
7. Menguraikan konsep pemanfaatan media menurut TP
8. Menguraikan Model-model Pemanfaatan Media

9. Menganalisis pemanfaatan media cetak dalam pembelajaran
10. Menganalisis pemanfaatan media grafis dalam pembelajaran
11. Menganalisis pemanfaatan media tiga dimensi dalam pembelajaran
12. Menganalisis pemanfaatan media audio dalam pembelajaran
13. Menganalisis pemanfaatan media video dalam pembelajaran
14. Menganalisis pemanfaatan komputer dan multimedia dalam pembelajaran
15. Menganalisis pemanfaatan media berbasis dalam pembelajaran
16. Mendeskripsikan definisi dan tujuan evaluasi media
17. Menguraikan jenis-jenis evaluasi media dan prosedurnya
18. Mengembangkan instrument evaluasi pemanfaatan media dalam pembelajaran

c. **Select methods, media, and materials (Memilih metode, media dan bahan ajar)**

Pemilihan metode, media, dan bahan pembelajaran dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik mahasiswa, tujuan pembelajaran serta lingkungan belajar para mahasiswa. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan mengedepankan pendekatan *Experiential learning*, yaitu pembelajaran yang dilakukan melalui refleksi dan juga melalui suatu proses penciptaan makna dari pengalaman langsung. Para mahasiswa didorong dan difasilitasi untuk aktif mencari dan memperoleh berbagai pengalaman belajar, sehingga akhirnya memiliki kemampuan yang diharapkan, baik pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Terdapat empat kegiatan (metode) utama yang dilaksanakan dalam perkuliahan yaitu: presentasi makalah oleh mahasiswa, diskusi kelas berbasis kelompok, tes penguasaan, serta *Team Based Project*

Strategi pembelajaran yang dilaksanakan dalam perkuliahan yaitu mengacu pada model *Experiential Learning* (Kolb):



Gambar 1. Model *Experiential Learning* Kolb

1. Pengalaman Konkret – mahasiswa menghadapi pengalaman konkret. Ini bisa berupa pengalaman atau situasi baru, atau penafsiran ulang pengalaman yang ada berdasarkan konsep baru.
2. Pengamatan Reflektif terhadap Pengalaman Baru – pembelajar merefleksikan pengalaman baru berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya. Yang paling penting adalah ketidakkonsistenan antara pengalaman dan pemahaman.
3. Konseptualisasi Abstrak – refleksi memunculkan ide baru, atau modifikasi dari konsep abstrak yang sudah ada (seseorang telah belajar dari pengalamannya).
4. Eksperimen Aktif – konsep yang baru diciptakan atau dimodifikasi memunculkan eksperimen. Mahasiswa menerapkan ide mereka ke dunia di sekitar mereka untuk melihat apa yang terjadi.

Berdasarkan siklus pembelajaran di atas, maka kegiatan pembelajaran pada mata kuliah Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar menggunakan empat gaya belajar yang berbeda sebagai berikut:

- 1) Mempelajari topik tertentu melalui LMS dan sumber2 lain dan mempresentasikannya di kelas (accommodating)
- 2) Melakukan diskusi kelas (diverging)
- 3) Pendalaman dengan mengerjakan tugas (assimilating)
- 4) Project Based Project (Converging): merancang pemanfaatan media dan sumber belajar yang efektif

**d. Utilize media and materials (Menggunakan media dan bahan ajar)**

Pembelajaran pada mata kuliah Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar. Di antaranya adalah online course yang terdapat dalam LMS. Di dalam LMS tersebut telah tersedia berbagai bahan dan media pembelajaran, seperti, video pembelajaran, bahan tayang (ppt), bahan bacaan atau modul.

**1. Pengantar**

**1.1. Pengertian Media Dalam Pembelajaran**



Mahasiswa dapat Menjelaskan pengertian media dengan benar

Apakah Anda sering mendengar kata media? Apa yang Anda pikirkan setelah mendengar kata media? Apakah yang berhubungan dengan alat- alat elektronik? Untuk lebih jelasnya mari kita bahas lebih lanjut di dalam materi pengertian media ini. Selamat Belajar!



[https://youtu.be/sp7\\_jHMM0l8](https://youtu.be/sp7_jHMM0l8)

Setelah kita membahas pengertian media dan kedudukan media dalam proses belajar, sekarang kita akan membahas fungsi media dan sumber belajar dalam pembelajaran. Seperti yang telah kita bahas sebelumnya, bahwa media pembelajaran termasuk sumber belajar. Karena hal-hal yang digunakan atau dimanfaatkan untuk belajar itu disebut media pembelajaran atau sumber belajar. Media pembelajaran dan sumber belajar juga mempunyai fungsi yang tidak kalah pentingnya dengan kedudukannya di dalam proses belajar.





**e. Require learner participation (Memerlukan partisipasi mahasiswa)**

Dalam menerapkan EL, mahasiswa perlu aktif dalam mempelajari sumber-sumber belajar, baik yang telah tersedia di dalam LMS maupun yang belum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa telah melakukannya. Setelah mempelajari konsep-konsep materi, mahasiswa mempresentasiannya di depan kelas.

Selanjutnya, mahasiswa melakukan diskusi kelas. Kegiatan ini dilakukan hampir di setiap pertemuannya. Selama perkuliahan, diskusi berjalan lancar. Hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa pertanyaan yang dikemukakan oleh para mahasiswa ketika teman lainnya dengan melakukan presentasi.

Mahasiswa diminta untuk memperdalam materi yang telah dipelajari dengan diberikan secara individu maupun secara berkelompok. Mahasiswa mengerjakan tugas akhir dengan Project Based Project

**f. Evaluate and Revise (Menilai dan memperbaiki)**

Proses evaluasi dilakukan dengan memberikan tes kepada mahasiswa untuk mengetahui apakah metode, media, dan materi yang diberikan sudah sesuai atau belum. Evaluasi melalui penilaian proses dan produk. Penilaian proses dilakukan dengan memberikan penilaian untuk kegiatan presentasi, tanya jawab, diskusi kelompok serta keterlibatan aktif dalam perkuliahan. Penilaian produk dalam bentuk penyusunan makalah presentasi, tes atau tugas penguasaan, laporan observasi tentang pemanfaatan media oleh guru di sekolah dan hasil ujian tertulis.

Berbagai bentuk evaluasi yang digunakan antara lain sebagai berikut. *Pertama*, tes tulis pada ujian tengah dan akhir semester. Hasil tes menunjukkan sebagian besar mahasiswa mengalami peningkatan hasil belajar pada tengah semester dan akhir semester dibandingkan pada awal perkuliahan. Hal ini dikarenakan bahwa mulai pada pertemuan keempat, mahasiswa diminta untuk turun ke lapangan (sekolah atau satuan pendidik) melihat secara langsung mengenai pemanfaatan media dan sumber belajar di sekolah atau satuan pendidikan.

*Kedua*, penilaian produk (makalah, laporan observasi, laporan project based learning). Secara umum, mahasiswa sudah mampu menghasilkan produk yang diharapkan dari tujuan pembelajaran mata kuliah ini. Namun masih ada yang perlu ditingkatkan dalam penyusunan laporan.

*Ketiga*, penilaian kinerja (presentasi dalam diskusi kelas, partisipasi dalam perkuliahan, partisipasi dalam simulasi). Secara umum mahasiswa sudah menunjukkan kemampuan melakukan presentasi, aktif berdiskusi berpartisipasi dalam perkuliahan.

*Keempat*, penilaian sikap (perilaku selama mengikuti perkuliahan, ketaatan terhadap aturan). Secara umum, sebagian besar mahasiswa telah memiliki sikap yang baik selama mengikuti perkuliahan. Namun masih ada mahasiswa yang terlambat dalam mengerjakan tugas.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penerapan EL pada mata kuliah pemanfaatan media dan sumber belajar berlangsung secara efektif. Terbukti bahwa semua mahasiswa yang mengikuti perkuliahan lulus mata kuliah Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar dengan nilai yang memuaskan, hanya dua mahasiswa saja yang tidak lulus karena memang kehadiran mahasiswa tersebut sangat kurang, bahkan hampir tidak pernah hadir dalam perkuliahan. Hal ini terjadi karena sebagian besar mahasiswa merasakan pengalaman baru selama mengikuti perkuliahan. Mereka mendapatkan pengalaman langsung di lapangan kemudian merefleksikannya di dalam perkuliahan. Dari situ, mahasiswa mampu mengkonseptualisasikan antara pengalaman yang mereka dapatkan dengan teori-teori dalam kajian teknologi pendidikan. Kemudian mereka membangun konsep baru untuk merancang pemanfaatan media dan sumber belajar yang efektif. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui siklus pengalaman, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen yang berkelanjutan.

#### **IV. Kesimpulan**

Penerapan EL pada mata kuliah Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar dilakukan dengan tahapan sebagai berikut: (1) mempelajari topik tertentu melalui LMS dan sumber2 lain dan mempresentasikannya di kelas (accommodating); (2) melakukan diskusi kelas (diverging); (3) pendalaman dengan mengerjakan tugas (assimilating); serta (4) Project Based Project pada Tugas Akhir (Converging).

Penerapan EL dapat meningkatkan kebermaknaan pembelajaran dan meningkatkan kemungkinan mahasiswa untuk dapat menggunakan pengetahuan, keterampilan kritis, dan pengalaman yang diperoleh dalam proses pembelajaran untuk mengatasi dan menghadapi tantangan global sepanjang hidup mereka. Selain itu, EL juga dapat membantu transisi akademis mahasiswa sehingga setiap ilmu yang diperoleh dapat diterapkan di dunia nyata. Penerapan EL yang efektif dapat melalui siklus pengalaman, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen yang berkelanjutan.

#### **V. Daftar Pustaka**

- Anggara, Ari & I Komang. 2012. Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Konsep Diri dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Singaraja. Singaraja.
- Dabamona, S. A., & Cater, C. (2018). Understanding students' learning experience on a cultural school trip: Findings from Eastern Indonesia. *Journal of Teaching in Travel & Tourism*, 1-18. <https://doi.org/10.1080/15313220.2018.1561349>
- Foo, S. C., & Foo, K. K. (2022). Purposeful Field Trip: Impact on Experiential Learning Opportunities and Critical Thinking Skills. *Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities*, 30(1), 1–30. <https://doi.org/10.47836/pjssh.30.1.01>
- Huisman, J., Kiviaho-Kallio, P., & Lyon, D. (2019). Enhancing employability through experiential learning and reflective learning. *In Conference Proceedings: The Future of Education International Conference*. Filodiritto Editore. [http://doi.org/10.26352/D627\\_2384-9509\\_2019](http://doi.org/10.26352/D627_2384-9509_2019)

- Jose, S., Patrick, P. G., & Moseley, C. (2017). Experiential learning theory: The importance of outdoor classrooms in environmental education. *International Journal of Science Education, Part B*, 7(3), 269-284. <https://doi.org/10.1080/21548455.2016.1272144>
- Kolb, A., & Kolb, D. (2009). Experiential learning theory: A dynamic, holistic approach to management learning, education and development. In S. J. Armstrong, & C. V. Fukami (Eds.), *The SAGE handbook of management learning, education and development* (pp. 42- 68). SAGE Publications Ltd. <https://www.doi.org/10.4135/9780857021038.n3>
- Nurhasanah, S., Malik, A., & Mulhayatiah, D. (2017). Penerapan Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. 2(2), 58–62.
- Oliver, C., Leader, S., & Kettridge, N. (2018). Birmingham Bog outdoor laboratory: Potentials and possibilities for embedding field-based teaching within the undergraduate classroom. *Journal of Geography in Higher Education*, 42(3), 442-459. <https://doi.org/10.1080/03098265.2018.1455816>
- Passarelli, A. M. (2016). Using experiential learning theory to promote student learning and development in programs of education abroad (ORBH Working Paper 9/13/2011). *Stylus Publishing*. <https://weatherhead.case.edu/departments/organizational-behavior/workingPapers/WP-11-03.pdf>
- Saepuzaman, D. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Abduktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Dinamika. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 2(2), 176-185.
- Scarce, R. (1997). Field trips as short-term experiential education. *Teaching Sociology*, 25(3), 219-226. <https://www.jstor.org/stable/1319398>
- Sharlanova, V. (2004). Experiential learning. *Trakia Journal of Sciences*, 2(4), 36-39.