

## Penerapan Strategi *Experiential learning* Berbasis Model Rotasi

Sukma Perdana Prasetya <sup>1)\*</sup>

1) Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Diterima: 11 November 2020

Direvisi: 18 Mei 2021

Dipublikasikan: 20 Mei 2021

### Abstrak

Strategi *experiential learning* berbasis model rotasi menawarkan berbagai variasi pembelajaran yang menjadikan suatu proses dimana pengetahuan dikreasikan melalui transformasi pengalaman. Strategi ini diterapkan pada kegiatan workshop Pendidikan Profesi Guru (PPG) Pendidikan Geografi, Universitas Negeri Surabaya tahun 2017/2018 pada materi media pembelajaran geografi. Strategi yang diterapkan meliputi empat tahap, yaitu: 1) *Concrete Experience* melalui simulasi *online*, 2) *Reflective Observation* melalui diskusi kelompok kecil, 3) *Abstract Conceptualization* melalui membagi materi, 4) *Active Experimentation* melalui praktek kerja. Hasil penerapan strategi *experiential learning* berbasis model rotasi mengarahkan peserta *workshop* dari pemahaman konsep yang abstrak menuju pengalaman langsung yang konkrit, sehingga pada akhirnya dari pengalaman itu dapat mengembangkan media pembelajaran geografi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah.

**Kata Kunci:** experiential learning, rotasi model, strategi pembelajaran

### Abstract

*The experiential learning strategy based on the rotation model offers a variety of learning that makes a process where knowledge is created through the transformation of experience. This strategy is applied to the activity of Teacher Profession Education (PPG) Education of Geography, Universitas Negeri Surabaya 2017/2018 year on the material of geography learning media. The strategies applied include four stages: 1) Concrete Experience through online simulation, 2) Reflective Observation through small group discussion, 3) Abstract Conceptualization through sharing material, 4) Active Experimentation through work practices. The result of the experimental learning strategy based on the rotation model leads the workshop participants from the understanding of abstract concepts toward concrete direct experience, so that in the end of that experience can float the learning media of geography that can be applied in school learning.*

**Keywords:** Map Media, Analytical Ability, worksheet

**How to Cite:** Prasetya, S.P. (2021). Penerapan Strategi *Experiential learning* Berbasis Model Rotasi *Social Science Educational Research*, 1(2): 77-84.

## PENDAHULUAN

Pada pembelajaran geografi, hal yang harus diperhatikan dan dipahami tidak hanya sekedar menghafal fakta ataupun konsep, akan tetapi juga menghubungkan antar konsep sehingga menimbulkan analisis dari proses terjadinya suatu fenomena di permukaan bumi. Pembelajaran geografi dapat digunakan sebagai dasar pengembangan pola pikir berdasarkan pendekatan keruangan, kelingkungan dan kompleks wilayah dalam memahami suatu fenomena yang terjadi pada suatu ruang. Hal tersebut diharapkan dapat memicu peserta didik untuk menumbuhkan kecerdasan ruang (Prasetya, 2018).

Kebutuhan dalam membangun kecerdasan ruang dalam pembelajaran geografi saat ini secara ideal dan realitas berhubungan dengan perkembangan teori dan praktiknya di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai kecerdasan tersebut dilakukan dengan cara

\*Corresponding author:  
E-mail: [sukmaprasetya@unesa.ac.id](mailto:sukmaprasetya@unesa.ac.id)

This is an open access article under the CC-BY-SA license



menggali, menumbuhkan, dan memberikan motivasi secara optimal melalui proses pembelajaran yang tepat pula.

Dalam proses pembelajaran terdapat tiga komponen utama, yaitu: (1) kondisi pembelajaran yang di dalamnya terdapat karakteristik pembelajaran dan karakteristik pebelajar, (2) strategi pembelajaran yang di dalamnya terdapat strategi pengorganisasian materi dan strategi penyampaian materi, dan (3) hasil pembelajaran (Reigeluth, 1983). Terkait dengan strategi penyampaian yang berupa penyampaian pesan, materi dan informasi, diperlukan variasi strategi pembelajaran yang tepat.

Reigeluth (1983) mengemukakan pentingnya variasi strategi dalam pembelajaran "we are not just interested in single strategy components and isolated principles of intruction. What intructional designers and teachers need to know is what complete set of strategy components has better result (for desired outcomes)".

Berdasarkan pendapat Reigeluth ini menunjukkan bahwa satu strategi saja tidak cukup untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Untuk mencapai hasil yang diinginkan perlu mendesain pembelajaran berupa serangkaian kumpulan (set) komponen strategi pembelajaran. Lebih lanjut Reigeluth (1999) berpendapat bahwa kumpulan komponen strategi tersebut meliputi: serangkaian fakta terkait ide konten, penggunaan ikhtisar dan ringkasan, penggunaan contoh, penggunaan latihan, dan penggunaan berbagai cara untuk memotivasi pembelajar.

Variasi strategi pembelajaran salah satunya terdapat pada model rotasi. Model rotasi memberikan peluang bagi para pembelajar waktu dan ruang untuk bekerja dengan kelompok-kelompok kecil atau individu untuk dicapai tujuan pembelajaran secara efektif. Selain akses ke sumber belajar yang komprehensif melalui internet dapat meningkatkan atau memperluas pengetahuan pembelajar yang diperoleh. Setiap komponen metode memainkan peran penting dalam membantu peserta didik untuk menerapkan dan mengontekstualkan apa yang mereka pelajari. Model rotasi mampu memfasilitasi pembelajar dapat menggunakan waktu untuk menganalisis keragaman data dan membantu menginformasikan pembelajaran secara praktis (Prasetya, 2017).

Semua pembelajaran dirotasi kembali. Pembelajaran yang paling baik difasilitasi oleh suatu proses yang menggambarkan keyakinan dan gagasan siswa tentang suatu topik dapat diperiksa, diuji dan diintegrasikan dengan ide-ide baru yang lebih halus ( Kolb & Kolb, 2009) . Untuk menerapkan model rotasi di dalam pembelajaran diperlukan kumpulan (set) komponen strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran yang dipilih adalah experiential learning. Ciri khas dari *experiential learning* ini aalah menjadikan suatu proses dimana pengetahuan dikreasikan melalui transformasi pengalaman.

Pembelajaran experiential dibangun di atas dasar pembelajaran interdisipliner dan konstruktivis. Konstruktivis dibentuk melalui pembelajaran berdasarkan pengalaman, siswa mengelola pembelajaran mereka sendiri, daripada diberitahu apa yang harus dilakukan dan kapan melakukannya. Hubungan antara siswa dan instruktur berbeda, dengan instruktur menyampaikan banyak tanggung jawab kepada siswa. Metodologi eksperiensial tidak memperlakukan setiap subjek sebagai terpisah pada bidangnya sendiri, tidak terhubung dengan subjek lain menjadi pembelajaran terkotak-kotak tidak mencerminkan dunia nyata. sementara sebagai ruang kelas experiential bekerja untuk menciptakan pengalaman belajar interdisipliner yang meniru pembelajaran dunia nyata.

Apabila dikaitkan dengan materi Geografi dimana geografi mempelajari fenomena geosfer (gejala di permukaan bumi), maka fenomena tersebut merupakan wujud nyata (real world) yang dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran geografi sangat membutuhkan pengalaman nyata untuk memperkuat pemahaman. Salah satu kendala yang dihadapi dalam pembelajaran geografi adalah fenomena geosfer seringkali meliputi daerah yang sangat luas dan proses terjadinya fenomena tersebut sangat lama. Misalnya untuk mengkaji fenomena Vulkanisme

secara teliti meliputi wilayah yang luas dan waktu berates-ratus tahun lamanya, dalam mengkaji pergerakan lempeng tektonik suatu benua atau samudera membutuhkan waktu berjuta-juta tahun lamanya, dan sebagainya. Untuk itu perlu suatu media representatif, yang dapat di bawa kedalam kelas. Melalui media pembelajaran Geografi maka ruang luas dan proses yang lama dapat diatasi.

Media pembelajaran Geografi merupakan salah satu materi dalam kegiatan workshop Pendidikan Profesi Guru (PPG) di Prodi Pendidikan geografi, Universitas Negeri Surabaya. Tujuan worshop ini adalah peserta dapat membuat media pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar geografi yang telah ditetapkan.

Melalui Strategi *experiential learning* berbasis model rotasi, peserta workshop sebelum pembelajaran dilaksanakan, pertama kalinya peserta dengan dibimbing dosen (fasilitator) ditugaskan untuk mencari berbagai media-media yang bersumber dari internet; setelah itu pada saat pembelajaran berlangsung, para peserta dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan hasil pencarian media pembelajaran yang telah dikumpulkan; dari hasil diskusi masing-masing kelompok kecil, strategi pembelajaran berikutnya dilanjutkan dengan meminta masing-masing kelompok kecil untuk menyajikan hasil diskusi pada seluruh anggota peserta PPG. Tahap selanjutnya, seluruh peserta diminta untuk praktek membuat media pembelajaran geografi yang akan digunakan dalam praktek mengajar.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuasi-eksperimen, dengan menerapkan strategi *experiential learning* berbasis model rotasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 16 mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) Pendidikan Geografi, Universitas Negeri Surabaya tahun 2017/208. Langkah kegiatan dibagi menjadi tiga tahap utama, yaitu pendahuluan, penerapan, dan pengujian.

### **Pendahuluan**

Penyusunan rancangan pembelajaran diawali dari studi pustaka dan observasi awal mengenai materi workshop media pembelajaran geografi. Rancangan diawali dengan penentuan tujuan pembelajaran (Kompetensi dasar), materi, metode pembelajaran, dan evaluasi yang tertuang dalam Satuan Acara Perkuliahan (SAP).

### **Penerapan**

Pengembangan strategi pembelajaran diadaptasi dari *experiential* (Kolb, 1984) diadaptasi dengan model rotasi (Aspire, 2013), dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Tabel 1. Prosedur Kegiatan Workshop

Langkah	Aktivitas
<i>Concrete Experience</i> melalui simulasi online	Mensimulasikan pengalaman konkret melalui pembelajaran online menyediakan platform untuk menciptakan kembali tugas dunia nyata, semua dalam keamanan realitas virtual. Pengalaman-pengalaman ini dapat mengambil banyak bentuk dalam pelatihan online, seperti permainan belajar atau pembelajaran berbasis permainan. Skenario pelatihan dapat dibangun di sekitar kerangka permainan yang berarti yang mencerminkan kenyataan. Pengalaman virtual ini dapat menciptakan kembali apa yang terjadi di pekerjaan hari pelajar, memberi mereka kesempatan untuk melatih keterampilan mereka. Misalnya, mahasiswa diminta mencari berbagai macam jenis media pembelajaran geografi di internet dan mencoba menyesuaikannya dengan materi

	geografi yang ada pada kurikulum Sekolah.
<i>Reflective Observation</i> melalui diskusi kelompok kecil	Dosen memfasilitasi dan mendukung pandangan mendalam pada aspek tertentu teori pendidikan pengalaman. "Kelas dapat memutuskan apakah proyek akan kolektif atau tidak, menambahkan kesempatan lain untuk pengambilan keputusan kelompok. Pada kesempatan ini peserta PPG dibagi menjadi empat kelompok untuk mendiskusikan hasil pengumpulan informasi media pembelajaran yang diperoleh melalui internet. Diskusi meliputi pemilihan dan pemilihan media, keunggulan dan kelemahan media, serta kemudahan dan kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran tersebut.
<i>Abstract Conceptualization</i> melalui sharing materi.	Memformulasi atau mengonseptualisasi yang mengintegrasikan hasil pengamatan (dan refleksi) peserta didik (terhadap pengalaman) menjadi teori (konsep) yang logis. Pada tahapan ini setiap peserta workshop menyampaikan ide (sharing gagasan) tentang media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan mempertimbangkan berbagai macam aspek, seperti; tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, sarana-prasarana, karakteristik peserta didik, dan sebagainya.
<i>Active Experimentation</i> melalui praktek kerja	Menguji-cobakan (eksperimentasi) teori-teori untuk membuat praktek. Pada tahapan ini peserta workshop PPG secara individual mulai mengerjakan pembuatan berbagai media pembelajaran yang akan diterapkan pada kegiatan <i>peer teaching</i> pada kegiatan workshop berikutnya.

### **Pengujian**

Pengujian model dilaksanakan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan instrumen observasi untuk mengetahui efektivitas kegiatan workshop dan instrument penilaian produk media. Pengujian ini menggunakan one-shot design (Tuckman, 1999) . Desain tersebut seperti tergambar berikut ini:

$$X \rightarrow O$$

dimana: X = perlakuan workshop Strategi El berbasis rotasi model

O = observasi melalui aktivitas kegiatan dan laporan produk media.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Observasi Penilaian aktifitas siswa dalam mengikuti workshop dengan strategi *experiential learning* berbasis model rotasi. Observasi aktivitas siswa bertujuan untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran menggunakan belajar materi Media Pembelajaran.

Berdasarkan rekapitulasi aktivitas workshop dengan strategi *experiential learning* berbasis model rotasi memperlihatkan pada tahap Concrete Experience melalui simulasi online, hampir seluruh peserta (100%) mampu menguasai internet untuk mensimulasikan pengalaman konkrit dalam rangka mencari berbagai macam media yang akan dikembangkan. Hanya pada aspek pengelolaan basis data, ada 13% peserta yang belum mampu mengolahnya, mereka masih kesulitan mengkategorikan jenis file yang telah diperoleh. Misalnya informasi dalam bentuk Pdf, Ppt, doc, Avi, Mp4 dan sebagainya masih belum dikuasai.

Pada langkah *Reflective Observation* melalui diskusi kelompok kecil, rata-rata 81 % mampu berdiskusi untuk memilah dan memilih media. Rata-rata 87% mampu menilai keunggulan dan kekurangan media. Rata-rata 69 % mampu menilai kemudahan dan kesulitan dalam mengembangkan media. Sebagian besar peserta workshop memilih power point sebagai media pembelajaran dengan pertimbangan media tersebut mudah dibuat, mempunyai keunggulan dalam bentuk teks, grafis, dan audio visual, serta sarana LCD tersedia pada kegiatan workshop tersebut. Hasil observasi aktivitassiswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Observasi kegiatan Workshop strategi *experiential learning* berbasis model rotasi

Langkah	Aspek yang diamati	Rerata Prosentase
<i>Concrete Experience</i> melalui simulasi online	Mencari media-media pembelajaran secara online di internet	100%
	Mengunduh media pembelajaran yang relevan	100%
	Mengelola informasi media menjadi basis data	87%
<i>Reflective Observation</i> melalui diskusi kelompok kecil	Diskusi pemilahan dan pemilahan media	81%
	Diskusi keunggulan dan kelemahan media	87%
	Diskusi kemudahan dan kesulitan dalam mengembangkan media	69%
<i>Abstract Conceptualization</i> melalui sharing materi	Sharing gagasan media pembelajaran yang akan dikembangkan	93%
	Kesesuain gagasan media dengan tujuan pembelajaran	81%
	Kesesuain gagasan media dengan karakteristik pebelajar	69%
<i>Active Experimentation</i> melalui praktek kerja	Menghasilkan media yang layak digunakan	100 %
	Menghasilkan media yang praktis digunakan	93 %
	Menghasilkan media yang efektif digunakan	87%

Sumber: Hasil Penelitian 2019

Pada langkah *Abstract Conceptualization* melalui sharing materi, rata-rata 93% peserta mampu membagi gagasannya untuk mengembangkan media pembelajaran. Rata-rata 81% mampu menilai kesesuaian gagasan media dengan tujuan dan materi pembelajaran. Rata-rata 69% mampu menilai kesesuaian gagasan media dengan karakteristik pebelajar. Kemampuan peserta membuat media sesuai dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran, misalnya pada kompetensi dasar ketahanan pangan. Pada materi tersebut terdapat berbagai permasalahan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia, antara lain: alih fungsi lahan pertanian, impor komoditas pertanian, berkurangnya petani muda, murahnya harga saat panen, dan sebagainya. Berbagai jenis permasalahan tersebut dapat dikembangkan pada satu media berupa poster karikatur. Karikatur dalam pembelajaran adalah sebagai bahan penarik perhatian, untuk menyarankan perubahan tingkah laku atau sikap tertentu, sebagai ilustrasi suatu pokok masalah, dan sebagai alat mempertinggi motivasi dan keaktifan (Prasetya, 2014).

Pada langkah *Active Experimentation* melalui praktek kerja, rata-rata 100% Menghasilkan media yang layak digunakan. Rata-rata 93% menghasilkan media yang praktis digunakan, dan rata-rata

87% Menghasilkan media yang efektif digunakan. Semua peserta workshop mampu membuat media yang layak digunakan. Media yang dibuat antara lain Power Point sejumlah 11 buah, media poster 1 buah, media permainan kartu geografi 1 buah, media animasi flash 1 buah, media video 1 buah, dan media peta 1 buah.

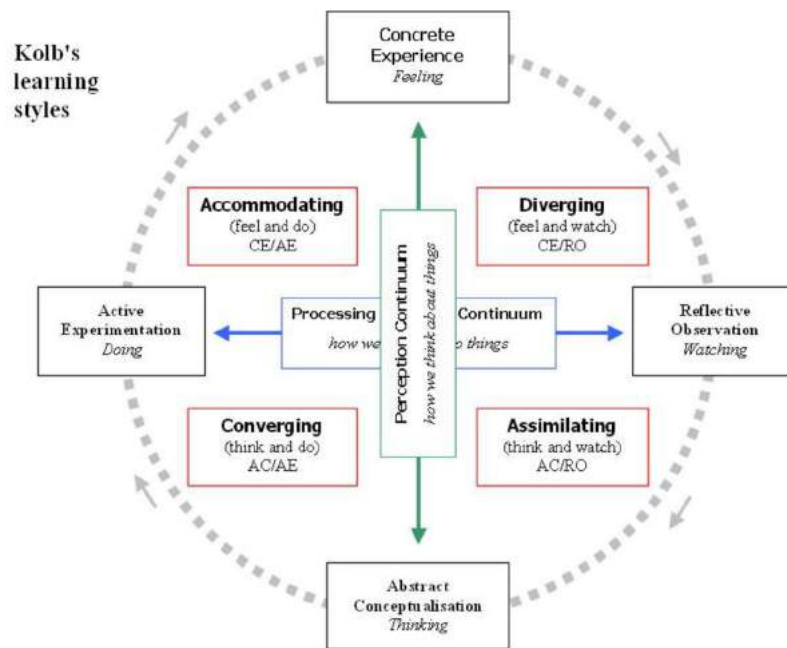
Berdasarkan hasil penerapan workshop PPG dengan strategi *experiential learning* berbasis model rotasi, peserta workshop PPG dapat mengikuti program tersebut dengan baik. Peserta workshop dapat menerapkan strategi *experiential learning* berbasis model rotasi sesuai dengan tahapan yang ditetapkan. Peserta workshop dapat mengikuti pembelajaran mulai dari mensimulasikan pengalaman sendiri melalui elearning untuk mencari informasi media pembelajaran, kemudian diformulasikan melalui diskusi kelompok kecil untuk memilih media yang tepat, dilanjutkan dengan sharing konseptual media pembelajaran yang akan dibuat sesuai dengan karakteristik materi dan pembelajar, dan diakhiri dengan praktik mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar geografi yang telah dibagikan. Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam workshop tersebut merupakan transformasi dari konsep yang abstrak menuju pengalaman langsung yang konkrit.

Dari kegiatan workshop dengan penerapan *experiential learning* berbasis model rotasi, peserta workshop dapat berkreasi mengembangkan berbagai media pembelajaran yang inovatif seperti permainan kartu geografi, poster karikatur, animasi flash, video pembelajaran, power Point, puzzle peta. Variasi media pembelajaran geografi sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar geografi. Prasetya et al. (2017), mengemukakan bahwa variasi media pembelajaran geografi berfungsi untuk menyampaikan materi yang abstrak kedalam bentuk lebih konkrit dalam upaya merepresentasikan dunia nyata (*real world*) untuk dibawa ke dalam kelas.

Penerapan *experiential learning* berbasis model rotasi bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan mengembangkan media. Dalam hal ini, setiap pengalaman yang dirasakan oleh peserta workshop akan dijadikan sebagai pijakan refleksi, untuk kemudian ditelaah secara mendalam sehingga menghasilkan suatu konsep. Fase selanjutnya, konsep yang didapatkan tersebut diimplementasikan pada suatu perlakuan aktif yang sekaligus berfungsi sebagai bijakan untuk berkreasi mengembangkan media pembelajaran geografi. Hal ini dikuatkan dengan pendapat (Wayan, 2014) bahwa *experiential learning* mampu mengaktifkan siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan serta nilai-nilai juga sikap melalui pengalamannya secara langsung.

*Experiential learning* Kolb memiliki berbagai macam implikasi, termasuk membantu siswa menyadari diri mereka sendiri, membantu para guru menjadi guru yang reflektif, mengembangkan keterampilan mengajar guru, dan mengidentifikasi gaya belajar siswa (Sharlanova, 2004). Apabila dikaitkan dengan gaya belajar Kolb (1984), strategi *experiential learning* berbasis model rotasi memfasilitasi semua gaya belajar yang dimiliki peserta workshop. (Kolb, 1984) memasukkan Siklus *experiential learning* sebagai prinsip sentral dalam teori *experiential learning* yang biasa disebut dengan Empat-Tahap Siklus Belajar, yaitu pengalaman nyata yang menjadi landasan bagi pengamatan reflektif. Kemudian pengamatan reflektif tersebut diasimilasikan dan disaring menjadi konsep abstrak yang menghasilkan implikasi-implikasi praktis baru yang dapat diujicobakan secara aktif sehingga pada akhirnya mengkreasi pengalaman-pengalaman baru.

Model Kolb bekerja pada dua level Siklus Empat Tahap: a) Pengalaman Nyata (*Concrete Experience/CE*); b) Pengamatan Reflektif (*Reflective Observation/RO*); c) Konseptualisasi Abstrak (*Abstract Conceptualization/AC*); d) Eksperimentasi Aktif (*Active Experimentation/AE*). Serta empat tipe gaya belajar (masing-masing merepresentasikan kombinasi dua gaya belajar), di mana Kolb menggunakan istilah: a) Divergen (*CE/RO*); b) Asimilasi (*AC/RO*); c) Konvergen (*AC/AE*); d) Akomodasi (*CE/AE*).



Gambar 1. Teori EL Model Kolb Dan Implikasinya

Pada workshop tentang materi media pembelajaran, dosen (falisitator) menerapkan strategi pembelajaran yang relevan dengan gaya belajar divergen adalah memberi tugas kelompok ini untuk melakukan penelitian lapangan yang bersifat multi-situs, sehingga mereka memperoleh pengetahuan yang majemuk tentang media pembelajaran melalui penugasan melalui elearning untuk mencari sumber literasi diinternet tentang berbagai media pembelajaran.

Mengingat kelompok asimilasi lebih senang melakukan pengamatan dan penalaran, maka strategi pembelajaran yang diterapkan adalah memberi tugas mahasiswa untuk menganalisis dan membuat sintesis dari literatur-literatur tentang media pembelajaran yang telah dikumpulkan, lalu meminta para peserta didik untuk menyusun suatu konsep yang memuat langkah-langkah praktis tentang media pembelajaran geografi. Kelompok konvergen diminta untuk melakukan presentasi atau atau sharing konsep yang telah dihasilkan. Hal ini dikarenakan kelompok ini lebih mudah menyerap pembelajaran yang disajikan dalam bentuk eksperimentasi aktif. Kelompok Akomodasi diberi tugas untuk mengembangkan suatu media pembelajaran Geografi yang dapat diaplikasikan dalam workshop media pembelajaran geografi pada Sekolah Menengah Atas (SMA).

## SIMPULAN

Pembelajaran terjadi melalui equilibrium proses dialektika dari mengasimilasi pengalaman baru ke dalam konsep-konsep yang ada dan mengakomodasi konsep-konsep yang ada ke pengalaman baru. Sebagai usaha memperluas kemampuan peserta workshop media pembelajaran geografi melalui pengalaman dilaksanakan dengan menerapkan langkah-langkah pada experiential learning, berupa: concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization, dan experiment. Strategi *experiential learning* berbasis model rotasi merupakan strategi yang mentransformasikan dari konsep abstrak menuju pengalaman konkrit. Dapat disimpulkan bahwa motor penggerak aktivitas pembelajaran adalah pengalaman belajar, kualitas dan kuantitas pembelajaran dipengaruhi antara interaksi pebelajar dengan pengalamannya di dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

## REFERENSI

- Aspire, P. S. (2013). *Blended Learning 101 Handbook*. Retrieved from [http://aspirepublicschools.org/media/filer\\_public/2013/07/22/aspire-blended-learning-handbook-2013.pdf](http://aspirepublicschools.org/media/filer_public/2013/07/22/aspire-blended-learning-handbook-2013.pdf)
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2009). *Experiential learning theory: A dynamic, holistic approach to management learning, education and development*. The SAGE Handbook of Management Learning, Education and Development. <https://doi.org/10.4135/9780857021038.n3>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development (1st ed.)*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Prasetya, S. P. (2014). *Media Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Prasetya, S. P. (2017). The Differences in Learning Outcomes of Geography Students Using Rotation Models. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 79(1), 357–361.
- Prasetya, S. P. (2018). The Effect of Textbooks on Learning Outcome Viewed from Different Learning Motivation. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 173(1), 316–318.
- Prasetya, S. P., Budiyanto, E. and, & Daryono. (2017). Media development effectiveness of geography 3d muckups. *Journal of Physics: Conference Series*, 953(1), 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/953/1/012172>
- Reigeluth, C. M. (1983). *Instructional-Design Theories and Models: An Overview of Their Current Status. Vol. I. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.*
- Reigeluth, C. M. (1999). *Instructional-Design Theories and Models; A New Paradigm of Instructional Theory. Vol. II. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.*
- Sharlanova, V. (2004). Experiential Learning. *Trakia Journal of Sciences*, 2(4), 36–39. <https://doi.org/10.1016/B978-0-7506-7223-8.50017-4>
- Tuckman, B. W. (1999). *Conducting Educational Research (5th ed.)*. Philadelphia: Harcourt Brace College Publishers.
- Wayan, N., Lestari, R., Sadia, I. W., & Suma, K. (2014). Pengaruh Model *Experiential learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Berprestasi Siswa. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1–4.