



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FISIKA BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* TERINTEGRASI KARAKTER PADA MATERI GERAK HARMONIK SEDERHANA UNTUK SISWA KELAS X MA

Nopita Pitri^{1*}, Arini Rosa Sinensis¹, Siti Anisatur Rofiqah¹

¹Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Nurul Huda

*Corresponding author: pitrinopita24@gmail.com

Article History:

Received: April 15, 2022

Revised: Mei 15, 2022

Accepted: Mei 30, 2022

Published: Juni 23, 2022

Keywords: Character, experiential learning, simple harmonic motion

Abstract: This study aims to: 1) describe the characteristics of the physics module on the topic of simple harmonic motion based on character-integrated experiential learning; 2) test the feasibility of the module; 3) test the effectiveness of the module. The method used in this research is Research and Development (R&D). The research procedure was in accordance with the research steps described by Borg & Gall. The results of the feasibility test from the expert lecturer 1, expert lecturer 2 gave a score of 93% in the very good category, and the physics teacher gave a score of 96% in the very good category. Initial trials were carried out to test the initial effectiveness of 3 students with 89.92% results in the very good category. The results of the wide-scale test showed that this module is effective to be used as teaching material with a result of 91.08%. This research produced a product in the form of a physics module based on integrated experimental learning characteristics on simple harmonic motion material for class X MA students.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik modul fisika materi gerak harmonik sederhana berbasis experiential learning terintegrasi karakter, menguji kelayakan modul, dan menguji efektivitas modul. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Prosedur penelitian sesuai dengan langkah penelitian yang dijelaskan oleh Borg & Gall. Hasil uji kelayakan dari dosen ahli I sebesar 93% dengan kategori sangat baik, dosen ahli II sebesar 96% dengan kategori sangat baik dan guru fisika sebesar 96% dengan kategori sangat baik. Uji coba awal dilakukan untuk uji efektifitas awal kepada 3 siswa dengan hasil 89,92% dengan kategori sangat baik. Hasil uji skala luas menunjukkan bahwa modul efektif digunakan sebagai bahan ajar dengan hasil 91,08%. Penelitian ini menghasilkan produk berupa modul fisika berbasis experiential learning terintegrasi karakter pada materi gerak harmonik sederhana untuk siswa kelas X MA.

PENDAHULUAN

Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang abstrak dan konkret, yaitu proses belajar yang melibatkan pengalaman siswa secara langsung. Pengalaman akan membuat siswa berbuat dan berfikir, sehingga dengan hal tersebut akan memunculkan pemahaman baru. Manusia harus terlibat dengan

pengalaman dan merenungkan apa yang terjadi, bagaimana, dan mengapa itu terjadi.

Pendidikan sekarang ini harus diarahkan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam cara memperoleh pengetahuan dan cara menggunakannya untuk memecahkan masalah kehidupan dengan arif, kreatif,

dan bertanggung jawab (Kemendiknas, 2010). Begitu pentingnya pendidikan karakter guna membentuk bangsa yang maju. Masalah akan terselesaikan dengan baik apabila siswa memiliki karakter yang baik. Pembentukan karakter merupakan upaya atau usaha yang disengaja untuk menumbuhkan kebajikan (Pala, 2011:23).

Pendidikan karakter dalam materi pelajaran dipahami sebagai integrasi atau pesan, yaitu sebagai wahana pembudayaan dan pemberdayaan individu. Kemendiknas (2008) menjelaskan PP nomor 19 tahun 2005 Pasal 20 tentang guru untuk mengembangkan materi pembelajaran. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 41 tahun 2007 mempertegas mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi guru pada satuan pendidikan untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Salah satu elemen dalam RPP adalah sumber belajar. Dengan demikian, guru diharapkan untuk mengembangkan bahan ajar.

Hasil wawancara kepada salah satu guru di MA. Darul Ulum Buay Bahuga diketahui bahwa proses belajar mengajar fisika di kelas belum mengajak siswa secara aktif melalui pengalaman belajar. Pengajaran fisika yang bersifat abstrak akan mempersulit mereka yang memiliki daya tangkap rendah. Akibatnya, mereka menganggap pelajaran fisika sebagai momok yang ditakuti meskipun sebenarnya pengetahuan fisika yang abstrak ini bagi sebagian siswa justru menarik rasa keingintahuannya. Oleh karena itu, perlu adanya pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Menurut salah satu siswa (wawancara, 15 November 2020), pengalaman belajar sulit diterapkan dalam proses belajar mengajar karena tuntutan guru untuk mencapai target ketuntasan materi fisika. Waktu tatap muka di dalam kelas yang sangat sedikit menjadikan kegiatan belajar

mengajar didominasi dengan cara menjelaskan materi tanpa mengajak siswa aktif dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan guru kurang mengetahui tingkat pemahaman siswa dan mengesampingkan nilai-nilai pendidikan karakter yang seharusnya diajarkan kepada siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Menurut (Yaya Suryana, 2015) penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk. Penelitian yang telah dilakukan (S.A Rofiqah et al, 2018) menyatakan metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Beberapa definisi di atas dapat dipahami bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu usaha untuk menghasilkan produk dan produk tersebut akan diuji kepada peserta didik di sekolah tersebut. Metode penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall dalam Setyosari (2012:47) yang menjelaskan sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan yang disederhanakan menjadi 7 langkah pengembangan Borg dan Gall dalam emzir (2011:31-34) dengan tahap pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba awal, revisi produk II, uji coba skala luas dan penyempurnaan produk.

Pada tahap pengumpulan informasi dilakukan pendahuluan yaitu pengumpulan informasi informasi mengenai penelitian dan pengembangan baik dari skripsi maupun jurnal, selain itu juga dilakukan wawancara pada guru

untuk mengetahui masalah yang ada saat pembelajaran fisika dan dilakukan analisis *experiential learning* tujuan analisis ini adalah untuk menemukan kegiatan *experiential learning* yang sesuai dengan materi gerak harmonik sederhana. Tahap perencanaan pada tahap perencanaan dimulai dengan analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar materi gerak harmonik sederhana, dilanjutkan dengan penentuan indikator dan tujuan pembelajaran selanjutnya penentuan tema, desain, gambar, dan materi untuk pembuatan modul.

Tahap pengembangan draf produk terdapat penyusunan produk yaitu modul berisi petunjuk penggunaan modul bagi siswa dan guru, kompetensi, materi, rangkuman, refleksi, glosarium, dan daftar pustaka. Selanjutnya validasi produk kegiatan ini dilakukan untuk menilai apakah pengembangan modul *experiential learning* terintegrasi karakter sudah memenuhi kelayakan dengan baik. Validasi produk dilakukan oleh 3 orang ahli yaitu 2 dosen dan 1 guru fisika setelah produk divalidasi oleh para ahli, akan diketahui kelemahan produk yang dikembangkan. Kelemahan produk tersebut kemudian dicoba dengan memperbaiki desain.

Tahap uji coba awal dilakukan oleh 3 orang siswa untuk menguji keefektifan awal produk dan dilakukan revisi produk sebagai perbaikan setelah uji coba awal. Bahan ajar setelah direvisi, kemudian dihasilkan produk akhir yaitu modul fisika berbasis *experiential learning* terintegrasi karakter selanjutnya dilakukan uji coba skala luas. Pengujian dilakukan di MA darul Ulum Buay Bahuga dengan memberikan modul

kepada kelas X mia untuk menguji tingkat keefektifan modul tersebut.

Teknik analisis dalam penelitian ini melalui dua tahap analisis, yaitu analisis validitas desain yang dilakukan oleh para ahli dan analisis data yang diperoleh dari uji coba produk kelas terbatas yang dilakukan kepada siswa untuk menguji keefektifan, efisiensi dan kemenarikan produk. Untuk mengetahui validitas desain modul kemudian ditentukan rentang skala idealnya. Langkah-langkah analisis data modul pembelajaran yang dilakukan dengan mengubah penilaian huruf menjadi skor dengan menggunakan skala likert.

Setelah data terkumpul kemudian menghitung skor rata-rata dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

- X : Rata-rata skor penilaian
 \sum : Jumlah skor dari penilai
 N : Jumlah penilai

Setelah diketahui nilai rata-rata skor, bisa dicari nilai persentasinya dengan rumus

$$\text{Rata - rata hasil} = \frac{\text{Skor rata - rata}}{\text{Skor total}} \times 100$$

Kriteria penilainya dapat diketahui dengan cara membuat rentang penilaian ideal seperti tabel berikut:

Tabel 1. Interval presentasi skor penilaian

Interval Presentasi Skor	Jawaban Responden
80% ≤ 100%	Sangat Baik (SB)
60% ≤ 79%	Baik (B)
40% ≤ 59%	Kurang (K)
≥ 40%	Sangat Kurang (SK)

Tahap penyempurnaan produk yaitu modul yang telah diterapkan dapat diketahui kelemahannya sebagai media pembelajaran. Penyempurnaan produk dilakukan apabila masih diperlukan. Dan modul dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran fisika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

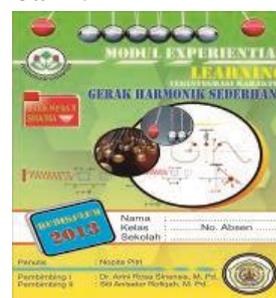
Karakteristik modul

Karakteristik modul yang dikembangkan adalah adanya kegiatan sesuai dengan tahapan *experiential learning* diawali dari penyajian materi hingga aktivitas yang terdapat pada modul. Tahapan *experiential learning* dipilih karena melalui model tersebut siswa dapat belajar berdasarkan pengalaman yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan eksperimen yang tertuang dalam aktivitas modul sesuai dengan ranah psikomotorik KI-4 (mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan) pada kurikulum 2013.

Eksperimen ini tertuang pada modul yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan) pada kurikulum 2013. Eksperimen ini tertuang pada modul yang dipandang efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa, kinerja ilmiah dan pengalaman belajar, melalui eksperimen siswa dapat melakukan percobaan secara langsung sehingga mereka akan mendapatkan pengalaman berdasarkan kegiatan eksperimen yang telah dilakukan.

Deskripsi Penyusunan Produk

Produk yang dihasilkan berupa modul fisika berbasis *experiential learning* terintegrasi karakter pada materi gerak harmonik sederhana. Pada sampul modul terdapat bandul dan pegas yang merupakan alat sederhana untuk menjelaskan fenomena getaran yang menggambarkan tema gerak harmonik sederhana. Logo pendidikan karakter yang tersemat pada sampul mengartikan modul berisi nilai-nilai karakter dan tulisan *experiential learning* pada modul menjelaskan tentang basis modul. Tampilan *cover* produk awal dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Cover modul

Penyusunan produk berupa modul fisika berbasis *experiential learning* terintegrasi karakter pada materi gerak harmonik sederhana sebagai berikut:

- Cover* bertuliskan modul *experiential learning* terintegrasi karakter dan logo pendidikan karakter yang sudah menjelaskan ciri modul. Isi materi modul tercermin dari foto pegas dan bandul yang menggambarkan gerak harmonik sederhana.
- Pendahuluan modul berisi latar belakang dan tujuan dikembangkannya modul. Sebelum masuk ke materi terdapat apresepsi untuk memunculkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang tersaji pada modul.

- c. Pembelajaran modul berisi materi gerak harmonik sederhana yang dikembangkan dari pembelajaran *experiential learning* sebagai basis pembuatan modul

Validasi Produk

Validasi produk dilakukan oleh 3 orang ahli, yaitu 2 dosen fisika dan 1 guru fisika. Data penilaian ini meliputi penilaian aspek kebahasaan, penyajian, kegrafikan, pembelajaran dan aspek materi berupa skor 1-4 yang kemudian dikonversikan menjadi empat kategori yaitu sangat baik, baik, kurang dan sangat kurang. Produk yang telah divalidasi dapat diberikan beberapa masukan dari validator yang dituliskan pada lembar masukan dan saran validasi.

Tabel 1. Data Hasil Validasi Modul Fisika Oleh Ahli

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	V-1	95%	Sangat baik
2.	V-2	93%	Sangat baik
3.	V-3	96%	Sangat baik
Jumlah		284%	
Rata-rata		94,7%	Sangat baik

Hasil penilaian modul fisika oleh para ahli secara keseluruhan dari aspek yang dinilai mendapatkan kategori sangat baik (94,7%) dengan hasil penilaian dosen ahli 1 yaitu 95%, dosen ahli 2 mendapatkan nilai 93% dan penilaian dari guru fisika mendapatkan nilai 96%. Sehingga modul fisika berbasis *experiential learning* terintegrasi karakter pada materi gerak harmonik sederhana dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai bahan ajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil Uji Coba Awal

Uji coba awal produk pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji efektivitas awal untuk mengetahui kualitas modul dalam kategori efektif atau tidak. Teknik yang digunakan untuk uji efektivitas modul menggunakan angket. Uji efektivitas modul dilakukan pada kelompok kecil yaitu 3 siswa. Pengujian pada kelompok kecil dilakukan untuk menilai kualitas modul sebelum diimplementasikan ke pengujian skala luas. Data tingkat efektivitas awal yang diperoleh, dikonversikan dengan kriteria tingkat efektivitas modul.

Tabel 2. Data Angket Respon Peserta Didik

No	Responden	Ketertarikan	Jumlah Skor	
			Materi	Bahasa
1.	R-1	22	25	7
2.	R-2	22	25	8
3.	R-3	23	25	6
Jumlah		67	75	21
Rata-rata		3,72	3,57	3,5
Presentase		93%	89,25%	87,5%
Jumlah rata-rata		89,92%		
Kategori		Sangat Baik		

Hasil penilaian uji efektivitas awal modul fisika oleh peserta didik secara keseluruhan mendapatkan kategori sangat baik (89,92%). Ditinjau dari aspek keseluruhan, aspek presentase tertinggi yaitu aspek ketertarikan kategori sangat baik (93%). Aspek materi mendapatkan kategori sangat baik (89,25%). Selanjutnya diikuti oleh aspek bahasa mendapatkan kategori sangat baik (87,5%) lebih rendah dibanding aspek ketertarikan dan materi. Dengan demikian hasil uji efektivitas awal pada modul dinyatakan sangat baik dengan presentase 89,92%.

Hasil Uji Skala Luas

Uji coba produk pada penelitian ini dilakukan setelah terselesaikannya uji coba awal. Uji efektivitas ini untuk mengetahui kualitas modul dalam kategori efektif atau tidak. Teknik yang digunakan untuk uji efektivitas skala luas ini sama seperti uji sebelumnya yaitu dengan menggunakan angket. Uji efektivitas modul dilakukan pada kelompok yang lebih besar yaitu oleh 10 siswa. Data tingkat efektivitas diperoleh dan dikonversikan dengan kriteria tingkat efektivitas modul.

Tabel 3. Data Angket Respon Peserta Didik

No	Responden	Jumlah Skor		
		Ketertarikan	Materi	Bahasa
1.	R-1	22	25	7
2.	R-2	22	25	8
3.	R-3	23	25	6
4.	R-4	22	26	8
5.	R-5	21	26	8
6.	R-6	21	25	7
7.	R-7	22	24	7
8.	R-8	23	27	7
9.	R-9	22	27	6
10.	R-10	22	26	8
	Jumlah	220	256	72
	Rata-rata	3,67	3,66	3,6
	Presentase	91,75%	91,5%	90%
	Jumlah rata-rata		91,08%	
	Kategori		Sangat Baik	

Hasil penilaian uji efektivitas modul fisika oleh peserta didik secara keseluruhan mendapatkan kategori sangat baik (91,08%). Ditinjau dari aspek keseluruhan, aspek presentase tertinggi yaitu aspek ketertarikan kategori sangat baik (91,75%). Aspek materi mendapatkan kategori sangat baik (91,5%). Selanjutnya diikuti oleh aspek bahasa mendapatkan kategori sangat baik (90%) lebih rendah dibanding aspek

ketertarikan dan materi. Dengan demikian hasil uji efektivitas pada modul dinyatakan sangat baik atau mempunyai tingkat efektivitas yang baik sebagai bahan ajar dengan presentase 91,08%.

Pembahasan

Karakteristik modul ini adalah adanya aspek kegiatan *experiential learning* dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik yang baik. Kegiatan *experiential learning* tersebut terdiri atas *experiencing* (melakukan), *share* (berbagi hasil), *analyzing* (menganalisis), *generalizing* (menghubungkan pengalaman dengan contoh-contoh dunia nyata), dan *application* (menerapkan). Modul dibuat sesuai dengan karakteristik umum pembuatan modul pada teknik penyusunan modul oleh Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (2008:24). Modul berbasis *experiential learning* terintegrasi karakter pada materi gerak harmonik sederhana berisi materi dan aktivitas yang dikemas sesuai dengan tahapan pembelajaran *experiential learning*. Aktivitas dalam modul menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran sehingga proses belajar siswa menjadi lebih baik. Modul ini efektif digunakan sebagai panduan belajar yang tentunya dapat meningkatkan proses belajar siswa.

Kelayakan modul diketahui dari hasil penilaian 3 orang ahli yaitu 2 dosen fisika dan 1 guru fisika. Penilaian modul fisika oleh para ahli secara keseluruhan dari aspek yang dinilai mendapatkan kategori sangat baik yaitu 94,7% dengan penilaian dosen ahli 1 yaitu 95%, dosen ahli 2 mendapatkan nilai 93% dan penilaian guru fisika mendapatkan nilai 96%.

Sehingga modul fisika berbasis *experiential learning* terintegrasi karakter pada materi gerak harmonik sederhana dinyatakan layak.

Efektivitas modul dapat diketahui dari hasil uji coba awal dan hasil uji skala luas. Uji coba awal dilakukan dengan menggunakan uji efektivitas awal untuk mengetahui modul dalam kategori efektif atau tidak. Uji efektivitas modul menggunakan angket dan dilakukan pada kelompok kecil yaitu 3 siswa. Hasil penilaian uji efektivitas modul fisika oleh peserta didik secara keseluruhan mendapatkan kategori sangat baik yaitu 89.92%. dengan demikian hasil uji efektivitas awal pada modul dinyatakan sangat baik. Uji skala luas dilakukan untuk mengetahui kualitas modul dalam kategori efektif atau tidak. Uji efektivitas dilakukan pada kelompok besar yaitu 10 siswa. Hasil penilaian uji efektivitas modul fisika oleh peserta didik secara keseluruhan mendapat kategori sangat baik yaitu 91.08%. Dengan demikian hasil uji efektivitas pada modul dinyatakan sangat baik atau mempunyai tingkat efektivitas yang baik sebagai bahan ajar.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian produk hasil pengembangan bahan ajar fisika berbasis *experiential learning* terintegrasi karakter pada materi gerak harmonik sederhana dapat disimpulkan bahwa:

1. Modul yang dikembangkan memiliki karakteristik yaitu adanya kegiatan yang sesuai dengan tahapan *experiential learning* diawali dari penyajian materi hingga aktivitas. Modul juga berisi ranah karakter yang diintegrasikan sebagai pesan guna

menunjang peningkatan proses belajar siswa. Ranah karakter diantaranya; ingin tahu, disiplin, komunikatif, dan bertanggung jawab.

2. Modul fisika berbasis *experiential learning* terintegrasi karakter pada materi gerak harmonik sederhana layak digunakan sebagai bahan ajar. Hasil validasi dari para ahli yaitu dua dosen fisika dan satu guru fisika menunjukkan modul memiliki kategori sangat valid yaitu sebesar 94,7%. Uji efektivitas awal mengkategorikan modul memiliki tingkat efektivitas yang tinggi sebesar 89.92%.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan, maka saran dapat dirumuskan:

1. Perlu dikembangkan desain dan evaluasi yang lebih menarik dan inovatif agar siswa lebih semangat dalam belajar.
2. Perlu dikembangkan instrumen penilaian pada aspek afektif untuk kelengkapan modul.
3. Perlu dikembangkan modul fisika berbasis *experiential learning* dengan integrasi karakter lain (gorong royong, peduli, kerjasama dan cinta damai) pada materi gerak harmonik sederhana yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Benninga, J. S. 2003. The Relationship of Character Education Implementation and Academic Achievement in Elementary Schools. *Journal of Research in Character Education*. 1(1). 19-32.
- Bower, G. G. 2013. Utilizing Kolb's Experiential Learning Theory to Implement a Golf Scramble. *International Journal of Sport Management, Recreation & Tourism*. 12. 29-56.
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lisdianto, D., Masykuri, M. dan Aminah, S. 2015. *Pengembangan Integrated Contextual Module (ICM) Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kemampuan Sifat Mekanik Bahan (Pembelajaran Fisika di SMK Veteran 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2014/2015)*. Solo: UNS.
- Mu'in, F. 2011. *Pendidikan Karakter: Konstruksi Teoritik &Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Musyarafah, Hindarto, N. dan Mosik. 2013. Pendidikan Karakter Terintegrasi Dalam Pembelajaran IPA Guna Menumbuhkan Kebiasaan Berpikir Ilmiah. *Unnes Physics Education Journal*. 2(2): 42-48. Diunduh di: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej> tanggal 23 Desember 2020.
- Pala, A. (2011) 'The Need for Character Education', *International Journal of Social Sciences and Humanity Studies* 3(2) : 23-32. Diunduh di: http://www.sobiad.org/ejournals/journal_ijss/archieves/2011_2/aynur_pala.pdf tanggal 23 Desember 2020.
- Prastowo, A. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Prena Dan Media Group.
- Purwanto, N. 2000. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya Offset.
- Purwanto & et al. 2007. *Pengembangan Modul*. Depdiknas Pustekkom: Jakarta.
- Ristiyani dan Yulianti. 2014. Pengembangan LKS Fisika Materi Pemantulan dan Pembiasan Cahaya Terintegrasi Karakter dengan Pendekatan Saintifik. *Unnes Physics Education Journal*. 3(3): 56-59.
- Setyosari, P. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sharlanova, V. 2004. Experiential Learning. *Trakia Journal of Sciences*, 2(4). 36-39. Diunduh di <http://www.uni-sz.bg> tanggal 18 Desember 2020.
- Silberman, M. 2014. *HandBook Experiential Learning Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata*. Bandung: Nusa Media
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.