

Peningkatan *Self-Leadership* Siswa Madrasah Ibtidaiyah Melalui *Experiential Learning*

Risqi Nur Laili,* Zeni Hafidotun Nisak

Sekolah Tinggi Agama Islam Sunan Pandanaran Yogyakarta

*Correspondence author: nurlailirisqi@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.21580/jieed.v2i1.10725>

Received: 4 February 2022, Revised: 6 February 2022,

Accepted: 6 March 2022, Published: 30 March 2022

Abstrak

Penelitian ini membahas bagaimana penerapan *experiential learning* dalam meningkatkan karakter *self leadership* siswa Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Taggart digunakan dengan 3 siklus untuk menerapkan empat tahap *experiential learning* dalam setiap siklusnya. Pengumpulan data penelitian menggunakan observasi, wawancara, kuesioner, dan tes karakter *self leadership*. Hasil uji t antara tes awal dengan tes akhir pada siklus I memperoleh nilai probabilitas sebesar 0,001. Hasil uji pada siklus II dan siklus III memperoleh nilai probabilitas sebesar 0,000. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes awal dan tes akhir pada setiap siklusnya. Hasil rata-rata uji efektifitas N Gain pada siklus I adalah 24,45%, siklus II adalah 66,83%, dan siklus III adalah 77,93%. Artinya efektifitas penerapan *experiential learning* dalam meningkatkan *self leadership* mengalami peningkatan dari tidak efektif menjadi cukup efektif dan efektif. Kunci keberhasilan penerapan *experiential learning* adalah pada kesiapan guru dalam memberikan pengalaman nyata kepada siswa dan melakukan pengawasan terhadap aktivitas siswa.

Kata Kunci: *Experiential Learning, Self-Leadership, Pendidikan Karakter*

Improving Self-Leadership of Madrasah Ibtidaiyah Students Through Experiential Learning

Abstract

This study discusses how to apply experiential learning in improving the self-leadership character of Madrasah Ibtidaiyah students. Kemmis and Mc's model of classroom action research. Taggart is used with three cycles to apply four stages of experiential learning in each cycle. Collecting research data uses observation,



interviews, questionnaires, and self-leadership character tests. The t-test result between the pre-test and the post-test in the first cycle obtained a probability value of 0.001. The test results in cycle II and cycle III obtained a probability value of 0.000. So, there is a significant difference between the pre-test and post-test results in each cycle. The average results of the N Gain effectiveness test in the first cycle were 24.45%, the second cycle was 66.83%, and the third cycle was 77.93%. This means that the effectiveness of experiential learning in improving self-leadership has increased from ineffective to quite effective and effective. The key to the success of implementing experiential learning is the readiness of teachers to provide real experiences to students and supervise student activities.

Keywords: experiential learning, Self-Leadership, Character Education

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter hanya dapat diterapkan melalui pembiasaan dan pengalaman nyata. Oleh karena itu, upaya penguatan karakter siswa harus melalui pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Pendidikan karakter menjadi yang terpenting bagi setiap individu agar mampu menjadi pribadi yang lebih baik, membentuk warga masyarakat yang lebih baik, dan penerus bangsa yang lebih baik (Melani, 2017). Pendidikan karakter adalah upaya yang disengaja untuk membantu memahami manusia, peduli dan mengerti atas nilai-nilai etis/susila, dan mampu menilai kebenaran, hak, dan melakukan apa yang dipercaya dan menjadai realita (Alawiyah, 2018).

Hasil studi awal menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang tidak sepenuhnya dapat mengontrol kebutuhan dirinya sendiri. Sebagai contoh siswa lupa mengerjakan tugas, asik bermain saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, dan sering lupa membawa atribut wajib madrasah. Melihat hal tersebut, nilai karakter *self leadership* perlu ditanamkan kepada peserta didik. *Self leadership* adalah kemampuan diri untuk belajar memahami dan mengetahui pribadinya sendiri, serta dapat mengendalikannya. *Self leadership* sangat dibutuhkan oleh siswa untuk mengenal dirinya secara mendalam, memahami tujuan, dan menyusun cara untuk meraih impiannya.

Pembentukan karakter *self leadership* merupakan salah satu tujuan dari pendidikan nasional. Pasal 1 Undang-undang Sisdiknas tahun 2003 menegaskan bahwa diantara tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia. Harapan peraturan perundang-undangan itu dimaksudkan supaya pendidikan tidak hanya membentuk penerus bangsa Indonesia yang cerdas, tetapi sekaligus berkarakter (Sutjipto, 2011).

Pembentukan karakter tidak hanya menjadi tanggung jawab guru agama, melainkan semua tenaga pendidik dan kependidikan bertanggung jawab atas proses

pembentukan tersebut. Pendidik harus mampu mengelola pembelajaran menuju pembentukan karakter dengan penerapan kurikulum pada mata pelajaran (S. Anwar, 2015). Kemendikbud telah merangkum karakter yang seharusnya tertanam kepada peserta didik dalam empat kelompok besar, yaitu olah hati, olah pikir, olah raga dan kinestetik, serta olah rasa dan karsa (Dalmeri, 2014).

Penelitian tentang pengaruh penggunaan *experiential learning* terhadap *self leadership* telah banyak dilakukan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas dan Perguruan Tinggi. Akan tetapi, pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah belum pernah dilakukan. Misalnya, hasil penelitian Ivantoro dan Barus melaporkan bahwa karakter *self leadership* siswa kelas VIII A SMP BOPKRI 1 Yogyakarta tahun ajaran 2015/2016 mengalami peningkatan setelah mendapatkan layanan bimbingan klasikal dengan pendekatan *experiential learning* (Ivantoro & Barus, 2017). Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, hasil penelitian Sukarmo melaporkan bahwa layanan bimbingan dengan pendekatan *experiential learning* dapat meningkatkan karakter kepemimpinan diri siswa kelas X SMA Negeri 76 Jakarta (Sukarmo, 2019).

Penelitian lain yang terkait adalah hasil penelitian Savage dkk (2015) yang melaporkan bahwa penerapan program berbasis *experiential learning* di perguruan tinggi mendapat respons yang positif dari peserta program dan dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kompetensi mereka secara berkelanjutan. Hasil penelitian lain menjelaskan bahwa *experiential learning* memiliki hubungan yang positif dengan niat kewirausahaan dan pendidikan kewirausahaan (G. Anwar & Abdullah, 2021; Williams & Parker, 2016; Zeitner et al., 2015). Berdasarkan hasil studi literatur, peneliti berargumentasi bahwa penelitian ini memiliki keaslian dan kebaruan yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

METODE

Desain penelitian tindakan kelas digunakan dengan tiga siklus. Pada setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan pembelajaran model *experiential learning*. Desain penelitian ini berpedoman pada model Kemmis dan Mc. Taggart, yaitu berorientasi pada tahap *planning, action, observation, dan reflection* (Pratiwi et al.,). Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi, wawancara, tes *self leadership*, dan kuesioner tentang respons siswa terhadap penerapan *experiential learning*.

Soal tes diawali disusun menggunakan kisi-kisi konstruk *self leadership* berdasarkan konsep Connor (Ivantoro, 2017). Tes awal *self leadership* berbentuk pernyataan *checklist* dengan model skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social (Untung, 2019).

Teknik analisis uji-t dan N-Gain digunakan untuk menganalisis *self leadership* siswa sebelum dan sesudah penerapan *experiential learning*. Teknik analisis data

kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil wawancara dan respons siswa selama penerapan *experiential learning*.

HASIL

1. Implementasi *Experiential Learning* dalam Meningkatkan Karakter *Self Leadership*

Implementasi *experiential learning* untuk meningkatkan karakter *self leadership* pada penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan 3 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahap *experiential learning*, yaitu pengalaman konkrit, pengamatan reflektif, konseptualisasi abstrak, dan percobaan aktif. Empat tahap tersebut dilakukan pada kegiatan inti pembelajaran. Penerapan *experiential learning* dilakukan pada materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, yaitu pada materi bagain-bagain tumbuhan.

Setiap siklus dilakukan pembelajaran dengan kegiatan pengalaman yang berbeda-beda. Hal ini dilakukan dengan dasar hasil observasi dan refleksi setiap siklus. Siklus III menunjukkan tercapainya peningkatan karakter *self leadership* dari siklus sebelumnya dan penerapan model *experiential learning* sudah mencapai maksimal. Oleh karena itu, tindakan dihentikan pada siklus 3.

2. Signifikasi Implementasi *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Karakter *self leadership*

Hasil uji normalitas dan uji homogenitas pada setiap siklus menyatakan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal dan homogen sehingga layak dianalisis dengan uji parametrik. Hasil uji-t pada tes awal dan tes akhir yang diperoleh pada siklus I memperoleh nilai probabilitas sebesar 0,001. Pada siklus II dan siklus III memperoleh nilai probabilitas sebesar 0,000.

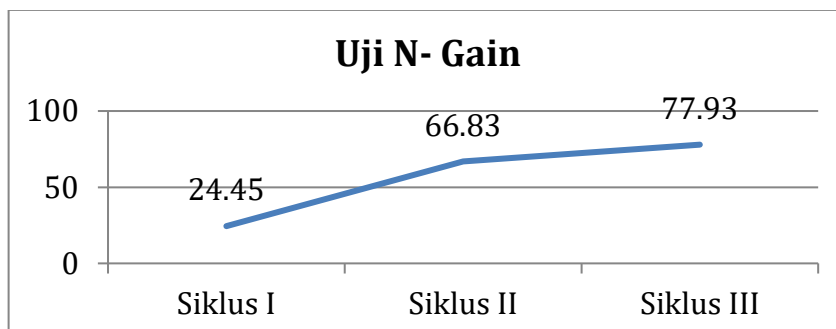
Kesimpulannya adalah bahwa hasil tes awal dan tes akhir memiliki perbedaan yang signifikan pada siklus I, siklus 2, dan siklus 3. Implementasi pembelajaran dengan model *experiential learning* melalui penelitian tindakan kelas berhasil terlaksana sampai dengan tahap efektif.

3. Efektifitas *Experiential Learning* dalam Meningkatkan Karakter *Self Leadership*

Grafik peningkatan rata-rata perhitungan uji n-gain pada setiap siklus adalah sebagaimana ditunjukkan oleh gambar 1.

Gambar 1

Hasil Uji N-Gain



Sumber: Hasil analisis statisti

Grafik di atas menunjukkan bahwa capaian rata-rata skor instrumen validasi efektifitas model dengan responden siswa yang dihitung menggunakan Uji N Gain Skor mengalami kenaikan yang cukup tinggi. dimulai dari siklus I kesiklus II yang meningkat 42,38% dan siklus II kesiklus III meningkat 11,1%. Hal ini menunjukkan peningkatan efektifitas setiap siklusnya, yaitu: 1) siklus I yang menunjukkan tidak efektif, dengan nilai 24,45%, 2) siklus II menunjukkan cukup efektif, dengan nilai 66,83%, dan 3) dan siklus III menunjukkan efektif, dengan nilai 77,93 %.

PEMBAHASAN

Experiential learning adalah model pembelajaran yang mengaktifkan siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan berdasarkan pengalaman. *experiential learning* menggunakan pengalaman sebagai kasalisator untuk menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran. (Ni Putu Ayu Ratih, I Nengah Martha, 2020)

Self Leadership merupakan suatu usaha mempengaruhi diri sendiri untuk dapat mengerahkan diri lebih agar dapat bekerja dengan lebih baik. Kepemimpinan diri berarti suatu kemampuan yang dimiliki masing-masing individu untuk mempengaruhi, mengarahkan, mengawasi dan memotivasi diri sendiri dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Marthaningtyas, 2016).

Manz dan Neck menjelaskan enam aspek *selfleadership*. Aspek pertama adalah *self-observation*, yaitu mengontrol sendiri kemajuan pekerjaan dan memiliki kesadaran terhadap kinerja. Aspek kedua adalah *self-goal-setting*, yaitu mengatur sendiri tujuan spesifik setiap tugas. Aspek ketiga adalah *self-cue modification*, yaitu menggunakan alat bantu, seperti membuat jadwal atau agenda untuk mengingatkan berbagai tugas yang penting. Aspek keempat adalah *self-reward*, yaitu mempengaruhi diri untuk bekerja lebih baik dengan memberikan hadiah atau penghargaan bagi diri sendiri baik secara fisik maupun mental. Aspek kelima adalah *self-punishment*, yaitu memperbaiki perilaku yang salah atau buruk melalui

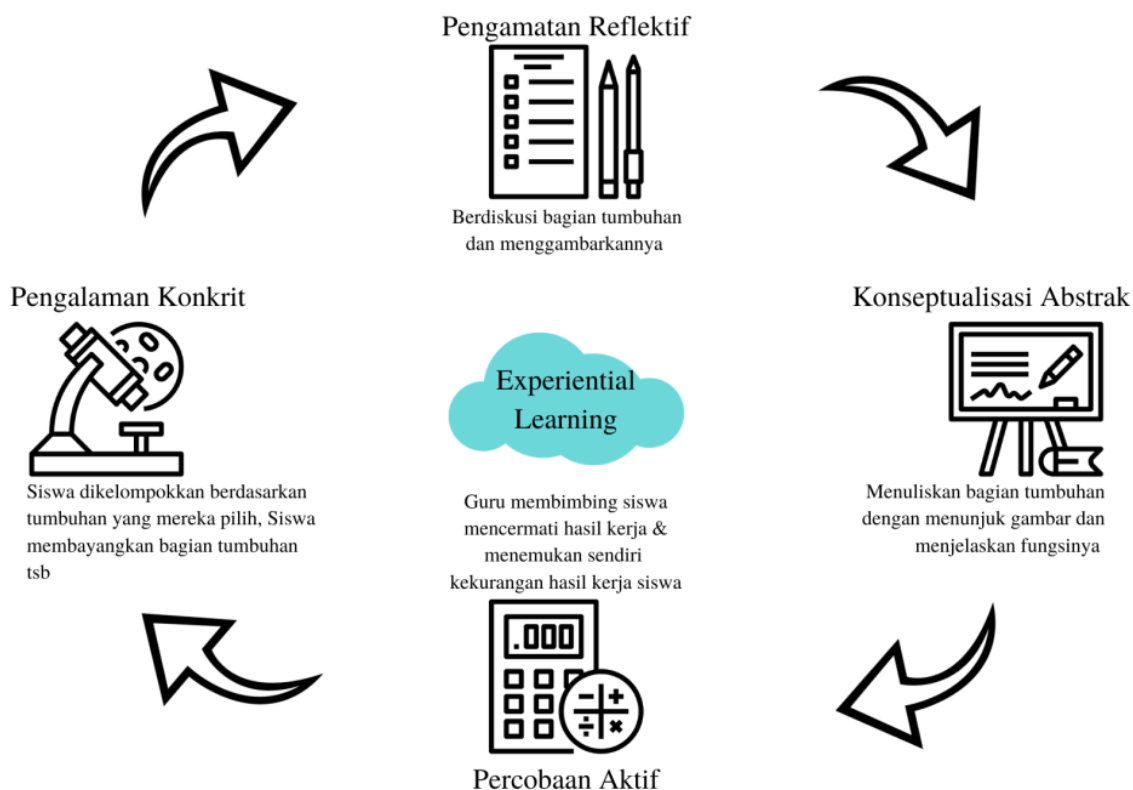
perasaan bersalah ketika gagal melakukan pekerjaan dengan baik serta. Aspek keenam adalah *self-rehearsal*, yaitu berusaha menghindari kesalahan saat bekerja sehingga melakukan latihan atau mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk bekerja (Rahmawaty & Rochmah, n.d.).

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, sehingga penerapan model *experiential learning* pada pembelajaran pertama (siklus I) sama dengan yang diterapkan pada pembelajaran kedua (siklus II) dan pembelajaran ketiga (siklus III), hanya refleksi terhadap setiap pembelajaran berbeda tergantung dari fakta dan interpretasi data yang ada atau situasi dan kondisi yang ditemui pada saat melakukan tindakan. Hal ini dilakukan agar diperoleh hasil yang maksimal mengenai cara penggunaan model *experiential learning*.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan dua langkah, langkah pertama yaitu beradaptasi dengan situasi kelas. Peneliti berupaya menyesuaikan diri dengan situasi kelas antara lain dengan cara lebih dulu mengamati proses belajar mengajar di kelas yang dijadikan sebagai kelas penelitian. Langkah kedua yaitu menerapkan model *experiential learning*. Penerapan model pembelajaran ini dilakukan sebanyak tiga siklus, kesulitan/kelemahan yang ditemukan pada pembelajaran dievaluasi. Selanjutnya segala kelemahan pada siklus sebelumnya diperbaiki pada siklus pembelajaran selanjutnya. Siklus dianggap selesai ketika penerapan model *experiential learning* sudah mencapai maksimal.

Pada siklus I yaitu pada tahap perencanaan tindakan pembelajaran, peneliti menyiapkan segala perangkat pembelajaran yang dibutuhkan termasuk RPP, format observasi, dan tes hasil belajar untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan model *experiential learning*. Tes hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan disiklus I. Pada tahap pelaksanaan tindakan pembelajaran, peneliti melakukan pembelajaran model *experiential learning* sebagaimana ditunjukkan oleh gambar 2.

Gambar 2
Model Experiential Learning 1



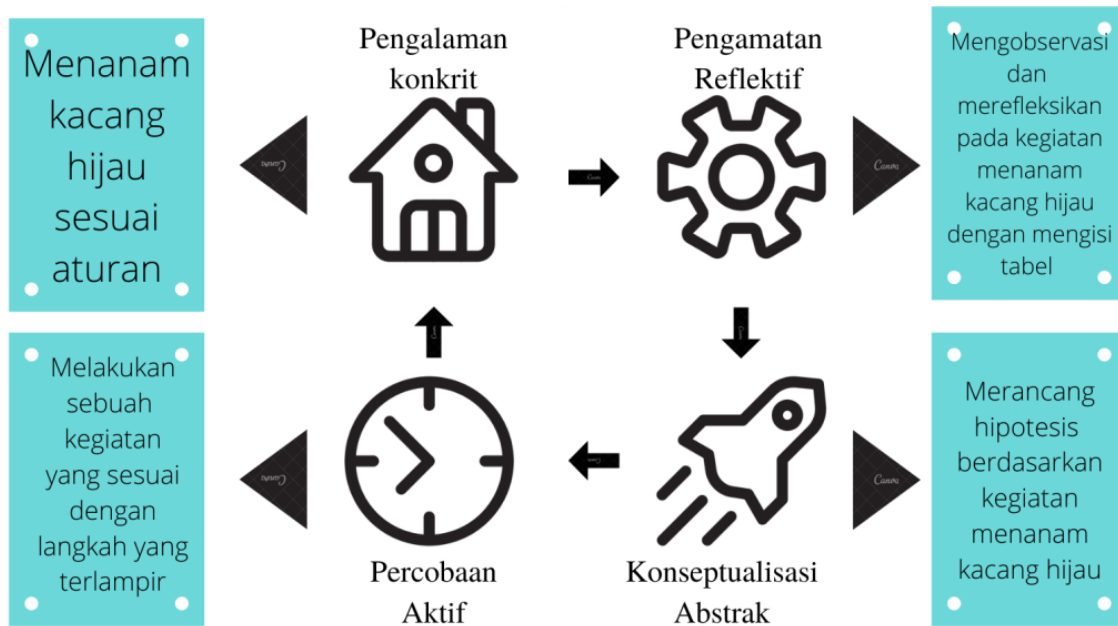
Sumber: dokumen pribadi

Pada tahap observasi pembelajaran, observer dan peneliti menemukan data dari hasil pengamatan diluar format isian yang telah disediakan yaitu siswa masih kebingungan untuk menggambar tumbuhan yang mereka pilih, karena pengalaman saat menemukan tumbuhan tersebut siswa tidak memahami bagian-bagiannya. Sehingga pada tahap refleksi, Rencana tindakan yang akan dilakukan pada siklus II dalam pembelajaran IPA tentang bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya melalui metode *experiential learning* yaitu memberikan pengalaman langsung dengan tumbuhan.

Pada siklus II (tahap perencanaan tindakan pembelajaran), peneliti menyiapkan segala perangkat pembelajaran yang dibutuhkan termasuk RPP, format observasi, dan tes hasil belajar untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan model *experiential learning*. Tes hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan disiklus II. Pada tahap pelaksanaan tindakan pembelajaran, peneliti melakukan pembelajaran model *experiential learning* sebagaimana ditunjukkan oleh gambar 3.

Gambar 3

Model Experiential Learning 2

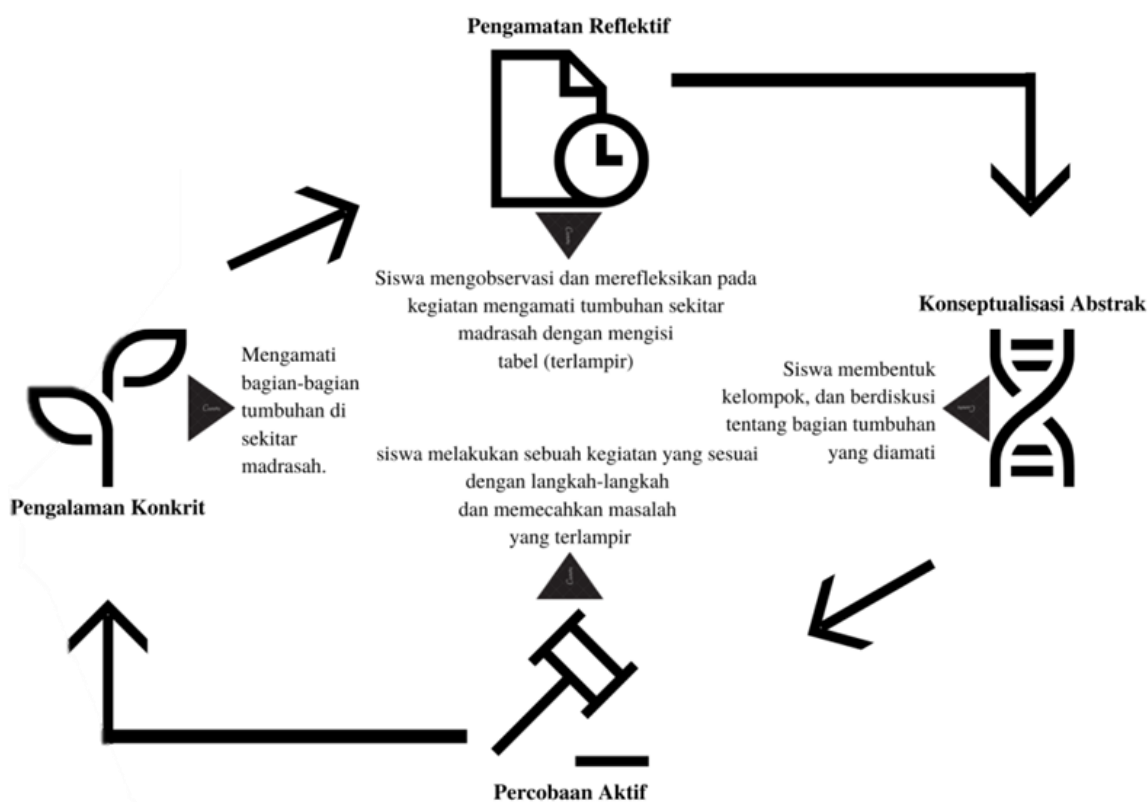


Sumber: dokumen pribadi

Pada tahap observasi pelaksanaan pembelajaran, observer dan peneliti menemukan data dari hasil pengamatan diluar format isian yang telah disediakan yaitu siswa bertanggungjawab untuk merawat tanaman mereka masing-masing dalam jangka waktu 6 hari dan siswa mampu menjelaskan bagian tumbuhan dan fungsinya serta mendapatkan pelajaran atas pengalaman menanam kacang hijau tersebut. Namun masih ada siswa yang lupa melakukan kegiatan menanam kacang hijau pada hari yang disepakati. Sehingga pada tahap refleksi, Rencana tindakan yang akan dilakukan pada siklus III dalam pembelajaran IPA tentang bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya melalui metode *experiential learning* yaitu dilakukan dengan pengawasan peneliti dan observer.

Pada siklus III yaitu pada tahap perencanaan tindakan pembelajaran, peneliti menyiapkan segala perangkat pembelajaran yang dibutuhkan termasuk RPP, format observasi, dan tes hasil belajar untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan model *experiential learning*. Tes hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan disiklus III. Pada tahap pelaksanaan tindakan pembelajaran, peneliti melakukan pembelajaran model *experiential learning* sebagaimana ditunjukkan oleh gambar 4.

Gambar 4
Model Experiential Learning 3



Sumber: dokumen pribadi

Pada tahap observasi pembelajaran, observer dan peneliti menemukan data dari hasil pengamatan diluar format isian yang telah disediakan yaitu siswa bertanggungjawab untuk menyelesaikan tugas lembar siswa secara individu dan berdiskusi bersama kelompok masing-masing dan siswa mampu menjelaskan bagian tumbuhan dan fungsinya serta mendapatkan pelajaran atas pengalaman mengamati tumbuhan di sekitar Madrasah. Sehingga pada tahap refleksi, Siklus III menunjukkan tercapainya peningkatan karakter *self leadership* dari siklus sebelumnya dan penerapan model *experiential learning* sudah mencapai maksimal. Maka tindakan dapat dihentikan.

SIMPULAN

Implementasi pembelajaran dengan model *experiential learning* melalui penelitian tindakan kelas berhasil meningkatkan *self leadership* siswa. Hasil penelitian tindakan ini mengungkapkan bahwa karakter *self leadership* siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus pembelajaran yang menerapkan model *experiential learning*.

Hasil uji t dan N-Gain menunjukkan bahwa *self leadership* siswa antara sebelum dan setelah mengikuti penerapan *experiential learning* memiliki perbedaan yang signifikan. Respons positif dari siswa menyatakan bahwa *experiential learning* berhubungan langsung dengan perkembangan sikap antusias, semangat, dan berani mengemukakan pendapat. Kunci keberhasilan penerapan *experiential learning* adalah pada kesiapan guru dalam memberikan pengalaman nyata kepada siswa dan melakukan pengawasan terhadap aktivitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, R. (2018). *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*.
- Anwar, G., & Abdullah, N. N. (2021). Inspiring future entrepreneurs: The effect of *experiential learning* on the entrepreneurial intention at higher education. *International Journal of English Literature and Social Sciences*, 6(2).
<https://ssrn.com/abstract=3824693>
- Anwar, S. (2015). Pendidikan Karakter Di Madrasah Ibtidaiyah. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(1), 323–337.
<https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.175>
- Dalmeri. (2014). Pendidikan Untuk Pengembangan Karakter (Telaah terhadap Gagasan Thomas Lickona dalam Educating for Character) Dalmeri. *Al Ulum*, 14(1), 269-288
<https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/au/article/view/260>.
- Gunawan, L. R. (2018). *Hubungan Antara Self-Leadership dengan Keterikatan Kerja Pada Driver Ojek Online*. (Dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Ivantoro, D., & Barus, G. (2017). Peningkatan Karakter *self leadership* Melalui Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Pendekatan *experiential learning* (Penelitian Tindakan Bimbingan Dan Konseling Pada Siswa Kelas VIII A SMP BOPKRI 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016). *Proceeding Seminar Dan Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling 2017*, 29–48.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/sembk/article/view/1270>
- Jonathan, S. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Graha Ilmu.
- Marthaningtyas, M. P. D. (2016). Analisis Kepemimpinan Diri Dalam Menyusun Skripsi Pada Mahasiswa Semester VII Prodi Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Semarang Angkatan 2013. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
<http://journal.upgris.ac.id/index.php/EMPATI/article/view/1164>.
- Melani, J. (2017). Efektivitas Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Pendekatan *Experiential Learning* Untuk Meningkatkan Karakter Bergaya Hidup Sehat. *8.5.2017*, 77–87.
- Ratih, N. P. A., Martha, I. N., & Artawan, G. (2020). Penerapan Model Experiential

- Learning (Belajar Berbasis Pengalaman) untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(1), 47-56. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/3342
- Pratiwi, A. (2010). Konstruksi Tes Gaya Belajar Berdasarkan Teori Belajar Eksperiensial David A. Kolb. *Interaktif*, 1(1), 1-14. <https://interaktif.ub.ac.id/index.php/interaktif/index>.
- Rahmawaty, D., & Rochmah, T. N. (2014). Pengaruh Kompetensi Dan Self-Leadership Terhadap Kinerja Petugas Program Pengendalian Tuberkulosis (P2TB) Puskesmas Di Kabupaten Jember. *Jurnal Administrasi Kesehatan Indonesia*, 2(3), 169-177.
- Savage, E., Tapics, T., Evarts, J., Wilson, J., & Tirone, S. (2015). *experiential learning for sustainability leadership in higher education*. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 16(5), 692-705. <https://doi.org/10.1108/IJSHE-10-2013-0132>
- Sudirman, S., & Maru, R. (2016). *Implementasi Model-Model Pembelajaran Dalam Bingkai Penelitian Tindakan Kelas*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar. <http://eprints.unm.ac.id/2754/>
- Sukarmo, S. (2019). Meningkatkan Karakter *self leadership* Melalui Pendekatan *experiential learning* Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 76 Jakarta. *IMPROVEMENT Jurnal Ilmiah Untuk Peningkatan Mutu Manajemen Pendidikan*, 6(02), 69-89. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/improvement/article/view/13606>.
- Sutjipto. (2011). Rintisan Pengembangan Pendidikan Karakter di Satuan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 17(5), 501. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v17i5.45>
- Untung, M. S. (2019). *Metodologi Penelitian :Teori dan Praktik Riset Pendidikan dan Sosial* (T. Ahmad (ed.)). Litera Yogyakarta.
- Wijaya, C., & Syahrums, S. (2014). Penelitian Tindakan Kelas Melejitkan Kemampuan Penelitian untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru. *International Journal of Physiology*, 6(1).
- Williams, J., & Parker, H. M. (2016). Integration of *experiential learning* and Leadership Development in a Sport Management Classroom. *Sport Management Education Journal*, 10(1), 54-63. <https://doi.org/10.1123/SMEJ.2015-0012>
- Zeitner, D., Rowe, N., & Jackson, B. (2015). Embodied and Embodiary Leadership: *experiential learning* in Dance and Leadership Education. *Organizational Aesthetics*, 5(1 SE-Practice Article), 167-187. <https://oa.journals.publicknowledgeproject.org/index.php/oa/article/view/61>