

DIGITAL GAME BASED LEARNING DENGAN MODEL ADDIE UNTUK PEMBELAJARAN DOA SEHARI - HARI

Galang Prihadi Mahardhika

*Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia
Jalan Kaliurang Km.14,5 Sleman, Yogyakarta 55184
Email : galang.prihadi@uii.ac.id*

ABSTRACT

Dua is one of the most important praying in Islam. It's such an obligatory for each moslem to perform dua before and after doing activities. Since there are many kinds of dua in Islam (e.g. dua before and after eating, dua before sleep and when wake up in the morning, dua before studying, etc), it is important for moslem to learn dua in early childhood education. Kemendiknas RI (The Ministry of National Education of the Republic of Indonesia) have published a policy which states that dua is a compulsory subject in early childhood education. Herlina et al (2014) found that learning dua will be more effective by practicing it in daily life activities. This paper discuss about enacting Digital Game Based Learning (DGBL) to improve the learning method to help students in early chidldhood education to learn dua. DGBL method is applied by developing a digital story telling application using Analyzing, Designing, Developing, Implementing, and Evaluating (ADDIE) model. This application provides stories which give information about dua in student's daily life activities.

Keywords: Dua, Learning Method, DGBL, Digital Story Telling, ADDIE.

1. PENDAHULUAN

Islam adalah agama penyempurna yang mengatur segala aspek kehidupan manusia untuk dapat mencapai keberhasilan kehidupan di dunia dan di akhirat. Aspek kehidupan tersebut dapat berupa hal-hal yang sederhana hingga hal - hal yang sangat rumit. Salah satu bentuk ibadah dalam ajaran agama Islam adalah anjuran untuk memohon / meminta kebaikan kepada Allah SWT dengan cara berdoa. Kegiatan berdoa juga dianjurkan ketika seseorang akan memulai atau mengakhiri suatu aktivitas agar aktivitas yang dilakukannya selalu dilindungi dan diberkahi oleh Allah SWT.

Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an, Surah Al-Baqarah, ayat 186, yang berbunyi :
"Dan bila hamba-hamba-Ku bertanya kepadamu (Muhammad) tentang Aku, maka sesungguhnya Aku dekat. Aku kabulkan permohonan orang yang berdoa apabila dia berdoa kepada-Ku. Hendaklah mereka itu memenuhi (perintah)-Ku dan beriman kepada-Ku, agar mereka memperoleh kebenaran".

Dalam ayat tersebut dapat terlihat bahwa seorang muslim dianjurkan untuk senantiasa berdoa dan selalu menjalankan perintah-Nya serta beriman kepada-Nya. Bahkan Allah SWT akan mengabulkan permohonan orang yang mau berdoa dan mendekatkan diri kepada-Nya. Doa juga merupakan suatu bukti yang menunjukkan bahwa manusia adalah makhluk yang lemah yang selalu membutuhkan pertolongan dari Allah SWT (Herlina et al. 2014).

Pembelajaran tentang tata cara serta proses kegiatan berdoa perlu dilakukan sejak usia dini. Dijelaskan dalam Permendiknas (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional) pada bagian "Lingkup Perkembangan Nilai-Nilai Agama dan Moral" untuk standar tingkat pencapaian perkembangan kelompok usia 4-6 tahun bahwa setiap siswa yang mengikuti pendidikan anak usia dini (PAUD) harus dapat (Kemendiknas 2009) :

- a. Mengetahui Tuhan melalui Agama yang dianutnya.
- b. Menirukan gerakan beribadah.
- c. Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu.

- d. Mengetahui perilaku baik/sopan dan buruk.
- e. Membiasakan diri berperilaku baik.
- f. Mengucapkan salam dan membalas salam.

Poin ke tiga menjelaskan tentang proses berdoa yang harus dilakukan sebelum serta sesudah melakukan sesuatu. Dari pencapaian tersebut, dapat diambil kesimpulan, yaitu : bentuk pembelajaran proses berdoa yang tepat adalah dengan menyertakan konsep sebelum dan sesudah melakukan aktivitas. Kesimpulan tersebut dapat digunakan sebagai landasan strategi belajar mengajar dari media ajar yang akan dikembangkan. Strategi belajar mengajar merupakan sejumlah langkah yang dibuat atau direkayasa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh tenaga pendidik (dalam kasus ini, tenaga pendidik adalah guru) (Herlina et al. 2014).

Kolb (2005) berpendapat bahwa ilmu pengetahuan terbentuk melalui proses transformasi pengalaman yang didukung oleh pemahaman yang baik (Kolb & Kolb 2005). Pada penelitian lain, Fathurrohman dan Sutikno (2007) berpendapat bahwa kegiatan belajar mengajar untuk anak harus merupakan aktivitas yang hidup, sarat nilai serta senantiasa memiliki suatu tujuan yang positif, yaitu menciptakan kebiasaan yang baik kepada anak (Fathurrohman & Sutikno 2007). Kedua penelitian tersebut menggambarkan bahwa pada proses belajar mengajar perlu ditekankan prinsip pengalaman, pemahaman, serta pembiasaan. Penelitian ini mencoba mengembangkan alternatif strategi pembelajaran dengan menggunakan media komputer berbasis *digital game-based learning* yang menekankan pada prinsip pengembangan pengalaman, peningkatan pemahaman, serta pembiasaan.

Game-based learning memiliki efek yang signifikan dalam proses belajar mengajar atau proses pelatihan, karena dapat meningkatkan motivasi dan performa siswa dengan cara meningkatkan ketertarikannya **a.**

terhadap pembelajaran yang dimodelkan (La Guardia et al. 2013) (Hussain et al. 2014). *Game-based learning* juga memiliki kelebihan untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar yang mengandung praktik atau pemodelan, khususnya dalam kegiatan belajar berdoa (Herlina et al. 2014) (Noviyeni et al. 2015).

Pada penelitian ini proses pembelajaran akan dilakukan dalam bentuk cerita digital (*digital story telling*). Bentuk cerita digital yang dibuat akan disesuaikan dengan aktivitas siswa sehari-hari, sehingga diharapkan proses pembiasaan dapat dilakukan dengan baik. Untuk memudahkan proses pengembangan, aplikasi yang dibuat pada penelitian ini akan dikembangkan dengan model ADDIE dan proses implementasi aplikasi multimedia akan dikerjakan dengan menggunakan *Adobe Flash*. Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk mengembangkan *Digital game-based learning* (Aka 2013) (Budiarta 2014).

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Aplikasi Pembelajaran Berdoa

Pengembangan sistem yang ditujukan untuk proses pembelajaran berdoa pada anak, telah dikembangkan sebelumnya oleh beberapa peneliti (Herlina et al. 2014) (Noviyeni et al. 2015). Sistem tersebut dibuat guna meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam berdoa. Pemilihan usia tersebut diambil berdasarkan standar tingkat pencapaian yang tertulis pada Permendiknas No 58 Tahun 2009, tentang standar pendidikan anak usia dini.

Sistem yang dibangun pada penelitian sebelumnya diarahkan untuk membantu pengajar dalam proses pembelajaran doa sekaligus untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Dengan pemodelan dalam bentuk multimedia, para siswa diharapkan lebih tertarik pada materi ajar sehingga dapat terbentuk kebiasaan yang dapat meningkatkan minat belajar.

2.2. ADDIE

ADDIE (*Analyzing, Designing, Developing, Implementing, and Evaluating*) adalah salah satu model yang telah umum digunakan untuk mengembangkan suatu aplikasi multimedia khususnya *Game-Based Learning*. Sesuai dengan kepanjangannya, model tersebut tersusun dari lima tahapan proses, yaitu : Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. ADDIE merupakan sebuah model yang dikembangkan dari model ID (*Instructional Design*) yang digunakan untuk tujuan pengembangan landasan teoritis desain pembelajaran (Brook et al. 2014).

ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang awalnya dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (Aka 2013). Pada awalnya, model tersebut digunakan untuk pengembangan aplikasi yang bertujuan melatih pasukan militer (US Army) dalam proses pembelajaran untuk beberapa pekerjaan yang berhubungan dengan urusan militer. Salah satu fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

3. METODE PENELITIAN

Langkah penelitian pada penelitian ini dilakukan sesuai dengan tahapan proses pada model ADDIE. Tahapan proses pada model ADDIE adalah sebagai berikut (Aka 2013) :

1. Analisis (*Analyzing*)

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh pengguna sistem, proses ini dikerjakan dengan melakukan analisis kebutuhan (*needs assessment*), mengidentifikasi masalah serta kebutuhan, dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Hasil akhir dari proses ini adalah hasil dari analisis yang telah dilakukan meliputi permasalahan yang dihadapi, kebutuhan yang diperlukan untuk desain sistem, serta tugas yang harus dapat diselesaikan oleh aplikasi yang akan dibuat pada penelitian ini.

2. Desain (*Designing*)

Proses desain merupakan proses yang dilakukan sebelum pengembangan. Pada proses ini, dilakukan dengan menentukan strategi pembelajaran, pemodelan pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan. Hasil akhir dari proses ini adalah suatu rancangan yang mampu menjawab permasalahan yang didapat pada proses analisis serta rencana pengalaman belajar yang perlu dimiliki oleh pengguna sistem.

3. Pengembangan (*Developing*)

Proses pengembangan merupakan proses mewujudkan desain yang telah dibuat. Desain yang ada kemudian dibuat menjadi sebuah aturan perancangan perangkat lunak. Proses ini mencakup kegiatan memilih dan menentukan metode perancangan yang akan digunakan, jenis aplikasi yang akan dibuat. Hasil akhir dari proses pengembangan adalah rancangan aplikasi yang nantinya akan diimplementasikan pada proses selanjutnya dalam tahapan model ADDIE.

4. Implementasi (*Implementing*)

Proses implementasi adalah proses yang akan dilaksanakan berdasarkan pada perancangan yang telah dibuat pada proses sebelumnya. Proses pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran doa sehari-hari akan dilakukan pada proses ini. Pada proses ini, perancangan yang telah disiapkan sesuai dengan kebutuhannya diimplementasikan sesuai dengan peran serta fungsinya dengan harapan agar pengguna sistem dapat menggunakannya dengan baik serta dapat meningkatkan pemahaman pengguna terkait materi yang akan disampaikan. Hasil akhir dari proses implementasi adalah aplikasi *game based learning* yang dapat membantu proses pembelajaran doa sehari-hari untuk anak-anak.

5. Evaluasi (*Evaluating*)

Evaluasi adalah tahapan akhir yang dilakukan dalam model ADDIE. Evaluasi adalah proses yang dilakukan untuk melihat

apakah aplikasi pembelajaran yang telah dibangun sudah sesuai atau belum. Pada tahapan evaluasi aplikasi akan diuji coba untuk mencari serta memperbaiki kesalahan sistem atau teknik yang mungkin dapat terjadi.

Hasil akhir dari tahapan evaluasi dapat berupa hasil pengujian sistem, atau nilai atas sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang meliputi nilai atas kegiatan pembelajaran, nilai atas peningkatan kompetensi, serta nilai atas keuntungan yang dirasakan oleh pihak penyelenggara proses pembelajaran (dalam hal ini adalah pihak sekolah/PAUD).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis (*Analyzing*)

Langkah analisis dilakukan dengan melakukan identifikasi masalah, kebutuhan, serta tugas yang harus dilakukan pada proses pembelajaran berdo'a. Dari hasil identifikasi yang dilakukan didapat hasil sebagai berikut :

a. Permasalahan :

1. Kurangnya daya tarik siswa pada saat pembelajaran berdo'a (kurang fokus).
2. Kurangnya pemahaman siswa terkait waktu atau kondisi yang tepat untuk berdo'a.
3. Ada kesulitan bagi siswa dalam proses menghafal do'a yang cukup panjang.
4. Proses pembelajaran berdo'a hanya dilakukan disekolah, untuk beberapa kasus para siswa tidak melakukan pembelajaran berdo'a ketika tidak berada di lingkungan sekolah.

b. Kebutuhan :

1. Metode pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik siswa.
2. Teknik menghafal do'a yang efektif untuk anak - anak.
3. Aplikasi pembelajaran berdo'a yang juga sekaligus mengajarkan waktu atau kondisi yang tepat untuk berdo'a.
4. Aplikasi yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.

c. Tugas :

1. Membuat perancangan sistem pembelajaran do'a sehari-hari.
2. Melakukan implementasi sistem pembelajaran do'a sehari-hari dalam sebuah aplikasi yang dapat digunakan dimana saja.
3. Melakukan teknik menghafal do'a dengan cara membagi do'a dalam beberapa bagian.

4.2. Desain (*Designing*)

Langkah desain dilakukan berdasarkan data analisis yang didapat pada proses sebelumnya. Aplikasi yang dibuat diharapkan dapat menyajikan materi pembelajaran berdo'a yang dapat meningkatkan nilai ketertarikan pengguna dan dikembangkan dalam bentuk suatu aplikasi yang dijalankan pada komputer *desktop*.

Aplikasi yang akan dibuat terdiri dari menu pembelajaran dan menu permainan. Menu pembelajaran digunakan oleh pengguna sebagai fasilitas untuk mempelajari materi do'a sehari-hari, sedangkan menu permainan adalah fasilitas yang digunakan oleh pengguna untuk menguji sejauh mana pemahaman pengguna terkait materi do'a sehari-hari yang telah dipelajari.

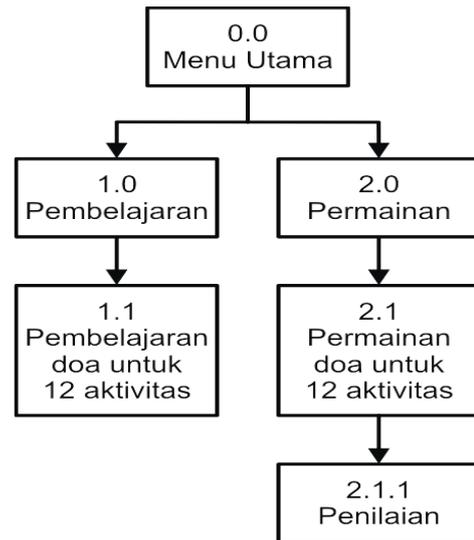
Kedua menu tersebut akan dibuat dengan menggunakan teknik bercerita (*digital story telling*). Cerita yang diangkat adalah cerita dari aktivitas sehari-hari yang terkait dengan do'a umum berupa :

1. Aktivitas bangun tidur (do'a bangun tidur).
2. Aktivitas salat subuh (do'a selesai berwudhu).
3. Aktivitas mandi (do'a masuk dan do'a keluar dari kamar mandi).
4. Aktivitas bercermin (do'a bercermin).
5. Aktivitas sarapan (do'a sebelum dan do'a sesudah makan).
6. Aktivitas berangkat ke sekolah (do'a keluar rumah).
7. Aktivitas belajar (do'a sebelum dan do'a sesudah belajar).

8. Aktivitas salat zuhur (doa selesai mendengarkan azan).
9. Aktivitas pulang ke rumah (doa masuk rumah).
10. Aktivitas salat magrib (doa untuk kedua orang tua).
11. Aktivitas salat isya (doa selamat dunia akhirat).
12. Aktivitas tidur (doa akan tidur).

Pada menu pembelajaran akan ditampilkan gambaran aktivitas serta doa yang dikerjakan pada aktivitas tersebut. Untuk memudahkan proses menghafal doa, menu pembelajaran akan dilengkapi dengan narasi dan disajikan dalam beberapa penggalan doa. Sedangkan pada menu permainan akan ditampilkan gambaran aktivitas dan beberapa pilihan doa yang berupa narasi. Pengguna diharuskan memilih salah satu jawaban yang dianggap benar untuk beralih ke aktivitas (soal) berikutnya. Diakhir permainan akan ditampilkan nilai yang didapat oleh pengguna serta daftar soal yang dijawab dengan salah. Tujuan menampilkan soal yang dijawab dengan salah adalah agar pengguna dapat memperbaiki kesalahannya sehingga dapat meningkatkan kemampuannya dalam pengetahuan doa sehari-hari.

Untuk memudahkan proses pengembangan, maka perlu dibuat alur aplikasi yang diwujudkan dalam bentuk *Visual Table of Contents*. Gambar 1 menampilkan *Visual Table of Contents* dari desain aplikasi yang akan dibuat pada penelitian ini.



Gambar 1. *Visual Table of Contents*.

Aplikasi dibuat dengan menggunakan software pembuat aplikasi multimedia *Adobe Flash* sesuai dengan perancangan yang dibuat pada proses pengembangan aplikasi. Untuk proses pengujian (evaluasi), akan dilakukan proses *compile* dalam bentuk ekstensi “.exe”.

4.3. Pengembangan (*Developing*)

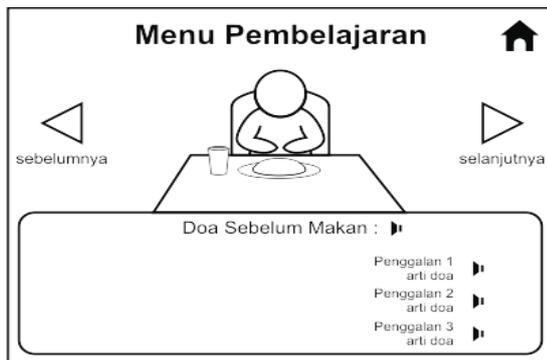
Pengembangan aplikasi akan dilakukan dengan melalui tahap perancangan. Perancangan dibuat dengan menggunakan metode *storyboard*. *Storyboard* adalah serangkaian gambar yang menampilkan cerita/informasi lengkap terkait interaksi pengguna dengan aplikasi untuk setiap aktivitas yang dapat atau sedang dilakukan oleh pengguna (Greenberg et al. 2012).

Jumlah keseluruhan *Storyboard* yang dibuat adalah sebanyak 26 aktivitas yang meliputi : aktivitas menu utama, 12 aktivitas pembelajaran, 12 aktivitas permainan, dan aktivitas penilaian. Beberapa tampilan *storyboard* yang ditampilkan pada makalah dapat dilihat pada Gambar 2 untuk *storyboard* menu utama, Gambar 3 untuk *storyboard* menu pembelajaran, dan Gambar 4 untuk *storyboard* menu permainan.



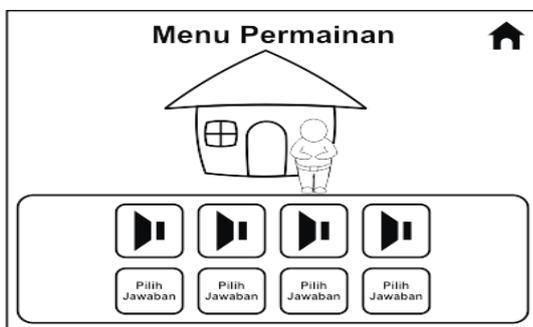
- Interaksi menggunakan mouse
- Background berupa gambar bernuansakan Islami
- Terdapat musik latar yang mengiringi
- Terdapat dua menu utama yang tersusun vertikal
- Animasi sederhana untuk bagian judul aplikasi
- Terdapat karakter tokoh utama

Gambar 2. Storyboard Menu Utama.



- Interaksi menggunakan mouse
- Background sesuai dengan aktivitas sarapan
- Tokoh utama hendak melakukan sarapan
- Kotak informasi berisi doa sebelum makan
- Terdapat menu narasi untuk pembacaan doa
- Tombol untuk aktivitas sebelum dan sesudah

Gambar 3. Storyboard Menu Pembelajaran.



- Interaksi menggunakan mouse
- Background sesuai dengan keluar rumah
- Tokoh utama hendak berangkat ke sekolah
- Terdapat 4 tombol narasi sebagai pilihan jawaban
- Terdapat 4 tombol pilih jawaban sesuai narasi
- Setelah memilih jawaban, muncul soal berikutnya

Gambar 4. Storyboard Menu Permainan.

4.4. Implementasi (Implementing)

Hasil perancangan yang dibuat pada tahap sebelumnya kemudian digunakan sebagai dasar langkah implementasi. Pada proses implementasi, perancangan akan diwujudkan menjadi sebuah aplikasi dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS 5*. Hasil implementasi beberapa modul aplikasi yang telah dibuat dapat dilihat pada Gambar 5 untuk antarmuka halaman menu, Gambar 6 untuk antarmuka halaman pembelajaran, Gambar 7 untuk antarmuka halaman permainan, dan Gambar 8 untuk antarmuka halaman penilaian.



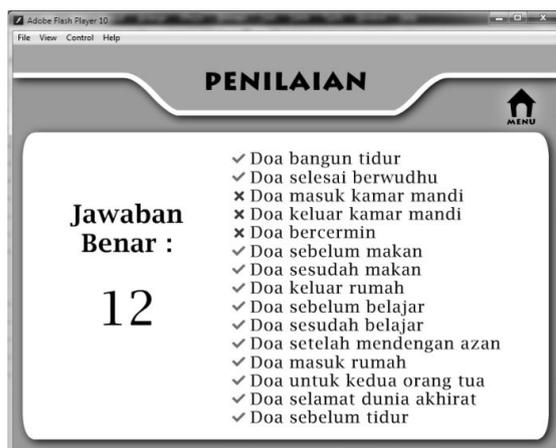
Gambar 5. Antarmuka Halaman Menu.



Gambar 6. Antarmuka Halaman Pembelajaran.



Gambar 7. Antarmuka Halaman Permainan.



Gambar 8. Antarmuka Halaman Penilaian.

4.5. Evaluasi (*Evaluating*)

Langkah evaluasi dilakukan dengan melakukan pengujian *Black Box* terhadap aplikasi yang telah selesai dibuat. *Black Box Testing* adalah pengujian yang berfokus pada keperluan fungsional dari sebuah sistem aplikasi (Ayuliana 2012). Salah satu pengujian *Black Box* yang dilakukan pada modul menu utama dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pengujian *Black Box* Modul Menu Utama

| <i>Input</i> | <i>Proses</i> | <i>Output</i> | <i>Ket</i> |
|--------------------------------------|-------------------------------------|---|------------|
| - | Animasi judul aplikasi | Judul aplikasi beranimasi | ✓ |
| - | Suara latar | Suara latar terdengar | ✓ |
| Tombol keluar ditekan | Menghentikan aplikasi dan keluar | Keluar dari aplikasi | ✓ |
| Tombol pembelajaran tersentuh kursor | Tombol memasuki kondisi <i>Over</i> | Teks tombol membesar dan berwarna hijau | ✓ |
| Tombol | Berpindah ke | Halaman | ✓ |

| <i>Input</i> | <i>Proses</i> | <i>Output</i> | <i>Ket</i> |
|-----------------------------------|-------------------------------------|---|------------|
| pembelajaran ditekan | halaman pembelajaran | pembelajaran | |
| Tombol permainan tersentuh kursor | Tombol memasuki kondisi <i>Over</i> | Teks tombol membesar dan berwarna hijau | ✓ |
| Tombol permainan ditekan | Berpindah ke halaman permainan | Halaman permainan | ✓ |

b.

5. KESIMPULAN

Proses pembelajaran berdoa yang diberikan sejak dini kepada anak-anak sebaiknya dilakukan dengan metode pembiasaan yang didukung dengan perangkat pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan anak.

Aplikasi pembelajaran berdoa yang dibuat pada penelitian ini dapat membantu proses pembelajaran berdoa kepada anak karena aplikasi dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja. Penyampaian materi pada aplikasi yang dibuat juga berfokus pada kemudahan menghafal doa serta waktu yang tepat untuk melakukan doa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aka, K.A., Model - model Pengembangan Bahan Ajar (ADDIE, ASSURE, Hannafin and Peck, Gagne and Briggs, serta Dick and Carry), Borg and Gall, 4D. Available at: <http://belajarpendidikanku.blogspot.com/2013/02/model-model-pengembangan-bahan-ajar.html> [Accessed March 5, 2015]. 2013.
- Ayuliana, Teknik Pengujian Perangkat-Black Box Testing. Available Lunak at: <http://rifiana.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/26083/Teknik+Pengujian+perangkat+Lunak++Black+Box.pdf>, 2012.
- Brook, R.L., Burton, J.K. & Lockee, B.B., *Using the ADDIE Model to Create an Online Strength Training Program : An*

- Exploration (Instructional Design and Technology)*, 2014.
- Budiarta, I.W., Pengembangan Multimedia Interaktif Model ADDIE Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X-1 Semester Genap di SMAN 1 Sukasada, Buleleng, Bali. *Jurnal Widya Winayata*, 1(1), 2014.
- Fathurrohman, P. & Sutikno, M.S., *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami* 2nd ed., Bandung: Refika Aditama, 2007.
- Greenberg, S. et al., The Narrative Storyboard: Telling a Story About Use and Context Over Time. *Interactions*, 19(1), pp.64–69, 2012.
- La Guardia, D. et al., A Game Based Learning Model for Entrepreneurship Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 141, pp.195–199. Available at: <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.034>, 2013.
- Herlina, Marmawi & Yuline, Peningkatan Kemampuan Membaca Doa Dalam Kegiatan Sehari-hari Melalui Pembiasaan Pada Anak Usia 5-6. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(12), pp.1–13, 2014.
- Hussain, S.Y.S., Tan, W.H. & Idris, M.Z., Digital Game-Based Learning For Remedial Mathematics Students : A New Teaching And Learning Approach In Malaysia. *International Journal of Multimedia Ubiquitous Engineering*, 9(11), pp.325–338, 2014.
- Kemendiknas, *Salinan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, Indonesia, 2009.
- Kolb, a Y. & Kolb, D. a, Learning styles and learning spaces: Enhancing experiential learning in higher education. *Academy of Management Learning and Education*, 4(2), pp.193–212. Available at: <http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-30344478768&partnerID=40&md5=bf2a3fdf9b09f5fea236f813b9748e7c>, 2005..
- Noviyeni, H., Ali, M. & Halida, Peningkatan Pendidikan Karakter Religius Melalui Sikap Berdoa Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), pp.1–10, 2015.