

Iqropolly: Model Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kampung Adat Urug, Kabupaten Bogor

(Iqropolly: Learning Effectiveness Model for Islamic Studies at Kampung Adat Urug, Bogor Regency)

**Agung Suharyana^{1*}, Rasi Tamadhika Fajar Ramadhan¹, Muhamad Yusuf², Rosyid Amrulloh³,
Novan Aji Imron⁴, Lindawati Kartika⁵, Rico Juni Artanto⁶**

¹ Departemen Ilmu Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Manajemen, Institut Pertanian Bogor,
Kampus IPB Dramaga, Bogor 16680.

² Departemen Silvikultur, Fakultas Kehutanan, Institut Pertanian Bogor, Kampus IPB Dramaga, Bogor 16680.

³ Departemen Proteksi Tanaman, Fakultas Pertanian, Institut Pertanian Bogor, Kampus IPB Dramaga, Bogor 16680.

⁴ Departemen Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat, Fakultas Ekologi Manusia, Institut Pertanian Bogor,
Kampus IPB Dramaga, Bogor 16680.

⁵ Departemen Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Manajemen, Institut Pertanian Bogor,
Kampus IPB Dramaga, Bogor 16680.

⁶ Departemen Manajemen Pembangunan Daerah, Pasca Sarjana, Institut Pertanian Bogor,
Kampus IPB Baranangsiang, Jl. Raya pajajaran Bogor 16153.

Penulis Korespodensi: agung_suharyana@apps.ipb.ac.id

ABSTRAK

Kampung Adat Urug yang terletak di Kecamatan Sukajaya, Kabupaten Bogor memiliki permasalahan kehampaan edukasi agama terutama bagi kelompok usia dini. Mayoritas masyarakat di Kampung Adat Urug menganut agama Islam, namun aktivitas kerohanian masih terbatas serta kondisi sosial dan pendidikan masih kurang interaktif. Kegiatan keagamaan seperti mengaji hanya dilakukan di satu rumah penduduk. Oleh karena itu menjadi sangat penting dalam memberi wawasan nilai-nilai Islam bagi anak-anak di Kampung Adat Urug melalui permainan edu games yang diberi nama "Iqropolly". Program ini bertujuan untuk menciptakan kondisi lingkungan yang bernuansa Islami, menciptakan kegiatan kerohanian yang menyenangkan, dan menciptakan kondisi lingkungan sosial anak yang interaktif. Metode yang digunakan dalam permainan Iqropolly yakni melalui 3ME-N (Menyimak, Memahami, Melaksanakan dan Menyenangkan) melalui kombinasi antara bermain dan belajar. Permainan bersifat aplikatif untuk menstimulus anak-anak supaya mampu berinteraksi dengan baik, sehingga pola perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Islam dapat terbentuk. Hasil program dalam kurun waktu 4 (empat) bulan menunjukkan bahwa anak sangat responsif terhadap permainan Iqropolly. Hasil evaluasi program menunjukkan ketercapaian luaran sebesar 78,4% yang terdiri dari praktik perilaku terpuji, membaca Iqro, praktik sholat, hafalan doa dan surat pendek serta pengetahuan tentang Islam. Selain itu permainan Iqropolly ini telah mendaftarkan hak paten serta dilengkapi dengan buku panduan permainan yang memiliki ISBN.

Kata kunci: edu games, iqropolly, Kampung Adat Urug, pendidikan agama Islam, usia dini

ABSTRACT

Urug Traditional Village which is located at Sukajaya Subdistrict in Bogor regency have a significant problem according to lack of religion education specifically for early age school group. The majority religion at Urug Traditional Village are moslem but their activities related to religion and social are still very limited and less interactive. For instance the religious activities like reading and learning Holy Quran is only held in one house and not at the mosque. Therefore it is very important to give an insight about the real value of Islam Religion for children in Urug Traditional Village through educative game namely Iqropolly. The purpose of this program are: creating the Islamic atmosphere in Urug Traditional Village, Implementing the fun and religious activities and building social-interactive environment for children specifically at Kiarapandak 02 elementary school. 3ME-N including learning, understanding, implementing and fun method has been used in Iqropolly edugames also combines with playing and learning activities. Iqropolly has been one of inovative edugames to stimulate the players, thus they can interact very well with others players. It also user friendly for the players to internalize about the islamic values and build a good character. According to the program evaluation after 4 (four) months the results showed that the children participants of this program is very responsive to the game Iqropolly. Learning outcomes of this program has reached until 78.4% in terms of good attitudes, reading Iqro,

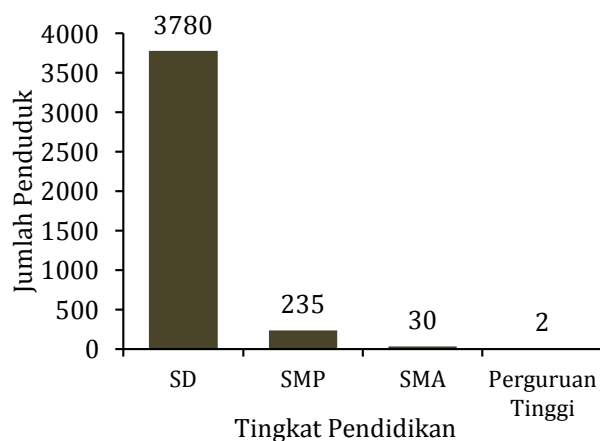
the practice of moslem praying, daily dua, reciting holy quran and knowledge about Islam. In addition, the iqropolly edugames has been proposed to obtain a patent and already published Iqropolly edugames guidance book with ISBN number.

Keywords: early age group, edugames, iqropolly, Islam, Urug Traditional Village

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan waktu paling efektif dalam kehidupan manusia untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Masa usia 4–6 tahun merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, sosial dan emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral serta nilai-nilai keagamaan. (Patmonodewo 2000).

Kampung Adat Urug yang terletak di Kecamatan Sukajaya, Kabupaten Bogor dengan populasi pada tahun 2013 berjumlah 5.125 orang dengan mayoritas beragama islam. Selain itu Kampung adat Urug memiliki keragaman dalam hal sumber hukum yaitu hukum kesepuhan, hukum agama dan hukum negara (Halimi 2013). Komposisi demografi usia di Kampung adat Urug terdiri dari 5.125 jiwa, dengan penduduk laki-laki berjumlah 2.874 dan penduduk perempuannya 2.250 jiwa yang berstatus warga negara Indonesia dan beragama Islam dengan jumlah 1.281 kepala keluarga. Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kiarapandak 02 merupakan representasi sekolah dasar yang terdapat di Kampung Urug. SDN Kiarapandak menjadi target program karena tamatan tingkat pendidikan sekolah dasar paling besar dibanding dengan tingkat pendidikan di atasnya. Tingkat pendidikan di kampung adat Urug menurut data tahun 2013 dapat dilihat pada Gambar 1. Tidak hanya itu, Mayoritas masya-



Gambar 1 Tingkat pendidikan masyarakat Kampung Adat Urug (Halimi 2013).

rakat di Kampung Adat Urug menganut agama Islam, namun aktivitas kerohanian masih terbatas serta kondisi sosial dan pendidikan masih kurang interaktif. Kegiatan keagamaan seperti mengaji hanya dilakukan di satu rumah penduduk. Keterbatasan akses pendidikan Agama Islam bagi anak-anak di Kampung Adat Urug menjadi Masalah mendasar.

Pendidikan agama Islam menjadi sangat penting untuk membentuk pola karakter anak yang baik. Urgensi pendidikan keagamaan (*Spiritual Quotient*) bagi anak usia dini, yakni mampu memfungsikan kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosi secara efektif dan kecerdasan spiritual merupakan kecerdasan tertinggi (Sukidi 2004). Oleh karena itu memberikan edukasi pendidikan Islam menjadi sangat penting. Peran guru dan orang tua mutlak diperlukan untuk memberikan wawasan tentang Islam. Kepercayaan-kepercayaan adalah representasi yang mengungkapkan hakikat hal-hal yang sakral dan relasi-relasi yang masih dipertahankan, baik antara satu sama lain maupun hal-hal yang duniawi (Durkheim 1959). Merubah dan meluruskan akidah sangat perlu dilakukan dengan cara yang berbeda, salah satunya bermain sekaligus belajar tentang pendidikan dasar Islam melalui permainan. Jika budaya yang ada mengandung seperangkat keyakinan yang dapat melindungi perkembangan anak maka nilai-nilai pengasuhan yang diperoleh orang tua memiliki kecenderungan berdampak positif terhadap perkembangan anak, begitupun sebaliknya (Brooks 2011). Perkembangan pada dasarnya adalah serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman (Hurlock 1980). Perkembangan sosial adalah kemampuan anak untuk berhubungan sosial dengan orang lain (Hastuti *et al.* 2011)

Keunggulan permainan papan seperti monopoli sangat cocok untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak terlupakan karena komponen-komponen permainan tersebut memiliki banyak elemen visual yang sangat diperlukan dalam pelajaran untuk membuat pembelajaran lebih permanen (Kirikkaya 2010). Oleh karena itu, sangat penting untuk memberi wawasan nilai-nilai Islam bagi anak-anak di

kampung adat Urug melalui permainan edukasi yang terinspirasi dari permainan monopoly dengan nama “Iqropolly”. Permainan Iqropolly mempunyai prinsip bermain sekaligus belajar. Prinsip ini dibentuk karena kebutuhan anak, yaitu bermain namun batasan-batasan yang perlu diketahui anak perlu dilakukan melalui edukasi, khususnya penanaman nilai-nilai dalam Islam.

Program ini bertujuan untuk menciptakan kondisi lingkungan yang bernuansa Islami, menciptakan kegiatan kerohanian yang menyenangkan, menciptakan kondisi lingkungan sosial anak yang interaktif. Luaran yang dihasilkan adalah efektivitas capaian pembelajaran anak dalam pendidikan agama Islam yang mencakup amalan yaumiah (amalan harian), hafalan surat dan doa, praktik sholat, membaca Iqro dan pengetahuan dasar islam serta capaian pembelajaran tersebut tidak hanya pada aspek kognitif namun juga secara psikomotorik yang ditunjukkan oleh kondisi yang interaktif. Kerangka berfikir pelaksanaan kegiatan Iqropolly dapat dilihat pada Gambar 2.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Dalam praktiknya, program dilaksanakan

selama 4 (empat) bulan, dimulai bulan Februari–Mei 2016. Program dilaksanakan di SDN Kiarapandak 02, Kampung Adat Urug, Bogor, Jawa Barat dengan jumlah peserta 25 anak.

Instrumen Program

Instrumen yang digunakan selama pelaksanaan program terdiri atas papan permainan Iqropolly, laptop, proyektor, X-Banner, papan tulis, kertas HVS, dan alat tulis.

Implementasi Program

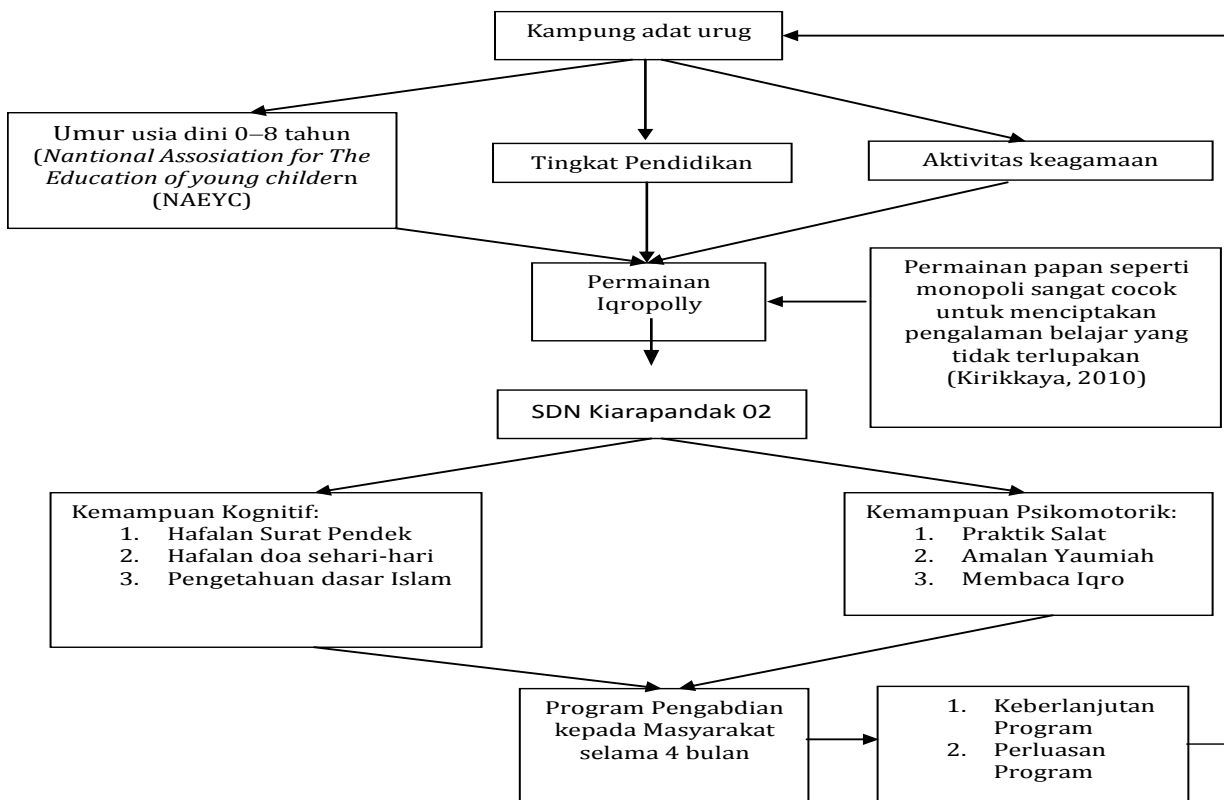
Pelaksanaan Program Iqropolly terdiri dari beberapa tahapan, diantaranya:

1. Persiapan

Tahap persiapan dilakukan pada bulan September 2016 dan berlangsung selama 1 bulan. Dalam tahap persiapan dilakukan kegiatan rapat internal anggota dan konsultasi dengan dosen pendamping serta pakar pendidikan agama dan psikolog dalam rangka: 1) Pembentukan dan pengembangan ide gagasan, 2) Mencari mitra yang sesuai, khususnya dalam pembuatan permainan iqropolly, 3) Menentukan Lokasi uji coba permainan, dan 4) Menentukan konten permainan yang sesuai.

2. Pelaksanaan Program

Pelaksanaan proyek dilakukan pada bulan Oktober 2016 dan berlangsung selama 7 bulan.



Gambar 2 Kerangka pemikiran program Iqropolly.

Dalam tahap ini dilakukan beberapa rangkaian kegiatan yakni:

a). **Sosialisasi**: Kegiatan sosialisasi bertujuan untuk mempererat tali silaturahmi diantara pelaksana program dan masyarakat sekaligus membuka wawasan akan pentingnya kegiatan kerohanian dikalangan anak-anak.

b). **Asalamu'alaikum Iqropolly**: Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengarahan tentang tata cara dan peraturan dalam permainan Iqropolly, sehingga peserta tertarik dalam mengikuti rangkaian permainan yang telah disiapkan.

c). **Berteman With Iqropolly**: adalah praktik permainan Iqropolly yang dilakukan oleh peserta dengan 1 kakak pendamping.

3. Monitoring dan evaluasi

Monitoring dilakukan 2 (dua) tahap, yaitu monitoring berkala yang dilakukan oleh tim terhadap peserta dengan cara evaluasi ming-

guan dan monitoring oleh tim terhadap guru serta orang tua melalui *interdept interview*. Evaluasi dilakukan secara berkala oleh dosen pendamping untuk mendapatkan masukan dan arahan (Tabel 1).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketercapaian Target Program

Program Iqropolly yang dilaksanakan di Kampung Adat Urug, Desa Kiarapandak, Kecamatan Sukajaya, Kabupaten Bogor dapat berjalan dengan baik sesuai dengan target yang terjadwal dalam *timeline*. Sejauh ini program sudah terlaksana 100% dari semua total jadwal kegiatan. Ketercapaian target kegiatan Iqropolly yang dilaksanakan di Kampung Adat Urug, Kecamatan Sukajaya, Kabupaten Bogor disajikan dalam Tabel 2. Beberapa aktivitas yang dilakukan saat program berlangsung dapat dilihat pada Gambar 3. Selama program berlangsung, terjadi perubahan secara signifikan

Tabel 1 Tahapan pelaksanaan program.

Kegiatan	Deskripsi kegiatan
Persiapan program (Maret 2016)	Konsultasi dengan dosen pembimbing dan koordinasi dengan Kepala Desa Kiarapandak. Alat, bahan, dan materi yang diperlukan selama pelaksanaan program.
Pelaksanaan program (Maret–Mei 2016 selama 7 x pertemuan)	<p>1). Sosialisasi: Kegiatan sosialisasi bertujuan untuk mempererat tali silaturahmi diantara pelaksana program dan masyarakat sekaligus membuka wawasan akan pentingnya kegiatan kerohanian dikalangan anak-anak</p> <p>2). Ahlan Wasahlan Party yang diawali oleh acara <i>Grand opening</i> dengan mengundang Bapak Lurah, Bapak RW, dan Kepala Suku Kampung Urug.</p> <p>3). Asalamu'alaikum Iqropolly: Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengarahan tentang tata cara dan peraturan dalam permainan Iqropolly, sehingga peserta tertarik dalam mengikuti rangkaian permainan yang telah disiapkan.</p> <p>4). Berteman With Iqropolly adalah kegiatan pembelajaran kreatif agama Islam yang dilakukan oleh siswa-siswi kelas 1. Dalam permainan Iqropolly terdapat edukasi dasar agama Islam yaitu tauhid, aqidah, fiqih dan akhlak. Permainan dilengkapi oleh buku Iqropolly.</p> <p>Keunikan permainan Iqropolly yaitu bersifat aplikatif, edu games dan media pembelajaran pembentukan karakter.</p> <p>5). Ngibar Islami merupakan kegiatan penyegaran pikiran peserta program setelah lelah bermain. Peserta diberi tayangan film yang berkaitan dengan Islam.</p>
Monitoring dan evaluasi (Maret–Mei 2016)	Monitoring dilakukan 2 (dua) tahap yaitu monitoring berkala yang dilakukan oleh tim terhadap peserta dengan cara <i>indepth interview</i> kepada peserta dan monitoring yang dilakukan oleh Dikti terhadap tim. Evaluasi terhadap program dilakukan 3 (tiga) tahap yaitu evaluasi berkala oleh dosen pendamping tim Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) untuk mendapatkan masukan dan arahan, oleh tim terhadap program maupun sasaran yang dilakukan dengan <i>Pre-Test, Post-Test</i> serta evaluasi juga dilakukan oleh peserta dan guru terhadap program yang sudah dilakukan.
Perluasan program (Mei–Juni 2016)	Perluasan program Iqropolly terdiri dari publikasi dan ekspansi kegiatan. Iqropolly memiliki potensi yang bagus untuk dijadikan salah satu terapi bagi anak-anak usia dini dalam menanamkan nilai-nilai menjadi sifat yang tertanam dengan baik. Sehingga Iqropolly sangat potensial untuk dipatenkan.

pada anak-anak khususnya dalam indikator luaran yang diharapkan. Sebagaimana dirangkum pada Tabel 3.

Ketercapaian total kegiatan anak-anak di SD Kiarapandak 02 Kampung Urug selama 7 (tujuh) pertemuan dengan durasi 4 (empat) bulan melalui permainan Iqropolly mengalami perkembangan yang signifikan pada 5 (lima) komponen luaran, yakni amalan yaumiah, membaca iqro, praktik salat, hafalan doa dan surat maupun pengetahuan tentang Islam

ketercapaian sampai dengan 78,4%. Hasil yang tertinggi terdapat pada luaran hafalan doa dan surat pendek dikarenakan komposisi hafalan doa dan surat pendek mudah di hafal dan diingat oleh anak-anak dan yang terendah terdapat pada luaran pengetahuan islam karena pengetahuan Islam menjadi pengetahuan baru bagi anak-anak, sehingga tidak hanya diketahui, namun perlu pemahaman yang lebih mendalam sehingga pengetahuan Islam dapat melekat dalam diri anak-anak.

Tabel 2 Ketercapaian target kegiatan

Target	Terlaksana
F	100%
Uji coba instrument	100%
Sosialisasi	100%
Pre-test dan post-test	100%
Pembentukan pembagian kerja dan pembagian <i>Jobdesk</i>	100%
Perijinan dengan pihak terkait	100%
Program permainan Iqropolly	100%
Pelatihan mitra	100%
Pembuatan papan Iqropolly dan buku panduan kegiatan	100%
Kerja sama MoU dengan pihak sekolah	100%
Ketercapaian target	100%

Sumber: Data diolah, 2016

Perluasan Program

Perluasan program permainan Iqropolly dilakukan melalui kegiatan ekspansi dan publikasi media (Gambar 4). Adapun publikasi kegiatan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Ketercapaian luaran yang diharapkan

Luaran	Tercapai
Hafalan Doa dan surat pendek	91%
Amalan Yaumiah	86%
Praktik salat	80%
Membaca Iqra' (Iqro 3)	72%
Pengetahuan Islam	63%
Ketercapaian luaran	78,4%



a



b



c



d

Gambar 3 Beberapa kegiatan Iqropolly di SDN Kiarapandak 02; a) *Grand opening* kegiatan, b) Papan Iqropolly, c) Aktivitas bermain Iqropolly, dan d) *Training of Trainers* permainan Iqropolly.



Gambar 4 Beberapa aktivitas perluasan program Iqropolly di SDN Kiarapandak 02, a) Liputan di tv one, b) Liputan di Jak tv, c) *Talk show* di DAAI TV, dan d) Kegiatan perluasan di B.

a. Media Elektronik

- 1) RRI Pro 2 FM, Kontribusi *Social Preneurship* dan Inovasi dari Generasi Muda dalam Menciptakan Perubahan Masyarakat, 24 Maret 2016.
- 2) DaaI TV, *Talk show* "Hallo Indonesia", 15 Juli 2016.
- 3) Metro TV, *Talk show* "Good News Today", 24 Juni 2016.

b. Media Massa :

- 1) Republika, Belajar Agama dengan Bermain Iqropolly, 16 Juni 2016
- 2) Metropolitan, Iqropolly Cara Asyik Belajar Islam, 16 Juni 2016
- 3) Tempo, Bermain dan Belajar Agama dengan Iqropolly, 16 Juni 2016
- 4) Tribun news Bogor, Iqropolly, Permainan Mirip Monopoly Tapi Isinya Tentang Pengetahuan Dasar Agama Islam, 15 Juni 2016
- 5) Radar Pekalongan, Asyiknya Bermain Iqropolly Sambil Berdakwah, 17 Juni 2016
- 6) Antara, Belajar Agama dengan Permainan, 15 Juni 2016
- 7) KBR, Ngabuburit dengan "Iqropolly", Mainan Edukasi Perpaduan Iqro dan Monopoly, 16 Juni 2016
- 8) Edupost, Mahasiswa IPB Mengajarkan Islam melalui Permainan Iqropolly, 17 Juni

2016

- 9) Kenali, Mahasiswa IPB Ciptakan Permainan Sebagai Media Dakwah, 15 Juni 2016

c. Pameran dan Exhibition :

- 1) Bogor *Helar-Run* Juli 2016 yang dihadiri oleh masyarakat Kota Bogor, Walikota Bogor dan civitas IPB
- 2) 100 besar Inovasi Produk "GRAPIC" yang diselenggarakan oleh Gramedia pada bulan Juni 2016

d. Ekspansi Kegiatan sebagai berikut :

- 1) Buku Panduan dengan no ISBN 978-979-493-937-6 dengan penerbit IPB Press pada bulan Mei 2016
- 2) MoU dengan Perangkat Desa
- 3) Koordinasi dengan Dinas pendidikan
- 4) Rekrutmen Volunteer/Relawan yang berjumlah enam orang,
- 5) TOT kepada Guru SD Kiarapandak 02, 21 Mei 2016
- 6) Keikutsertaan pada 108 Inovasi Indonesia, 21 Mei 2016

Potensi Keberlanjutan

Dalam bidang pendidikan, program ini memberikan peran yang besar untuk kemajuan pendidikan khususnya anak-anak di SDN Kiarapandak 02. Dari hasil yang dicapai,

permainan Iqropolly mampu mejadi program pendidikan karakter yang memberikan banyak dampak positif bagi peserta. Permainan Iqropolly memiliki potensi untuk dikembangkan melalui kerjasama dengan pihak-pihak lembaga pendidikan untuk sarana penunjang proses belajar-mengajar setelah mendapatkan hak Paten. Mitra kerja sama yang sudah terjalin seperti IPB Press selaku penerbit dan pencetak buku Iqropolly, pengrajin kayu dan percetakan sebagai pencetak papan permainan Iqropolly, diharapkan mampu memperluas produk Iqropolly ke seluruh daerah Bogor khususnya dan Indonesia pada umumnya.

SIMPULAN

Iqropolly merupakan solusi model pembelajaran bagi anak usia dini dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pendidikan agama Islam yang mencakup aspek kognitif dan psikomotorik. Permainan ini merupakan inovasi dari monopoli, bersifat aplikatif sehingga menciptakan kegiatan kerohanian yang menyenangkan. Iqropolly berhasil meningkatkan capaian pembelajaran di SDN Kiarapandak 02 Kampung Urug sampai 78,4% dengan implementasi kegiatan sudah terlaksana 100%, yakni pada mata ajar amalan yaumiah/perilaku terpuji, hafalan doa dan surat pendek, pengetahuan pendidikan agama islam dan membaca iqro. Iqropolly memiliki peluang perluasan dan keberlanjutan yang potensial melalui kerjasama dengan berbagai pihak baik akademisi (Pakar pendidikan agama islam dan parenting), bisnis (Program CSR), pemerintah (Dinas pendidikan) dan komunitas/relawan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi yang telah membiaya kegiatan ini melalui Program Kreativitas Mahasiswa Bidang Pengab-

dian pada Masyarakat (PKMM) tahun anggaran 2016.

DAFTAR PUSTAKA

- Brooks JB. 2011. *Parenting .Third edition*. California (US): Mayfield Publishing Company.
- Durkheim E. 1959. *The Elementary Forms of the Religious Life*. New York (US): Free Press.
- Halimi. 2013. Sebaran contoh berdasarkan usia dan jenis kelamin. [Skripsi]. Jakarta (ID): Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Hastuti D, Diernanti DYI, Guhardja S. 2011. Kualitas lingkungan pengasuhan dan perkembangan sosial emosi anak usia balita di daerah rawan pangan. *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen*. 4(1): 57–65.
- Hurlock EB. 1980. Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Istiwidayati, & Soedjarwo, penerjemah; Sijabat, R. M., Editor. Jakarta (ID): Erlangga. Terjemahan dari :*Developmental Psychology: A Life-Span Approach, Fifth Edition*.
- Sukidi. 2004. *Rahasia Sukses Hidup Bahagia, Mengapa SQ Lebih Penting daripada IQ dan EQ*. Jakarta (ID): Gramedia
- Kirikaya EB, Iseri S, Vurkaya G. 2010. A board game about space and solar system for primary school students. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. 9(2): 1–13.
- Rosyid. 2016. Kondisi kegiatan kerohanian di SDN Kiarapandak 02. [Hasil Wawancara]. [05 Maret 2016].
- Patmonodewo S. 2000. *Pendidikan Anak Pra-sekolah*. Jakarta (ID): Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Sukidi. 2004. *Kecerdasan Spiritual: Mengapa SQ lebih penting daripada IQ dan EQ*. Jakarta (ID): Gramedia