



## Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Nilai-nilai Agama Melalui Pembelajaran Berbasis Permainan di RA Fatkhul Huda Ngrencak

Sri Wahyuni<sup>1</sup>

<sup>1</sup> RA Fatkhul Huda Ngrencak

Correspondence: [sw63309@gmail.com](mailto:sw63309@gmail.com)

### Article Info

#### Article history:

Received 02 Juni 2025

Revised 26 Juni 2025

Accepted 31 Juli 2025

#### Keyword:

Classroom Action Research, Religious Values, Game-Based Learning, Early Childhood Education, RA Fatkhul Huda Ngrencak, Moral Development.

### ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to enhance students' understanding of religious values at RA Fatkhul Huda Ngrencak through game-based learning. The primary objective is to make the learning process more engaging and interactive by integrating games that emphasize key moral and religious teachings. The study employs a game-based approach where students participate in various activities that help reinforce their understanding of religious concepts in a fun and accessible way. Data is collected through observations, student feedback, and performance assessments to evaluate improvements in their knowledge and attitudes towards religious values. The expected outcome is to demonstrate that incorporating games into learning can increase students' interest and participation, thus improving their ability to grasp and apply religious teachings in their daily lives. This research will contribute to the development of more engaging and effective teaching strategies for early childhood education, particularly in teaching religious values. The findings will also provide insights into how play-based learning methods can be used to foster a deeper understanding of faith and character development in young learners.



© 2025 The Authors. Published by PT SYABANTRI MANDIRI BERKARYA.

This is an open access article under the CC BY NC license

(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

## INTRODUCTION

Pendidikan agama di Indonesia memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan moral siswa sejak usia dini. Salah satu aspek yang perlu ditekankan adalah pemahaman nilai-nilai agama yang dapat ditanamkan melalui berbagai metode pembelajaran. Di tingkat pendidikan anak usia dini, pengajaran tentang nilai-nilai agama harus dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan agar siswa tidak hanya mengerti secara teori, tetapi juga dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hidayat (2021), pembelajaran agama yang menyenangkan dan berbasis aktivitas dapat mempercepat pemahaman anak-anak, terutama jika materi tersebut disampaikan dengan cara yang relevan dengan kehidupan mereka. Di RA Fatkhul Huda Ngrencak, pembelajaran nilai-nilai agama masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang menarik bagi anak-anak. Meskipun mereka diajarkan doa-doa harian dan nilai-nilai dasar agama, banyak siswa yang tidak menunjukkan pemahaman yang mendalam atau keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan temuan dari penelitian oleh Pratiwi (2020), yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang monoton dan tidak melibatkan aktivitas interaktif dapat menurunkan tingkat keterlibatan siswa, yang berimbas pada rendahnya pemahaman mereka tentang nilai-nilai agama.

Untuk itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dalam mengajarkan nilai-nilai agama di RA Fatkhul Huda Ngrencak. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk mengaktifkan siswa, meningkatkan motivasi mereka, dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Penelitian oleh Rizki (2020) menunjukkan bahwa menggunakan permainan dalam

pembelajaran agama dapat menciptakan suasana yang lebih menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan.

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran agama anak-anak usia dini adalah bagaimana membuat nilai-nilai agama tersebut relevan dengan kehidupan mereka. Anak-anak di usia dini lebih mudah belajar melalui kegiatan yang melibatkan pengalaman langsung. Menurut penelitian oleh Dewi (2019), pembelajaran yang berbasis pada pengalaman nyata, seperti permainan atau kegiatan kelompok, dapat membantu anak-anak memahami dan mengingat konsep-konsep abstrak dengan lebih baik. Oleh karena itu, penting untuk merancang kegiatan yang tidak hanya mengajarkan teori agama, tetapi juga memberikan pengalaman langsung yang dapat dirasakan dan diterapkan oleh siswa.

Selain itu, pengajaran agama di usia dini harus memperhatikan perkembangan kognitif dan emosional anak. Pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak akan lebih efektif dalam membantu mereka memahami dan menyerap nilai-nilai agama. Penelitian oleh Wulandari (2020) menunjukkan bahwa anak-anak di usia dini cenderung belajar melalui pendekatan yang lebih konkret dan interaktif. Oleh karena itu, kegiatan berbasis permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan sosial dapat membantu mereka lebih memahami nilai-nilai agama secara lebih holistik.

Dalam hal ini, pendekatan permainan yang melibatkan kolaborasi dan kerja sama di antara siswa juga dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai agama, seperti saling membantu, berbagi, dan menghormati satu sama lain. Menurut Tohir (2021), metode pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai sosial dan agama melalui permainan dapat membentuk karakter siswa secara lebih efektif. Hal ini juga menunjukkan pentingnya menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi sosial di dalam kelas agar nilai-nilai agama dapat dipelajari dan diterapkan dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan juga lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Mereka merasa lebih bebas untuk mengungkapkan ide dan pendapat mereka, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai agama. Penelitian oleh Fitriani (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa karena mereka merasa lebih dihargai dan diberi ruang untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Pembelajaran ini juga dapat menciptakan suasana kelas yang lebih inklusif dan menyemangati siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Namun, meskipun permainan dapat meningkatkan motivasi siswa, tantangan terbesar adalah bagaimana memastikan bahwa permainan yang digunakan tetap relevan dengan tujuan pembelajaran agama. Permainan harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep agama dengan cara yang menyenangkan, tanpa mengurangi esensi dari nilai-nilai tersebut. Menurut Syafruddin (2019), pembelajaran berbasis permainan yang tidak terarah atau tidak terstruktur dengan baik bisa menyebabkan siswa hanya fokus pada kesenangan tanpa memahami tujuan pembelajaran yang lebih mendalam.

Selain itu, dalam menggunakan permainan sebagai metode pembelajaran, penting untuk memperhatikan konteks budaya dan agama siswa. Setiap kelompok siswa mungkin memiliki latar belakang budaya dan agama yang berbeda, sehingga permainan yang digunakan harus mempertimbangkan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat tersebut. Penelitian oleh Purnama (2021) mengungkapkan bahwa dalam mengajarkan nilai-nilai agama melalui permainan, penting untuk melibatkan aspek sosial dan budaya yang relevan dengan pengalaman hidup siswa, agar mereka merasa lebih terhubung dengan materi yang diajarkan.

Penting juga untuk melibatkan orang tua dalam mendukung pembelajaran agama anak-anak di rumah. Dukungan orang tua dapat memperkuat pemahaman anak tentang doa harian dan nilai-nilai agama yang mereka pelajari di sekolah. Penelitian oleh Hidayat (2020) menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam pembelajaran agama di rumah sangat berpengaruh

terhadap sikap dan perilaku anak-anak dalam mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kerja sama antara sekolah dan orang tua sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran agama anak-anak.

Pengajaran doa harian melalui permainan juga dapat memberikan dampak positif pada perkembangan sosial dan emosional siswa. Dengan mengikuti permainan yang melibatkan interaksi sosial, siswa belajar untuk bekerja sama, berbagi, dan saling menghargai. Penelitian oleh Alfi (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengutamakan kolaborasi dapat memperkuat hubungan antar siswa dan membangun rasa empati, yang merupakan bagian penting dari pendidikan karakter agama. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tidak hanya mengajarkan nilai agama, tetapi juga membentuk karakter siswa.

Siswa yang terlibat dalam pembelajaran agama berbasis permainan juga cenderung memiliki daya ingat yang lebih baik terhadap doa-doa yang mereka pelajari. Karena mereka belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, materi tersebut lebih mudah diingat dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian oleh Rahmawati (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan, terutama jika materi tersebut dikaitkan dengan pengalaman mereka.

Secara keseluruhan, pembelajaran doa harian dengan model berbasis permainan di RA Fatkhul Huda Ngrencak dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis pengalaman nyata ini membantu siswa untuk lebih memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari mereka. Penelitian oleh Dewi (2020) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, karena mereka dapat belajar dengan cara yang sesuai dengan perkembangan kognitif dan emosional mereka.

## **RESEARCH METHODS**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang doa harian di RA Fatkhul Huda Ngrencak melalui model pembelajaran berbasis permainan. Pendekatan PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan langsung terhadap proses pembelajaran dalam dua siklus, yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, guru merancang kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan yang berkaitan dengan doa harian, dengan tujuan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Kegiatan permainan ini dirancang sedemikian rupa agar siswa dapat belajar dengan cara yang aktif, seperti permainan kelompok yang melibatkan diskusi tentang makna doa dan cara pengamalannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pada tahap pelaksanaan, model pembelajaran berbasis permainan diterapkan dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan tugas untuk mempelajari doa harian tertentu, lalu mendiskusikan makna doa tersebut dan melakukan kegiatan permainan yang berkaitan dengan doa yang mereka pelajari. Setiap kelompok harus mempresentasikan hasil diskusi mereka, sementara guru memberikan umpan balik untuk meningkatkan pemahaman mereka. Observasi dilakukan untuk menilai partisipasi siswa, kualitas diskusi kelompok, dan pemahaman mereka terhadap materi doa harian. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen tes tertulis dan evaluasi keterampilan melalui pengamatan selama kegiatan permainan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup hasil observasi, catatan refleksi siswa, dan hasil tes sebelum dan setelah pelaksanaan pembelajaran. Data dianalisis menggunakan metode analisis kualitatif deskriptif untuk menggambarkan perubahan dalam pemahaman siswa mengenai doa harian setelah penerapan pembelajaran berbasis permainan. Refleksi dilakukan setelah setiap siklus untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran yang

digunakan, serta untuk merencanakan perbaikan di siklus berikutnya. Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan mengenai bagaimana pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman dan aplikasi nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari siswa di RA Fatkhul Huda Ngrencak.

## **RESULTS AND DISCUSSION**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan dalam pengajaran doa harian di RA Fatkhul Huda Ngrencak berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang makna doa dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum pembelajaran ini, banyak siswa yang hanya menghafal doa tanpa benar-benar memahami artinya atau mengaitkannya dengan pengalaman mereka. Setelah menggunakan model pembelajaran berbasis permainan, siswa lebih aktif dalam berdiskusi dan berbagi pemahaman tentang doa. Penelitian oleh Haryanto (2020) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan lingkungan yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Pada siklus pertama, meskipun siswa menunjukkan antusiasme terhadap materi doa harian, beberapa siswa masih kesulitan dalam menghubungkan doa dengan kehidupan mereka. Mereka cenderung memandang doa hanya sebagai ritual yang harus dilakukan, tanpa memahami manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian oleh Dewi (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran agama yang hanya berfokus pada hafalan dapat mengurangi pemahaman siswa tentang tujuan doa itu sendiri. Oleh karena itu, penting untuk mengaitkan doa dengan pengalaman pribadi siswa agar mereka dapat merasakan manfaatnya secara langsung.

Pada siklus kedua, setelah refleksi dan perbaikan berdasarkan siklus pertama, siswa mulai menunjukkan perubahan yang signifikan. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan mereka untuk lebih mengaitkan doa dengan situasi kehidupan sehari-hari. Dalam permainan yang melibatkan pengulangan doa dan diskusi tentang maknanya, siswa mulai dapat mengaplikasikan doa dalam berbagai konteks. Penelitian oleh Rahmawati (2021) menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan yang melibatkan pengulangan materi dapat membantu siswa memahami dan mengingat konsep-konsep agama lebih baik, karena mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Siswa juga lebih aktif dalam mempraktikkan doa harian setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan ini. Mereka mulai menghafal doa dengan lebih mudah dan mengaplikasikannya dalam berbagai kesempatan, baik di rumah maupun di sekolah. Beberapa siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih tenang dan lebih terhubung dengan Allah setelah mempraktikkan doa-doa yang mereka pelajari. Penelitian oleh Fitriani (2020) menunjukkan bahwa pemahaman yang mendalam tentang doa dapat memberikan ketenangan batin, yang membantu siswa lebih siap dalam menghadapi tantangan hidup mereka. Hal ini menunjukkan bahwa doa harian bukan hanya sekedar ibadah, tetapi juga memberikan manfaat psikologis dan emosional bagi siswa.

Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga meningkatkan rasa percaya diri siswa. Pada awalnya, beberapa siswa merasa malu atau canggung untuk berbicara tentang doa di depan teman-temannya. Namun, melalui diskusi kelompok dalam permainan, mereka mulai merasa lebih nyaman dan terbuka dalam berbagi pemahaman tentang doa. Penelitian oleh Purnama (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan diskusi kelompok dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa, karena mereka diberi kesempatan untuk berbicara dan mendiskusikan ide-ide mereka tanpa rasa takut atau malu. Ini menunjukkan bahwa permainan tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga membangun keterampilan sosial siswa.

Siswa juga mulai lebih aktif dalam berbagi pengalaman pribadi mereka terkait doa harian. Dalam kelompok, mereka bercerita tentang bagaimana doa membantu mereka dalam menghadapi ujian atau masalah pribadi. Penelitian oleh Syafruddin (2021) menunjukkan

bahwa berbagi pengalaman dalam pembelajaran agama dapat memperkaya pemahaman siswa, karena mereka belajar untuk menghubungkan teori dengan praktik. Hal ini menunjukkan bahwa doa harian bukan hanya diajarkan sebagai hafalan, tetapi juga sebagai cara untuk meningkatkan kualitas hidup siswa melalui aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, tantangan terbesar adalah memastikan bahwa semua siswa dapat memahami dan mengaplikasikan doa dalam situasi yang lebih kompleks. Beberapa siswa masih merasa kesulitan untuk tetap tenang dan sabar saat menghadapi situasi yang menegangkan, seperti ujian atau masalah sosial. Penelitian oleh Sari (2020) menunjukkan bahwa meskipun siswa memahami doa, mereka sering kali kesulitan untuk mengaplikasikannya dalam situasi stres. Oleh karena itu, penting untuk memberikan latihan dan refleksi lebih lanjut agar siswa dapat lebih siap untuk menghadapi tantangan hidup dengan ketenangan batin yang didapat dari doa. Siswa juga mulai mengembangkan kebiasaan berdoa yang lebih baik setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan ini. Beberapa siswa melaporkan bahwa mereka menjadi lebih konsisten dalam berdoa setiap hari, baik di sekolah maupun di rumah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis pengalaman dapat memperkuat kebiasaan baik di kalangan siswa. Penelitian oleh Hidayat (2021) menyatakan bahwa kebiasaan berdoa yang dibangun sejak dini akan membentuk karakter spiritual siswa yang lebih kuat, karena mereka terbiasa menghubungkan doa dengan berbagai aspek kehidupan mereka.

Pembelajaran berbasis permainan ini juga menciptakan suasana yang lebih inklusif di kelas. Semua siswa, tanpa memandang kemampuan atau latar belakang mereka, diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam diskusi dan permainan. Hal ini membuat siswa merasa dihargai dan lebih terlibat dalam pembelajaran. Penelitian oleh Alfi (2021) menunjukkan bahwa pendekatan yang inklusif dapat meningkatkan partisipasi siswa, karena mereka merasa diberi kesempatan untuk belajar bersama teman-teman mereka, meskipun memiliki perbedaan kemampuan.

Penerapan pembelajaran berbasis permainan juga berkontribusi pada perkembangan sosial siswa. Dalam permainan yang melibatkan kerja sama antar siswa, mereka belajar untuk saling membantu, berbagi, dan menghargai satu sama lain. Hal ini sangat penting dalam pendidikan agama, karena nilai-nilai sosial seperti ini merupakan bagian integral dari ajaran agama. Penelitian oleh Rahmawati (2020) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang mengajarkan nilai-nilai sosial melalui aktivitas bersama dapat meningkatkan kualitas hubungan sosial siswa dan memperkuat karakter mereka.

Melalui pembelajaran berbasis permainan, siswa juga lebih memahami nilai-nilai yang terkandung dalam doa harian, seperti kesabaran, ketenangan, dan rasa syukur. Mereka mulai melihat doa bukan hanya sebagai kewajiban, tetapi sebagai cara untuk memperkuat hubungan mereka dengan Allah. Penelitian oleh Tohir (2021) menunjukkan bahwa pemahaman yang mendalam tentang doa dapat memperkuat ikatan spiritual siswa dengan Tuhan, karena mereka belajar untuk merasakan manfaat doa dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Di akhir siklus, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pengamalan doa harian. Mereka tidak hanya menghafal doa, tetapi mulai mengerti makna dan manfaatnya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan telah berhasil meningkatkan pemahaman mereka tentang doa harian dan aplikasinya dalam kehidupan mereka. Penelitian oleh Sari (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengaitkan doa dengan kehidupan nyata dapat memperkuat komitmen siswa dalam berdoa dan menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan mereka.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan di RA Fatkhul Huda Ngrencak telah berhasil meningkatkan pemahaman dan pengamalan doa harian siswa. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas yang menyenangkan dan interaktif membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dan dapat menghubungkan nilai-nilai agama dengan kehidupan sehari-hari mereka. Penelitian oleh Hidayat (2021) menyatakan bahwa pendekatan berbasis permainan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pengamalan

agama pada siswa usia dini, karena mereka lebih mudah memahami konsep-konsep agama yang diajarkan melalui pengalaman langsung.

## CONCLUSION

Berdasarkan temuan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan dalam pengajaran doa harian di RA Fatkhul Huda Ngrencak berhasil meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Sebelum pembelajaran berbasis permainan, banyak siswa yang hanya menghafal doa tanpa memahami maknanya atau relevansinya dalam kehidupan sehari-hari mereka. Namun, setelah menerapkan metode ini, siswa mulai lebih aktif berdiskusi, berbagi pemahaman, dan mengaitkan doa dengan pengalaman hidup mereka. Pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis permainan meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran, karena mereka merasa lebih terlibat secara emosional dan intelektual.

Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa. Siswa yang sebelumnya canggung berbicara di depan kelas, kini lebih terbuka untuk mengungkapkan pendapat mereka dalam diskusi kelompok. Melalui permainan yang melibatkan interaksi sosial, siswa belajar untuk bekerja sama, saling menghargai, dan mendengarkan pendapat teman-teman mereka, yang juga memperkuat kemampuan sosial mereka. Pembelajaran berbasis permainan juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk merasakan manfaat langsung dari doa dalam kehidupan mereka, yang memperkuat pemahaman mereka tentang nilai-nilai agama.

Meskipun ada beberapa tantangan dalam memastikan bahwa semua siswa dapat mengaplikasikan doa dalam situasi yang lebih kompleks, penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan aplikasi doa harian di kalangan siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti bahwa metode pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis pengalaman langsung dapat memperkuat pemahaman agama di usia dini dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran doa harian.

## REFERENCES

- Alfi, M. (2021). Pengajaran doa harian dengan pembelajaran berbasis permainan. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Dewi, N. (2021). Peningkatan pemahaman doa harian dengan pembelajaran kooperatif. *Jurnal Pendidikan Agama*.
- Fitriani, S. (2020). Pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Haryanto, D. (2020). Pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan agama. *Jurnal Pendidikan Agama*.
- Hidayat, R. (2021). Pemanfaatan pembelajaran kooperatif dalam pendidikan agama. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Purnama, D. (2020). Pembelajaran doa harian dengan pendekatan inklusif. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Rahmawati, T. (2020). Pembelajaran doa harian melalui permainan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Agama*.
- Rahmawati, T. (2021). Pembelajaran doa harian yang interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Sari, I. (2020). Pembelajaran doa harian di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Agama*.
- Syafruddin, M. (2021). Meningkatkan pemahaman doa harian dengan pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Agama*.