

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI “KRISHNA ADVENTURE” DENGAN METODE PEMBELAJARAN MENYENANGKAN (JOYFUL LEARNING)

Dewa Ayu Prisma Dewi

S1 Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas teknik, Universitas Negeri Surabaya
E-mail : dewa.prismadewi@gmail.com

Setya Chendra Wibawa

S1 Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas teknik, Universitas Negeri Surabaya
E-mail : setyachendra@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran yang menyenangkan akan selalu menggugah rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu, sebuah game edukasi diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna, dinamis dan kreatif. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mengetahui pengembangan game edukasi sebagai sarana belajar menyenangkan dalam mata pelajaran pendidikan agama Hindu untuk kelas IV SD, (2) mengetahui respon siswa terhadap game edukasi dalam mata pelajaran pendidikan agama Hindu untuk kelas IV SD, (3) mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan game edukasi sebagai sarana pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations). Desain penelitian yang dipakai adalah *One Shot Case Study*, sehingga perlakuan *treatment* menggunakan game edukasi Krishna Adventure hanya dilakukan pada satu kelas yaitu kelas IV SD di Pasraman Saraswati I. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Game Edukasi Krishna Adventure dibuat dan dikembangkan menggunakan Adobe Flash CS 6.0, game ini didesain memiliki beberapa level yang juga dilengkapi dengan video animasi pembelajaran, terdapat beberapa kelemahan dari games ini diantaranya penggunaan memory games yang terlalu besar, perlunya penambahan sistem *scoring* dan *random* pada setiap level game; (2) hasil respon siswa terhadap game Krishna Adventure mempunyai persentase 93,90% dengan kriteria sangat baik, dan sebanyak 96,87% siswa menyatakan bahwa game Krishna Adventure menarik dan menyenangkan, (3) hasil belajar siswa menunjukkan sebanyak 93,75% siswa dapat mencapai nilai melampaui KKM.

Kata Kunci: game edukasi, Krishna Adventure, Pembelajaran Menyenangkan

Abstract

The Joyful Learning is expected to make students have more curiosity about something. An educational game is expected to create a joyful learning atmosphere. The purpose of this research are: (1) knowing the development of educational game as a fun learning tool in the subjects of Hindu Religious Education for the fourth grade of elementary school; (2) knowing the students' response to the educational game in Hindu Religious Education subjects the fourth grade of elementary school; (3) knowing the results of student learning after using educational games as a means of learning. The method which used in this research is ADDIE (Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations) model. The research design used is *One Shot Case Study*, so treatment using educational games Krishna Adventure is only done on one class, which is class of fourth grade in Pasraman Saraswati I. The results showed that: (1) educational Games Adventure Krishna was created using Adobe Flash CS 6.0, this game designed to have several levels that are also equipped with video animation learning, there are some disadvantages of this game such as the use of memory games are too large, the need for additional scoring and random system on each level game; (2) result of student response to Krishna Adventure has 93,90% percentage with very good student response criterion, and 96.87% of students stated that Krishna Adventure are interesting and fun; (3) student learning result shows that 93,75% of students can reach score beyond the KKM.

Keywords: Educational game, Krishna Adventure, Joyful Learning

PENDAHULUAN

Karakter dapat dibangun melalui banyak cara, salah satunya adalah dengan pendidikan agama yang baik. Apabila seseorang memahami tentang agamanya masing-masing, diharapkan tidak akan ada rasa fanatik yang

berlebihan yang dapat mengakibatkan perpecahan pada kehidupan bermasyarakat, karena dalam dirinya akan timbul rasa toleransi yang sangat tinggi.

Perkembangan Pendidikan Agama Hindu di Indonesia terutama di luar Pulau Bali bisa terbilang masih sangat minim, di Kota Surabaya sendiri hanya terdapat tiga

Pasraman (tempat pendidikan Agama Hindu) untuk menampung siswa-siswi mulai dari jenjang PAUD sampai SMA. Setelah penulis melakukan observasi jumlah tenaga pendidik yang ada di tiap Pasraman pun sangat terbatas, begitu pula media pembelajaran yang disiapkan di pasraman (sekolah minggu). Guru hanya mengandalkan cara belajar konvensional. Pembelajaran merupakan salah satu unsur penentu baik tidaknya lulusan yang dihasilkan oleh suatu sistem pendidikan.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Aktif dimaksudkan bahwa proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan. Kreatif artinya memiliki daya cipta, dan memiliki kemampuan berkreasi. Peran aktif siswa dalam proses pembelajaran akan menghasilkan generasi yang kreatif, artinya generasi yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Inovatif artinya kemampuan guru dalam menggunakan dan memiliki metode, pendekatan, sumber belajar dalam proses pembelajaran. (Ridwan, 2011)

Unsur menyenangkan adalah suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh terhadap proses belajar. Kondisi yang menyenangkan, aman, dan nyaman akan mengaktifkan bagian neo cortex (otak berpikir) dan mengoptimalkan proses belajar, serta mengungkapkan tingkat kepercayaan diri anak. (Ridwan, 2011)

Sejalan dengan hal itu, meluasnya kemajuan bidang komunikasi dan teknologi serta tingginya dinamika dalam dunia pendidikan semakin meluas pula tuntutan dan peluang penggunaan media yang lebih maju dan bervariasi.

Meninjau dari beberapa hal yang telah dipaparkan diatas, penulis mencoba mengambil beberapa pendekatan yaitu bagaimana menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) menggunakan sebuah game edukasi multimedia. Sehingga penulis mengangkat judul "Game Edukasi 'Khrisna Adventure' dengan Metode Pembelajaran Menyenangkan (*Joyful Learning*) dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu untuk Kelas IV SD (siswa usia 8 - 10 tahun) di Pasraman Saraswati I Pura Segara Kenjeran, Surabaya.

Adapun tujuan dari penelitian dan pembuatan game edukasi ini adalah sebagai berikut: (1) Mengetahui pengembangan game edukasi sebagai sarana belajar menyenangkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu untuk kelas IV SD; (2) Mengetahui respon siswa terhadap game edukasi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu untuk kelas IV SD; (3) Mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan game edukasi sebagai sarana pembelajaran.

Joyful Learning

Sukacita dapat didefinisikan sebagai emosi yang ditimbulkan oleh kesejahteraan. Bersukacita berarti mengalami kegembiraan atau kebahagiaan yang disebabkan oleh sesuatu yang menyenangkan atau memuaskan. Akibatnya, pembelajaran yang menyenangkan dalam konteks pendidikan mengacu pada keadaan intelektual dan emosional positif pelajar. Keadaan atau pengalaman ini dicapai ketika seseorang atau kelompok memperoleh kesenangan dan rasa puas dari proses belajar. Karakteristik pembelajaran yang menyenangkan termasuk sangat terlibat dalam tugas atau pengalaman sambil memiliki rasa heran dan rasa ingin tahu. Biasanya, pendidik dan murid memperoleh manfaat dari dan merasakan sinkronisasi dalam pengalaman belajar / mengajar. Ada rasa ketertarikan dan tujuan bersama. Peserta didik dari semua kemampuan berinteraksi secara bermakna dengan konten pendidikan sambil berinteraksi satu sama lain dalam pertukaran akademis dan sosial yang mendukung. (Udvari-Solner dan Kluth, 2007)

Joyful learning (pembelajaran yang menyenangkan) sebenarnya adalah konsep, strategi, dan praktis pembelajaran yang merupakan sinergi dari pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif (*active learning*) dan psikologi perkembangan peserta didik. (Andreas, 2012)

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan menggunakan media game edukasi multimedia dalam penerapan *joyful learning*.

Game Edukasi

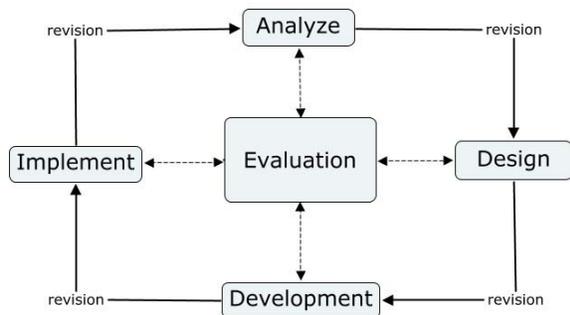
Game edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Handriyantini, 2009).

Game Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan game edukasi adalah salah satu bentuk game yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media yang menarik.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations.



Gambar 1 Diagram Model Pengembangan ADDIE. (Nada Aldoobie, 2015)

Penelitian dilaksanakan di Kelas IV SD Pasraman Saraswati I Pura Segara Kenjeran, Surabaya, pada awal semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 dalam mata pelajaran Agama Hindu, tepatnya pada tanggal 30 Juli 2017 dan tanggal 6 Agustus 2017.

Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah Siswa Sekolah Minggu Agama Hindu Kelas IV SD di Pasraman Saraswati I, Pura Segara Kenjeran, dengan rincian jumlah siswa di dalam kelas tersebut adalah 16 orang.

Design penelitian yang digunakan yaitu pre-experimental designs dengan bentuk One-Shot Case Study. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Desain uji coba empiris seperti yang ditunjukkan pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Design Penelitian One-Shot Case Study (Sugiyono, 2014: 74)

Keterangan :

X = Treatment yang diberikan (variable independen)

O = Observasi/ uji tes dari siswa (variabel dependen)

Penjelasan dari gambar 2 adalah suatu kelas yang sebelumnya di analisis dan diambil data, setelah itu dari simbol X adalah roses atau media yang akan diberikan kepada siswa, dan simbol O adalah suatu observasi atau uji tes agar bisa diketahui hasilnya. Disini peneliti menggunakan Post test, artinya peneliti mengambil hasil dari media setelah melakukan tes, sesudah ditemukan

hasil tes dari media tersebut, bisa diketahui hasil belajar siswa tersebut meningkat atau menurun.

Desain Uji Coba

Desain uji coba pada penelitian ini diawali dengan tahap validasi oleh tiga validator. Dari hasil validasi tersebut diperoleh saran dan kritik yang bersifat membangun. Tahap selanjutnya yaitu uji coba terbatas yang dilakukan terhadap satu kelas siswa Kelas IV SD (siswa usia 8 - 10 tahun) Pasraman Saraswati I Pura Kenjeran Surabaya. Selanjutnya akan diakhiri dengan tahap post test.

Teknik Analisa Data

Kriteria nilai validasi game edukasi 'Krishna Adventure' adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Validasi

| No | Angka | Makna Kualitatif |
|----|-------|--|
| 1 | 4 | Sub pokok bahasan sangat baik/sangat layak/sangat menarik |
| 2 | 3 | Sub pokok bahasan baik/jelas/layak/menarik |
| 3 | 2 | Sub pokok bahasan kurang baik/kurang layak/kurang menarik |
| 4 | 1 | Sub topik bahasan sangat kurang baik/sangat kurang layak/sangat kurang menarik |

(Sa'adun Akbar, 2013)

Hasil analisa instrumen validasi digunakan untuk mengetahui validitas dari game edukasi. Berikut adalah kriteria nilai validasi seperti pada tabel 2:

Tabel 2. Persentase Kriteria Penilaian Validasi

| Skor rata-rata | Kriteria |
|------------------|--------------------|
| 81,26% - 100,00% | Sangat Valid |
| 62,51% - 81,25% | Valid |
| 43,76 - 62,50% | Tidak Valid |
| 25,00% - 43,75% | Sangat Tidak Valid |

(Sa'adun Akbar, 2013)

Persentase validasi dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase validasi} = \frac{\text{jumlah skor terdai}}{\text{skor kriteria}} \times 100\%$$

$$\text{Skor kriteria} = \text{skor tertinggi tiap item} \times \sum \text{item} \times \sum \text{validator}$$

Berdasarkan persentase kriteria validasi dapat dikatakan valid apabila hasil persentase rata-rata yang diperoleh mencapai persentase $\geq 61\%$ dengan kriteria “valid” atau “sangat valid”

Analisis Hasil Belajar Siswa

Untuk menghitung ketercapaian hasil belajar siswa menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Siswa} = (\text{Skor yang diperoleh}) / (\text{total skor maksimum}) \times 100$$

Siswa dikatakan lulus apabila siswa memperoleh skor diantara rentang nilai KKM maupun diatas KKM atau dalam predikat C. Untuk menghitung persentase ketuntasan hasil belajar siswa, digunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan} = (\sum \text{siswa yang tuntas}) / (\sum \text{seluruh siswa}) \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah sebuah Game Edukasi berjudul “Krishna Adventure” berbasis desktop (Windows). Games ini terdiri dua bagian yaitu “Study” dan “Games”. Pada menu Study berisi kumpulan video animasi pembelajaran tentang hari-hari suci dalam Agama Hindu, sedangkan dalam “Games” akan berisi tiga jenis games yang berfungsi sebagai sarana latihan siswa dalam mempelajari materi hari-hari suci dalam Agama Hindu.

Gambar 3 merupakan tampilan halaman awal Krishna Adventure (Study). Krishna Adventure Study terdiri dari dua menu yaitu Sasih dan Pawukon. Sasih adalah hari raya agama hindu yang jatuh setiap 1 tahun sekali, sedangkan pawukon adalah hari raya yang jatuh berdasarkan perhitungan wuku (7bulan sekali).



Gambar 3. Tampilan Halaman Awal Study

Seperti dalam tampilan Gambar 4, terdapat tiga pilihan dalam Games, yaitu Match Planet, Holiday Adventure, dan Memory Games. Masing-masing jenis games ini terdiri dari 3 level yaitu (Easy, Medium dan Hard).



Gambar 4. Tampilan Menu Games

Dalam gambar 5 tampilan *match planet*, siswa mencocokkan planet-planet yang sesuai dengan petunjuk yang diberikan dengan cara drag and drop. Siswa diberikan kesempatan atau nyawa sebanyak 5 untuk menyelesaikan stage ini.



Gambar 5. tampilan Match Planet

Seperti dalam Gambar 6, tampilan *holiday adventure*, user hanya perlu memilih mana hal-hal yang berkaitan dengan hari suci yang disebutkan, sehingga Krishna bisa sampai di planet berikutnya.



Gambar 6. Tampilan Holiday Adventure

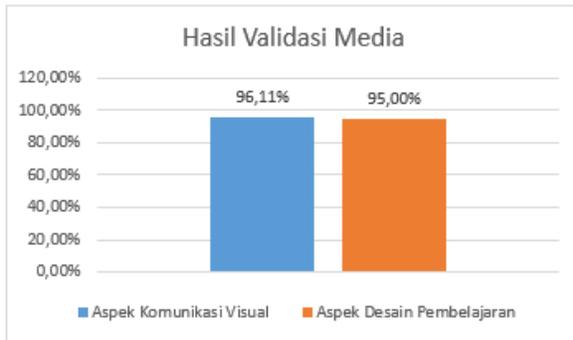
Dalam memory games seperti pada Gambar 7, masing-masing level dibedakan berdasarkan jumlah objek yang harus diingat, semakin tinggi levelnya, maka objek yang harus diingat dan dicocokkan jumlahnya semakin banyak.



Gambar 7. Tampilan Memory Games (Level: Medium)

Hasil Validasi Media

Penilaian hasil validasi media yang dilakukan oleh tiga orang validator terdiri dari 2 dosen ahli dari Jurusan Teknik Informatika UNESA dan 1 orang guru dari Pasraman Saraswati I, terdiri dari dua aspek, yakni Aspek Komunikasi Visual dan Aspek Desain Pembelajaran.

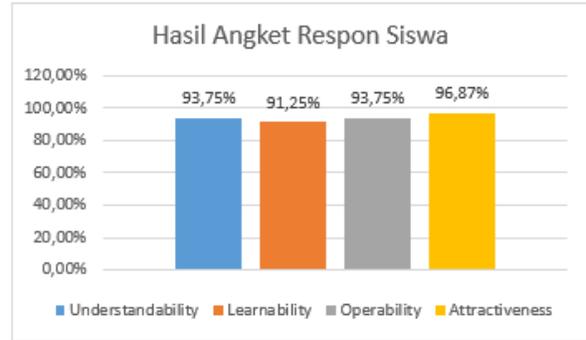


Gambar 8 Hasil Validasi Media

Berdasarkan rata-rata dari Aspek Komunikasi Visual dan Aspek Desain Pembelajaran, maka diperoleh persentase 95,55% dimana ini berarti Game Krishna Adventure termasuk dalam kriteria Sangat Valid dan layak untuk digunakan.

Hasil Respon Siswa terhadap Media

Angket Respon Siswa diberikan kepada siswa kelas IV SD beragama Hindu di Pasraman Saraswati I Pura Segara Kenjeran yang telah memainkan game edukasi Krishna Adventure, dengan jumlah siswa/responden sebanyak 16 orang. Angket respon siswa telah divalidasi sebelum diberikan kepada siswa.



Gambar 9 Diagram Hasil Respon Siswa Terhadap Game Edukasi

Dari hasil rincian nilai rata-rata angket respon media yang telah dinilai oleh 16 responden yang telah menggunakan game edukasi Krishna Adventure memiliki rata-rata 93,90% yang termasuk dalam rentang dengan kriteria Sangat Valid. Hal ini dapat dikatakan bahwa para siswa merespon baik dengan adanya game edukasi Krishna Adventure sebagai media pembelajaran dalam mengenal hari-hari suci dalam Agama Hindu, dan sebanyak 96,87% siswa menyatakan bahwa game Krishna Adventure menarik dan menyenangkan.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa digunakan untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi Hari-hari Suci dalam agama Hindu. Hasil belajar didapatkan dari nilai soal posttest yang diberikan dan dikerjakan oleh siswa setelah memainkan game edukasi. Soal posttest ini berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal.



Gambar 10. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Dari gambar 10 tentang diagram ketuntasan hasil belajar siswa yang telah menggunakan game edukasi Krishna Adventure mempunyai persentase ketuntasan 93,75% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 6,25%.

PENUTUP

Simpulan

Game edukasi “Krishna Adventure” dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang melalui lima tahapan yaitu: Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations, Games ini terdiri dua bagian yaitu “Study” dan “Games”. Terdapat beberapa kelemahan dari games ini diantaranya penggunaan memory games yang terlalu besar, perlunya penambahan sistem *scoring* dan *random* pada setiap level game.

Hasil respon siswa terhadap game edukasi Krishna Adventure mendapat persentase 93,90%, dimana hasil persentase ini berada dalam kriteria sangat valid. Maka dapat dikatakan bahwa game edukasi Krishna Adventure mendapat respon sangat baik dari siswa kelas IV SD di Pasraman Saraswati Pura Segara Kenjeran dan sebanyak 96,87% siswa menyatakan bahwa game Krishna Adventure menarik dan menyenangkan,.

Terdapat 16 siswa kelas IV SD Pasraman Saraswati I yang menggunakan dan mengikuti uji coba game edukasi Krishna Adventure. Hasil Belajar siswa dikatakan tuntas apabila telah mencapai nilai KKM atau berada dalam rentang nilai $75 < C \leq 83$, didapat persentase ketuntasan 93,75% .

Penerapan Game Edukasi Krishna Adventure yang dikombinasi dengan metode Joyful Learning membuat siswa dapat belajar bersama-sama dengan temannya dalam sebuah kelompok, berdiskusi saat memainkan games, dan tidak terpaku dengan buku teks maupun soal-soal yang terlalu kaku, karena semua latihan dan pembelajaran disajikan dalam sebuah permainan interaktif, sehingga siswa dapat belajar dalam suatu kondisi yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Saran

Untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih lanjut, beberapa hal yang dapat penulis sarankan, adalah: penelitian ini hanya terbatas pada kelas IV SD Pasraman Saraswati I Pura Segara Kenjeran, sehingga perlu adanya penelitian lanjut yang tidak hanya dilakukan pada satu kelas saja ataupun pada satu sekolah saja, serta dapat dilakukan penelitian dengan materi yang berbeda.

Pada pengembangan game edukasi ini, games ini sangat lebih optimal apabila dimainkan menggunakan personal computer (PC), dan untuk pengembangan games berbasis Android dapat digunakan bahasa pemrograman yang lebih sederhana (lebih ringan dari segi penggunaan memory) seperti Javascript dan Android Studio, sedangkan untuk Actionscript 3.0 dirasa masih terlalu banyak kekurangan dalam pengembangan games Android.

Games Krishna Adventure berbasis desktop/windows, maka akan lebih optimal apabila digunakan dalam ruang kelas yang didukung oleh sarana komputer didalamnya. Kombinasi metode pembelajaran Joyful Learning yang merupakan strategi belajar kelompok merupakan solusi yang tepat untuk digunakan apabila sarana dan prasarana di dalam kelas kurang mendukung, seperti kurangnya ketersediaan PC atau laptop.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa’dun. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Aldoobie, Nada. 2015. “ADDIE Model”. American International Journal of Contemporary Research. Tersedia: http://www.ajjernet.com/journals/Vol_5_No_6_December_2015/10.pdf (Diakses 5 September 2017, 22:00 WIB)
- Angkowo, R. Dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo
- Dindra Karina Mahendri, Putu, dkk. 2013. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap Tahun Ajaran 2012/2013 di SMP Negeri 1 Gerokgak. (Jurnal). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ed Forest. 2014. ADDIE Model: Instructional Design. (online) <http://educationaltechnology.net/the-addie-model-instructional-design/> . diakses pada 2 Mei 2017.
- Griffiths, Mark. 2002. The Educational Benefits of Videogames. Jurnal Online: sheu.org.uk/publications/eh/eh203mg.pdf
- Handriyantini, Eva, S.Kom, M.MT. 2009. Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.
- Kristanto, Andi dan Wibawa, Setya Chendra. 2016. “Utilization of Digital Camera Simulation Media”. International Journal of Innovative Research in Advanced Engineering (IJIRAE). Tersedia : <http://ijirae.com/volumes/Vol3/iss5/09.MYAE10095.pdf> (Diakses 5 September 2017, 22:00 WIB)
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Publisher
- Sridhar, Sheela. 2014. *Good Theacher + Good Students = Good Nations*. Nigeria : Sathya Sai School Lagos
- Sudarmilah, Endah dkk. 2015. *Popular Games, Can Any Concept of Cognitive Preschoolers Be In It?*. ICITACEE2015. Departemen of Electrical Engineering and Information Technology Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher

Udvari-Solner dan Kluth. 2007. *Joyful Learning: Active and Collaborative Learning in Inclusive Classroom*.

Wibawa, Setya Chendra dan Gareca, Beth Clark. 2014. “Students’ Creative e-Portfolios: Using Android Cell Phone Cameras for Inventive Beauty Photography”. *International Conference on Advances in Education Technology (ICAET 2014)*. Tersedia : http://www.atlantispress.com/php/download_paper.php?id=16161. (Diakses 5 September 2017, 22:00 WIB)

World Education Conference. 2014. *Sathya Sai Ideal Education*. India: Sathya Sai International Organisation

