

APLIKASI SEJARAH KHULAFUR RASYIDIN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID

Anafiatul Munawaroh

461304490

anafiatulmunawwaroh@gmail.com

Abstrak

Khulafaur Rasyidin memiliki banyak Peran terhadap berkembangnya Islam di Dunia. Islam tersebar sampai saat ini dan dikenal oleh sebagian besar Penduduk Bumi. Para Khulafaur Rasyidin sangat bersungguh-sungguh dalam menyebarkan Islam. Sejarah Khulafaur Rasyidin semakin hilang dari generasi-generasi Muslim, banyak dari mereka yang tidak mengenal Khulafaur Rasyidin. Buku bacaan tentang Kisah Khulafaur Rasyidin yang banyak beredar ternyata belum mampu menarik anak untuk mau membaca. Anak-anak lebih senang belajar dengan menggunakan animasi yang bergerak. DVD, Televisi, ataupun Smartphone cukup memudahkan mereka dalam mengingat apa yang sudah didengar dan dilihat.

Aplikasi Sejarah Khulafaur Rasyidin untuk Anak Usia Dini dirancang dengan basis Android. Android telah menjangkau sebagian besar Masyarakat, selain itu juga mendukung animasi-animasi yang bergerak. Aplikasi yang berbasis android ini harapannya mampu memudahkan Orangtua dalam menyampaikan Sejarah Khulafaur Rasyidin. Aplikasi ini dibangun dengan metode Analisa berorientasi Objek menggunakan tools Unified Modeling Language (UML).

Aplikasi ini dilengkapi beberapa menu seperti: Cerita Interaktif, Kuis Interaktif Juga Video. Menu-menu dalam Aplikasi ini didukung dengan Teks, Suara, dan Gambar Animasi menarik. User Interface yang modern dan menarik tersebut bertujuan agar menjadikan anak-anak mudah dalam mempelajarinya.

Kata kunci: Aplikasi, Khulafaur Rasyidin, Sejarah, Android

1. PENDAHULUAN

Islam telah dikenal manusia sejak 14 abad lalu. Islam dibawa oleh Rasulullah sebagai agama yang sempurna. Perkembangan agama islam tidaklah lepas dari perjuangan para sahabat Rasul. Para sahabat sangat gigih dalam menyebarkan Islam hingga dapat dikenal di tengah-tengah masyarakat. Sejarah para khalifah (pemimpin), khususnya Khulafaur Rasyidin memberikan peran yang sangat penting terhadap hadirnya Islam.

Sejarah Peran Khulafaur Rasyidin terhadap berkembangnya Islam di Dunia mulai tergerus. Semakin banyak generasi-generasi Muslim yang tidak mengenal siapa dan apa peran dari Khulafaur Rasyidin. Hal itu dikarenakan kurangnya penyampaian sejarah. Penyampaian sejak usia dini merupakan cara agar generasi-generasi Muslim mengenal sejarah berkembangnya Islam. Mampu mewujudkan semangat perjuangan para tokoh Islam dalam keseharian.

Usia dini adalah anak-anak yang berusia sekitar 4 sampai 6 tahun. Rentang usia ini merupakan masa emas yang tidak dapat terulang

kembali. Masa sensitif dan berkembangnya seluruh aspek perkembangan anak, yang nantinya menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Namun, kemampuan anak untuk tumbuh dan berkembang tidak dapat hadir begitu saja. Ada proses atau tahapan-tahapan yang harus dilalui, di dalamnya diperlukan stimulus-stimulus dari lingkungan untuk mendukung perkembangan secara optimal.

[1] (Conny R.Semiawan:2008) menyatakan ada 9 kemampuan belajar anak yang dapat dipertimbangkan ketika akan menyampaikan suatu pembelajaran. Dari Sembilan kemampuan belajar anak itu difokuskan pada poin pertama dan Sembilan. Point pertama Kecerdasan Linguistik (Linguistic Intelligence), yang dapat berkembang jika dirangsang melalui berbicara, mendengarkan, membaca, menulis, diskusi, dan bercerita. Adapun point Sembilan yaitu Kecerdasan Spiritual, maka penyampaian sejarah Islam khususnya Khulafaur Rasyidin sangat tepat jika disampaikan sejak usia dini.

Penyampaian sejarah juga terdapat beberapa metode seperti: Ceramah, Tanya Jawab, Timeline, Demonstrasi, Role Playing, Peta Konsep, Diskusi, dan Berbagi Pengetahuan. Disini dalam penyampaian cerita difokuskan

pada metode Ceramah, dan juga Tanya Jawab yang dikemas dengan metode Timeline (Ramayulis:2001) [2].

Berbagai bacaan telah tersedia di toko buku dengan bermacam-macam warna dan bentuk yang menarik. Namun anak-anak juga butuh mendengar bagaimana cara melisankannya. Kebanyakan dari mereka lebih senang belajar dengan menggunakan animasi yang bergerak. DVD, Televisi, ataupun Smartphone cukup memudahkan mereka dalam mengingat apa yang sudah didengar dan dilihat.

Platform Android dipilih dalam pembuatan Aplikasi Sejarah Khulafaur Rasyidin Untuk Usia Dini Berbasis Android untuk anak usia dini. Hal ini disebabkan Android merupakan platform lengkap mulai Sistem Operasi, Aplikasi, Tool Developing, Market Aplikasi, dukungan vendor industri mobile, bahkan dukungan dari komunitas Open system.

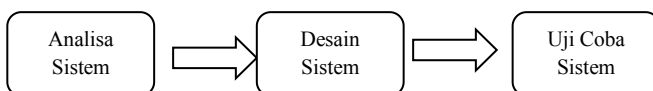
Berdasarkan uraian di atas judul "APLIKASI SEJARAH KHULAFUAUR RASYIDIN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID" dijadikan sebuah permasalahan sebagai bahan penyelesaian Tugas Akhir S-1.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Perancangan Sistem

UML (*Unified Modeling Language*) adalah metode pemodelan secara Visual sebagai sarana untuk merancang atau membuat software yang berorientasi objek.

Alur perancangan sistem pada aplikais ini dapat di gambarkan pada gambar 2.0 :



Gambar 2.0 Alur Perencanaan Sistem

2.1.1. Analisa Sistem

Tujuan analisa sistem adalah untuk menghasilkan hal-hal detail mengenai kebutuhan yang dibutuhkan oleh pengguna (*user*). Analisa dan perancangan Aplikasi Sejarah Khulafaur Rasyidin Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android ini dirancang agar dapat digunakan pada *mobile device* berbasis android.

2.1.2. Desain Sistem

Desain adalah suatu tahap lanjutan dari tahap analisa sistem, yang merupakan suatu tahap persiapan untuk

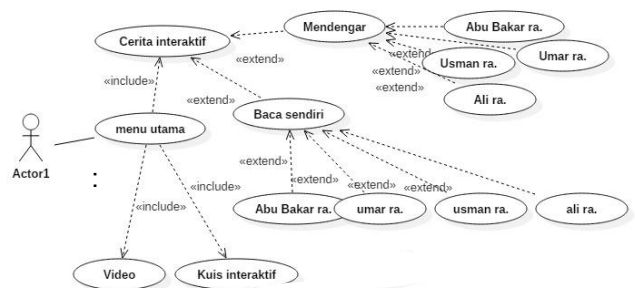
rancangan dan implementasi sistem.

2.1.3. Ujicoba Sistem

Pada tahap ini dilakukan suatu pengujian terhadap aplikasi yang telah di bangun. Pengujian terhadap kelebihan dan kekurangan.

2.2. Use Case Diagram

Usecase diagram digunakan untuk menggambarkan secara ringkas. Use Case juga menggambarkan secara fungsional yang diharapkan pada sistem, siapa yang menggunakan sistem dan apa Saja yang dapat system tersebut lakukan. Alur Use Case *diagram* digambarkan pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Use Case Diagram

a. Definisi Aktor

Definisi actor merupakan penjelasan dari apa yang dilakukan oleh actor-aktor yang terlibat dalam perangkat lunak. Adapun deskripsi dari actor-aktor yang terlibat dalam perancangan Aplikasi Sejarah Khulafaur Rasyidin Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android pada anak usia dini sebagai berikut:

Tabel 2.0 Definisi Aktor

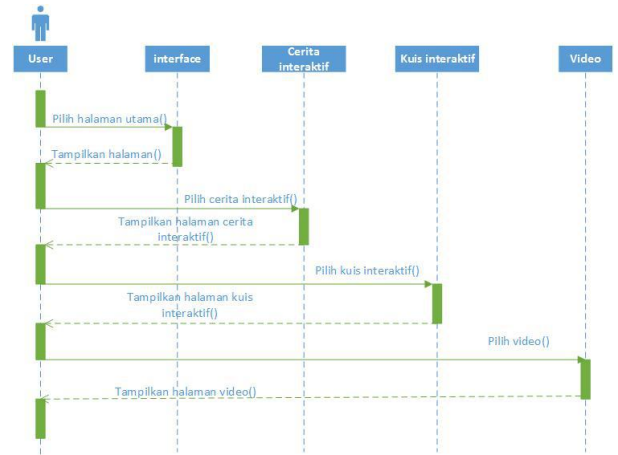
No	Aktor	Deskripsi
1	User	Pengguna dapat mengakses semua yang ada dalam aplikasi ini

b. Deskripsi use case

Tabel 2.1 Deskripsi use case

No	Use case	Deskripsi
1	Cerita interaktif	Pengguna dapat memilih cara penyampaian cerita yaitu dengan cara mendengarkan atau membaca sendiri. Pengguna juga dapat memilih salah satu nama dari para Khulafaur Rasyidin.
2	Kuis interaktif	Pengguna dapat memilih kuis untuk menguji daya ingat serta dapat memperoleh skor.
3	Video	Pengguna dapat memutar video dari Khulafaur Rasyidin

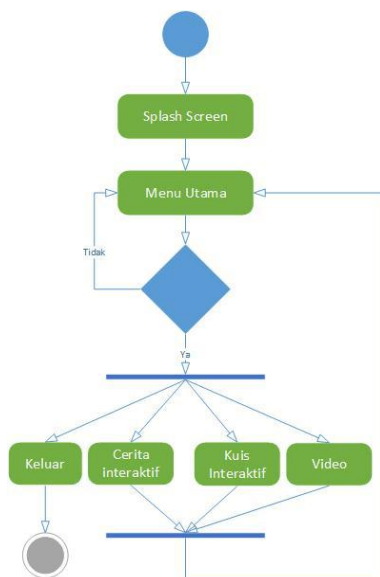
berdasarkan waktu. *Sequence diagram* juga dapat menggambarkan urutan atau tahapan yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan sesuatu seperti pada *use case diagram*. Gambar *sequence diagram* digambarkan pada gambar 2.3 :



Gambar 2.3 Alur *Sequence diagram*

2.3. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas pada system yang sedang dirancang. Menggambarkan bagaimana masing-masing alur berawal, decision yang mungkin terjadi dan bagaimana berakhir. Gambar 2.2 merupakan alur activity diagram dari Aplikasi Sejarah Khulafaur Rasyidin Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android :



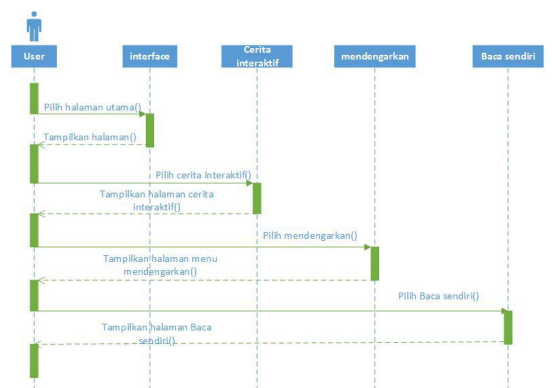
Gambar 2.2 Activity Diagram

2.4. Sequence diagram

Sequence diagram adalah salah satu jenis diagram pada UML yang menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem. Interaksi berupa message yang digambarkan

2.4.1. Sequence Diagram Cerita Interaktif

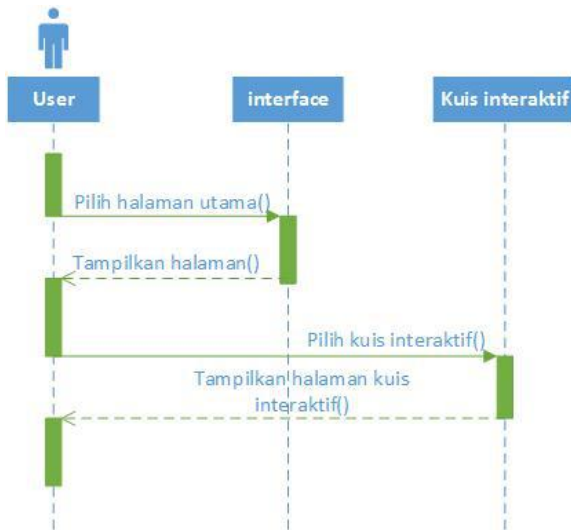
Pada gambar 2.4 *Sequence Diagram Cerita interaktif* menjelaskan alur interaksi objek menu cerita interaktif. Menu *cerita interaktif* meliputi cara penyampaian yaitu mendengarkan atau baca sendiri serta nama-nama Khulafaur Rasyidin. Adapun untuk menu cerita interaktif mendengarkan juga sama dengan *sequence diagram* pada gambar 2.4.



Gambar 2.4 *Sequence diagram cerita interaktif baca sendiri*

2.4.2. Sequence Diagram Kuis Interaktif

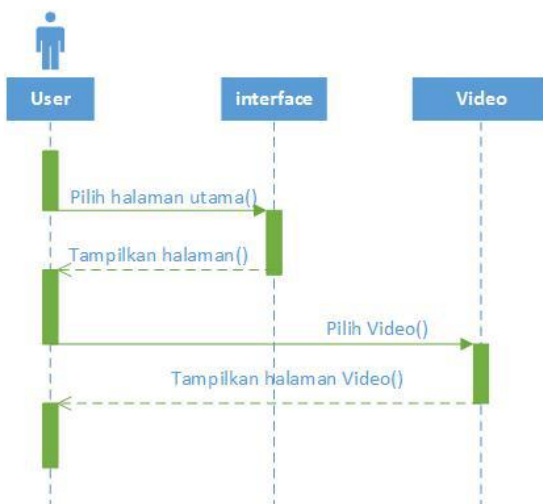
Sequence Diagram kuis interaktif menjelaskan alur interaksi objek pada menu kuis interaktif yang menyajikan beberapa pertanyaan. Berikut sequence diagram alur menu kuis interaktif.



Gambar 2.5 Sequence diagram Alur kuis interaktif

2.4.3. Sequence diagram Video

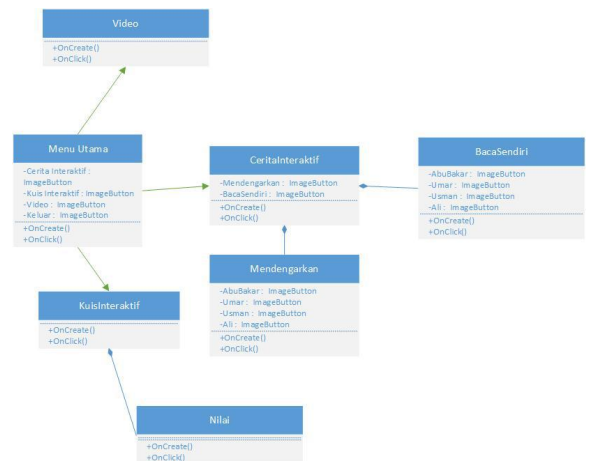
Sequence Diagram Video menjelaskan alur interaksi objek pada menu video yang menyajikan video animasi Khulafaur Rasyidin. Berikut sequence diagram alur menu Video.



Gambar 2.6 Sequence diagram Video

2.5. Class Diagram

Class Diagram digunakan untuk menampilkan kelas dan paket di dalam system. Class Diagram menunjukkan hubungan antar Class dalam Sistem yang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi. Gambar 2.7 adalah Class Diagram dari perancangan Aplikasi Sejarah Khulafaur Rasyidin Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android .



Gambar 2.7 Class Diagram

2.6. User Interface

Aplikasi Sejarah Khulafaur Rasyidin Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android memiliki 3 menu meliputi : Cerita interaktif, Kuis interaktif dan Video. Pada menu cerita interaktif akan disajikan sejarah mengenai Khulafaur Rasyidin. Pada menu kuis interaktif akan disajikan pertanyaan mengenai Khulafaur Rasyidin. Sedangkan dalam menu video akan disajikan video animasi Khulafaur Rasyidin.

Interface adalah rancangan tatap muka atau tampilan dari sistem yang akan dibuat. Tampilan tersebut dapat mempermudah pembuatan desain tampilan sistem ketika menggunakan coding.

a. Menu Utama

Tampilan menu utama Aplikasi Sejarah Khulafaur Rasyidin Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android digambarkan pada gambar 2.8 dan 2.9:

1. Rancangan tampilan Splash Screen Aplikasi Sejarah Khulafaur Rasyidin Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android .



Gambar 2.8 Splash Screen.

2. Rancangan tampilan menu utama terdapat 4 button yakni : button Cerita interaktif, button kuis interaktif, button video dan button keluar.



Gambar 2.9 Menu utama.

Pada gambar 2.9 menu utama menjelaskan user dapat memilih menu antara menu cerita interaktif, menu kuis interaktif, dan menu video.

b. Menu Cerita Interaktif

Tampilan menu cerita interaktif di gambarkan pada gambar 2.10 dan 2.11:

1. Rancangan gambar menu cerita interaktif cara penyampaian

Pada gambar 2.10 menu cerita interaktif user dapat memilih cara penyampaian cerita agar dapat memudahkan user dalam memahami sejarah. Pada menu cerita interaktif terdiri dari tiga button yakni : button mendengarkan, button baca sendiri, dan button keluar.



Gambar 2.10 Menu Cerita interaktif cara penyampaian

2. Rancangan gambar menu cerita interaktif button mendengarkan

Pada gambar 2.11 menu cerita interaktif button mendengarkan user dapat memilih salah satu nama Khulafaur Rasyidin yang akan didengarkan sejarahnya. Menu cerita interaktif button mendengarkan terdiri dari 5 button yakni : button Abu Bakar ra, Umar ra, Usman ra, Ali ra, dan button keluar.



Gambar 2.11 menu Cerita interaktif button mendengarkan

Gambar 2.13 menu cerita interaktif button Abu Bakar

2.1. Rancangan gambar menu cerita interaktif button Abu Bakar

Pada gambar 2.12 menu cerita interaktif button Abu Bakar ra. User dapat mendengarkan sejarah Abu Bakar ra. disertai dengan gambar animasi yang menarik. Tampilan Button Khulafaur Rasyidin yang lainnya juga sama dengan gambar 2.12.



Gambar 2.12 menu cerita interaktif button Abu Bakar

2.2. Rancangan gambar menu cerita interaktif button Abu Bakar

Pada gambar 2.13 menu cerita interaktif button Abu Bakar ra. user dapat membaca sejarah biografi Abu Bakar ra. disertai dengan gambar animasi yang menarik. Tampilan Button Khulafaur Rasyidin yang lainnya juga sama dengan gambar 2.13.



c. Menu Kuis Interaktif

Pada gambar 2.14 menu kuis interaktif user dapat menjawab pertanyaan dan disertai Nilai jika jawaban benar.



Gambar 2.14 menu Kuis Interaktif

d. Menu Video

Pada gambar 2.15 merupakan Menu Video, user dapat melihat video Khulafaur Rasyidin.



Gambar 2.15 Menu Video

3. IMPLEMENTASI DAN UJICOBA APLIKASI

Implementasi merupakan tahap untuk mengembangkan rencana rancangan aplikasi menjadi aplikasi yang seutuhnya. Pengembangan tersebut tentunya dilakukan dengan menulis kode-kode program kedalam sebuah aplikasi *development* berbasis *java android*. Dalam hal ini aplikasi *development* yang digunakan adalah Android Studio Versi 1.5.1. Aplikasi tersebut yang akan membantu untuk mengkonversi rancangan semula menjadi aplikasi yang utuh serta akan di implementasikan kedalam sebuah perangkat keras / *gadget*.

Gadget yang digunakan adalah Smart phone Advan i4D. Kode-kode berbasis android dalam penyusunannya tentunya memiliki sebuah batasan perangkat lunak dan perangkat keras yang memadai, agar dalam membangun sebuah aplikasi tidak ada kendala. Sehingga dibutuhkan perangkat lunak dan perangkat keras yang sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

3.1. Pengujian Sistem

Setelah proses pembuatan aplikasi selesai maka sebuah aplikasi perlu diuji untuk dapat mengetahui tingkat keberhasilan dari fungsi – fungsi yang ada.

3.2. Antarmuka Sejarah Khulafaur Rasyidin

3.2.1. Rancangan Halaman *Splash Screen*

Splash Screen adalah tampilan pertama program yang muncul sementara sebelum masuk ke menu utama. *Splash Screen* Aplikasi Sejarah Khulafaur Rasyidin Muncul kurang lebih berjalan selama lima detik, dalam bentuk tampilan gambar dan suara.



Gambar 3.0 Tampilan *Splash Screen* Sejarah Khulafaur Rasyidin

3.2.2. Rancangan Halaman Menu Utama

Splash screen sekitar 5 detik selesai kemudian muncul halaman utama yang berisi menu-menu utama. Tampilan menu utama terdapat empat button yaitu: Button Cerita interaktif, Button kuis interaktif, Button video dan Button keluar.

Pada gambar 3.1 yaitu Tampilan menu utama menjelaskan Pengguna dapat memilih menu antara menu cerita interaktif, menu kuis interaktif,

menu video, serta keluar, di mana masing-masing menu akan menampilkan halaman sesuai yang dipilih.



Gambar 3.1 Tampilan Menu Utama

3.2.3. Halaman Cerita Interaktif

Rancangan antar muka ini digunakan sebagai halaman setelah menu utama dari aplikasi. Halaman Cerita Interaktif ini akan menampilkan cara penyampaian cerita tentang Khulafaur Rasyidin kepada pengguna. Pengguna dan cerita yang disajikan akan saling berinteraksi sehingga disebut sebagai cerita interaktif.

Pada gambar 3.2 menu cerita interaktif pengguna dapat memilih cara penyampaian cerita agar dapat memudahkan pengguna dalam memahami sejarah. Menu cerita interaktif ini terdiri dari tiga button yakni : button mendengarkan,



button baca sendiri, dan button keluar. Masing-masing Button

tersebut akan menampilkan halaman selanjutnya sesuai pengguna pilih.

Gambar 3.3 Halaman Kuis Interaktif

3.2.5. Halaman Video

Halaman Video akan muncul apabila Pengguna memilih menu Video seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.4. Halaman ini terdapat Pilihan nama-nama Khulafaur Rasyidin yang dapat dipilih oleh pengguna untuk dilihat kisah khulafaur Rasyidin dalam bentuk video animasi .

Gambar 3.2 Menu Cerita interaktif

3.2.4. Halaman Kuis Interaktif

Halaman Kuis Interaktif akan muncul apabila Pengguna memilih menu Kuis Interaktif seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.3. Halaman ini terdapat Kuis semacam pertanyaan yang dapat mengasah daya ingat anak terhadap Sejarah Khulafaur Rasyidin yang Telah dibaca ataupun didengar. Pengguna dapat menjawab pertanyaan dan akan mendapat Nilai jika jawaban benar.



Gambar 3.4 Menu Video

3.3. Rencana Pengujian Perangkat Lunak

Adapun rencana pengujian perangkat lunak yang akan diuji dengan menggunakan Metode Black Box. Pengujian black box di lakukan dengan menguji apakah sistem yang di kembangkan sesuai dengan apa yang tertuang dalam spesifikasi fungsional system.

Berikut ini adalah hasil pengujian aplikasi berdasarkan spesifikasi yang didefinisikan pada proses analisis dan implementasi :



Tabel 3.0 Hasil pengujian penggunaan aplikasi

No.	Komponen yang diuji	Skenario butir uji	Hasil pengujian
1.	Splash Screen	Menampilkan Tampilan Splash Screen	Berhasil
2.	Menu Utama	Menampilkan beberapa pilihan menu	Berhasil
3.	Menu Cerita Interaktif	Menampilkan cara penyampaian cerita	Berhasil
4.	Menu cara Penyampaian	Menampilkan Pilihan Nama Khulafaur Rasyidin	Berhasil

5.	Menu Video	Menampilkan tampilan video dari Khulafaur Rasyidin	Berhasil
6.	Menu Kuis Interaktif	Menampilkan tampilan Kuis	Berhasil

3.4. Tes Kerja Aplikasi

Perlunya melakukan tes kinerja aplikasi adalah untuk mengetahui kecepatan, ketepatan dan kebenaran kinerja sebuah aplikasi. Tes aplikasi Sejarah Khulafaur Rasyidin Untuk Anak Usia Dini sebagai berikut

1. Aplikasi Sejarah Khulafaur Rasyidin mempunyai ukuran file 130 MB
2. Pada saat berjalan di *gadget*, aplikasi Sejarah Khulafaur Rasyidin Untuk Anak Usia Dini berbasis android memakan memori RAM 14 MB
3. Pada saat membuka antar halaman waktu yang dibutuhkan ± 2 detik
4. Menampilkan detail informasi, waktu yang dibutuhkan untuk menampilkan detail ± 2 detik

3.5. Respon Pengguna

Untuk mengetahui bagaimana respon pengguna terhadap aplikasi Sejarah Khulafaur Rasyidin ini, maka setelah dilakukan lingkungan ujicoba. Selanjutnya adalah dengan membagikan kuesioner terhadap pengguna.

Dari kuesioner yang dibagikan dengan contoh kuesioner seperti yang dilampirkan, maka diperoleh hasil seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Hasil Kuesioner

Soal no	5	4	3	2	1
1	6	8	0	0	0
2	7	7	0	0	0
3	5	8	1	0	0
4	6	6	2	0	0
5	6	8	0	0	0
6	6	8	0	0	0
7	5	9	0	0	0
8	6	9	1	0	0
9	5	9	0	0	0
10	9	5	0	0	0

Tabel 3.1 merupakan hasil dari kuesioner, dari tabel tersebut dapat dilakukan perhitungan dengan menggunakan skala linkert. Dalam skala linkert, pernyataan – pernyataan yang diajukan, baik pernyataan positif maupun pernyataan negative dinilai oleh responden dengan penilaian sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS), dan. sangat tidak setuju (STS). Penetapan skor untuk pernyataan positif dan pernyataan negative adalah kebalikannya, seperti tampak pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.2 Format pernyataan responden

Pernyataan sikap	SS	S	R	TS	STS
Pernyataan Positif	5	4	3	2	1
Pernyataan Negatif	1	2	3	4	5

Dengan demikian skor maksimal skala bagi suatu unit analisis adalah jumlah item dalam skala dikalikan 5, dan diberi symbol 5k. sedangkan skor minimalnya adalah jumlah item dalam skala dikalikan 1, dan diberi symbol k. Jadi rentang skor skala teoritik skala adalah $k - 5k$.

Pada kuesioner yang dibagikan terdapat 10 pertanyaan, sehingga:

Skor minimum : $1 \times 10 = 10$

Skor maximum : $5 \times 10 = 50$

Kategori kriteria : 5

Rentang nilai : $\frac{50-10}{5} = 8$

Penentuan kriteria : 0% - 19.99% dapat ditetapkan Tidak baik

20% - 39.99% dapat ditetapkan Kurang baik

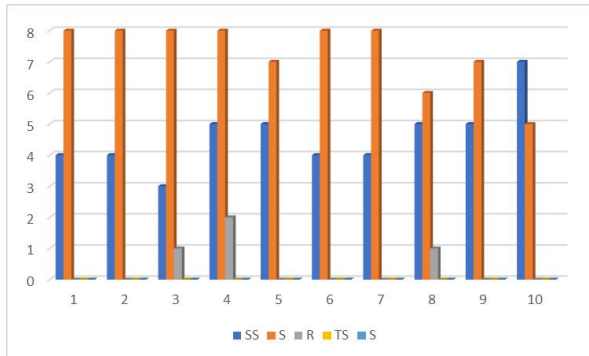
40% - 59.99% dapat ditetapkan Cukup baik

60% - 79.99% dapat ditetapkan Baik

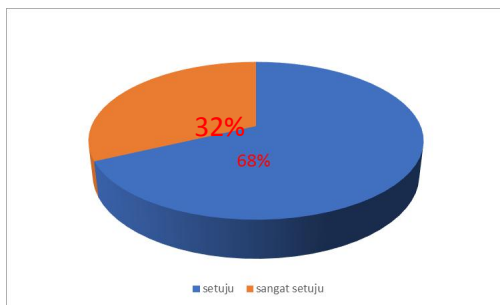
80% - 100% dapat ditetapkan sangat baik

Dengan demikian jika dominan responden memiliki Presentasi nilai total $>60\%$, dapat dikatakan bahwa aplikasi sejarah khulafaur rasyidin ini baik.

Grafik atau gambar 3.5 di bawah ini, yang menunjukkan banyaknya responden yang memberikan penilaian baik untuk setiap pernyataan. Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi baik menurut penilaian responden. Hal ini juga dikuatkan dengan gambar 3.6 yang menunjukkan Presentasi nilai total > 60%.



Gambar 3.4 Grafik Hasil Kuesioner



Gambar 3.6 Presentase Total Nilai Responden

3.6. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *Black Box* dan skala likert yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Aplikasi Sejarah Khulafaur Rasyidin berbasis android mobile ini sudah dapat dikatakan baik dan berjalan dengan maksimal. Pada tes kinerja aplikasi berjalan cukup cepat, tepat dan benar. Namun tidak menutup kemungkinan dapat terjadi kesalahan pada saat aplikasi digunakan selanjutnya Sehingga perlu dilakukan proses *maintenance* untuk lebih mengetahui kekurangan yang ada pada Aplikasi ini.

4. SIMPULAN

Berdasarkan pada tujuan, analisa sistem, serta implementasi pada bab – bab sebelumnya, maka didapat beberapa kesimpulan antara lain :

1. Aplikasi Sejarah Khulafaur Rasyidin telah berhasil dibangun.
2. Dengan uji coba di smartphone pengguna, aplikasi ini memakai 14 MB RAM, dengan kecepatan pemanggilan membutuhkan waktu ± 2 detik.
3. Aplikasi sejarah khulafaur rasyidin ini sudah baik dan sesuai kebutuhan anak usia dini menurut pernyataan data responden

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Conny R.Semiawan.2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar*.Jakarta
- [2]. Hasnida, M. 2015. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- [3]. Johnw.santroek.2007.*Psikologi Pendidikan*.Jakarta:Prenada.
- [4]. Ramayulis.2001.*Metodologi Pengajaran Agama Islam*.Jakarta:Kalam Mulia.
- [5]. Imam as-Suyuthi.2015.*Tarikh Khulafa'*.Jakarta:Al-Azhar Press.
- [6]. Abu Afifah Ar-raji.2016.*Kisah Khulafa'ur Rasyidin*.Solo:Zamzam.