

Perancangan Meja Pintar Untuk Belajar Anak di Taman Pendidikan Al – Quran Dalam Era New Normal

Dwiky Anggit Refsianto, Yoga Pujiraharjo, Chris Chalik

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

dwikyanggit@student.telkomuniversity.ac.id¹, yogapeero@telkomuniversity.ac.id²,
lordchris@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Masjid memiliki peranan yang sangat penting dalam pengembangan dakwah dan pemberdayaan umat Islam. Sayangnya saat ini banyak masjid yang kehilangan fungsi-fungsi tersebut, salah satunya karena faktor pengurusnya. Masjid yang pengurusnya aktif, kegiatannya juga aktif. Sedangkan masjid yang pengurusnya tidak aktif, kegiatannya juga tidak aktif. Maka, agar masjid dapat menjalankan fungsinya secara optimal, perlu adanya suatu model rekrutmen SDM yang menghasilkan pengurus yang efektif dan berkelanjutan. Tujuan perancangan ini adalah untuk mengembangkan sarana Taman Pendidikan Al-Quran. Dimana Taman pendidikan Al – Quran pada sekarang ini rata-rata masih belum memiliki kualitas yang baik dan nyaman. Mungkin tergantung bagaimana dewan pengurus dari masjid tersebut mengurusnya. Fokus dari penelitian ini yaitu mengenai sarana pembelajaran dari Taman Pendidikan Al – Quran. Dimana sarana pembelajaran tersebut merupakan komponen utama dari proses belajar dan mengajar. Karena dengan sarana belajar yang mendukung, proses belajar dan mengajar akan berlangsung dengan lebih baik. Dengan ilmu Desain Produk diharapkan mampu untuk mengatasi masalah mengenai sarana pembelajaran di Taman Pendidikan Al – Quran menjadi lebih baik. Dan menjadikan acuan bagi sarana tempat pembelajaran untuk perubahan ke arah yang lebih baik. Saat menghadapi masa pandemic, masjid pun turut mengalami dampaknya. Seluruh masjid di kawasan Indonesia, sempat mengalami *vacuum* dari kegiatan ibadah. Namun setelah adanya vaksinasi, dan kehidupan new normal, masjid mulai bisa digunakan kembali.

Kata Kunci : *Meja Pintar, Masjid, Taman Pendidikan Al – Quran, New normal*

ABSTRACT

Mosques have a very important role in the development of da'wah and empowerment of Muslims. Unfortunately, at this time many mosques have lost these functions, one of which is due to the management factor. A mosque whose management is active, its activities are also active. Meanwhile, mosques whose management is not active are also inactive. So, in order for the mosque to function optimally, it is necessary to have a HR recruitment model that produces effective and sustainable management. The purpose of this design is to develop the facilities for the Al-Quran Education Park. Whereas the Al-Quran education park at this time on average still does not have good quality and comfort. Maybe it depends on how the governing board of the mosque takes care of it. The focus of this research is on learning tools from the Al-Quran Education Park. Where the learning facilities are the main components of the teaching and learning process. Because with supporting learning facilities, the learning and teaching process will take place better. With the knowledge of Product Design, it is expected to be able to solve problems regarding learning facilities in the Al - Quran Education Park for the better. And make a reference as a place of learning for a change for the better.

Keywords: Smart Table, Mosque, Al – Qur'an Education Park, New Normal

1. Pendahuluan

Pada masa pandemi, fasilitas umum yang biasa kita gunakan sehari – hari menjadi terbatas dalam aksesnya. Salah satunya adalah masjid. Dalam masa pandemi yang sudah kita jalani selama kurang lebih 1 tahun. Kita sudah memasuki fase new normal. Dimana kita sudah bisa melakukan aktivitas kita, namun dibatasi dan tetap memperhatikan protokol kesehatan. Sarana umum pun tetap terbatas penggunaannya. Masjid mulai diperbolehkan melakukan kegiatannya seperti sholat berjamaah dan lainnya.

Masjid memiliki fungsi dan peran penting bagi umat Islam di dunia. Fungsi utama masjid adalah sebagai tempat ibadah bagi umat Islam di seluruh dunia. Selain sebagai tempat ibadah, masjid juga diperbolehkan sebagai tempat untuk melakukan kegiatan – kegiatan lainnya yang berkaitan dengan keagamaan. Seperti tausiah, pesantren kilat dan sebagai Tempat Pembelajaran Al – Quran. Tempat pembelajaran Al- Quran di Indonesia susah cukup banyak tersedia disebagian besar masjid diseluruh penjuru Indonesia. Sebagai sarana pembelajaran, Tempat Pembelajaran Al-Quran atau biasa disingkat dengan TPA tentunya memiliki murid yang terbilang cukup banyak. Karena dengan pola hidup masyarakat muslim dengan memberikan pelajaran mengenai Al-Quran sejak dini merupakan sebuah kewajiban. Dan sudah membudaya hingga saat ini.

Dengan masalah mengenai Tempat Pembelajaran Al – Qur'an yang terkait dengan fase *New Normal* seperti, belum tersedianya meja baca Al – Qur'an yang ergonomis dan layak digunakan pada era *New Normal*. penulis tertarik untuk merancang sebuah produk guna memfasilitasi para murid untuk berkegiatan di TPA pada era *New Normal* ini. Untuk memecahkan masalah tersebut penulis menggunakan metode penilaian yang bersifat kualitatif.

2. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang dilakukan bersifat kualitatif yaitu berusaha memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti sendiri. Penelitian yang menggunakan metode kualitatif bertujuan untuk memahami objek yang diteliti secara mendalam. Selain hal tersebut metode ini juga memiliki tujuan mengembangkan sensitifitas penulis terhadap masalah masalah yang dihadapi sehingga tercipta sebuah *problem solving*.

Untuk mengumpulkan data – data yang diperlukan kami perlukan kami sudah melakukan observasi, wawancara dan studi pustaka.

1.Observasi Lapangan

Observasi dilakukan dengan mendatangi lokasi dan meneliti ruangan kondisi TPA yang bersangkutan.

2.Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menguatkan analisis lapangan, penulis mewawancarai pengurus masjid untuk mendalami kondisi pembelajaran di TPA

3.Studi Literatur

Memperoleh data dengan mempelajari literatur yang ada mengenai pembelajaran di TPA

Dengan mengacu kepada data lapangan dari hasil wawancara, observasi lapangan dan studi literatur, teknik analisis data yang penulis gunakan adalah SWOT.

SWOT adalah singkatan dari *Strenght, Weakness, Opportunities, dan Threat*. Analisis SWOT mengatur kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman ke daftar yang terorganisir dan biasanya disajikan dalam bentuk kisi – kisi yang sederhana.

. 3. Hasil dan Pembahasan

Tingkat partisipasi masyarakat dalam mengembangkan Taman Pendidikan Al-Qur'an semakin tinggi. Akan tetapi kesemarakan berdirinya Taman Pendidikan Al-Qur'an yang jumlahnya melebihi angka 100.000 unit di seluruh Nusantara, tidak sedikit diantaranya yang dikelola secara asal-asalan, tanpa standar kurikulum, dan standar pengelolaan yang representatif. Apabila kasus-kasus seperti itu dibiarkan berkembang tanpa kendali mutu yang baik, dikhawatirkan akan menimbulkan citra buruk bagi eksistensi Taman Pendidikan Al-Qur'an, dan menjadi kontra produktif bagi misi dan fungsi yang diembannya.

Pada bagian sarana pembelajaran di TPA masih banyak Taman Pendidikan Al-Quran yang memiliki sarana yang kurang mendukung bagi para murid di TPA tersebut. Sehingga sangat disayangkan ketika proses pembelajaran akan terhambat oleh sarana sarana yang tidak mencukupi. Untuk menyelesaikan masalah mengenai sarana, penulis tertarik untuk merancang salah satu sarana yang memiliki peran penting dalam kegiatan mengajar, yaitu meja belajar anak yang ergonomis dan bisa digunakan dengan nyaman dengan desain yang ramah anak. Dengan perancangan meja sebagai sarana pembelajaran diharapkan bisa mengatasi kekurangan sarana pada Taman Pembelajaran Al – Quran.

Pengertian Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (system flowchart), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem. Syifaun Nafisah, (2003: 2).

Pengertian Taman Pendidikan Al-Quran

Taman Pendidikan Al-Qur'an, baik yang dikenal dengan nama TKA, TKQ, TPA, TPQ, TQA dan bentuk lain yang sejenis, saat ini telah tersebar luas di Tanah Air. Dan fakta menunjukkan, bahwa keberadaan lembaga ini tidak bisa dipisahkan dari peran KH Dahlan Salim Zarkasi dan KH As'ad Humam. KH Dahlan Salim Zarkasi berperan merintis berdirinya TK Al-Qur'an yang pertama, yaitu TK Al-Qur'an "Mujawwidin" di Semarang (1986) yang menggunakan metode "Qiroati", sedang KH As'ad Humam bersama timnya, yaitu Tim Tadarus Angkatan Muda Masjid dan Mushola (AMM) Yogyakarta. Pada tanggal 16 Maret 1988, KH As'ad Humam mendirikan TK Al-Qur'an "AMM" di Yogyakarta yang menggunakan metode "Iqra" kemudian diikuti Taman Pendidikan Al-Qur'an "AMM", Ta'limul Qur'an Lil Aulad "AMM", Kursus Tartilil Qur'an "AMM".

Pengertian Sarana Pembelajaran

Menurut *Roestiyah* (2004: 166) sarana belajar adalah peralatan belajar yang dibutuhkan dalam proses belajar agar pencapaian tujuan belajar dapat berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien.

Menurut *E. Mulyasa*, sarana belajar adalah peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pembelajaran, khususnya proses belajar, mengajar, seperti bangunan, ruang kelas, meja kursi, serta alat-alat dan media pengajaran.

Menurut *Wahyuningrum* (2004:5), sarana pendidikan adalah segala fasilitas yang diperlukan dalam proses pembelajaran, yang dapat meliputi barang bergerak maupun barang tidak bergerak agar tujuan pembelajaran tercapai.

Dari beberapa pengertian yang dikemukakan oleh ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sarana pembelajaran adalah semua perangkat peralatan, bahan, dan perabot yang secara langsung digunakan dalam proses pembelajaran.

Psikologi Anak

Pada masa kini anak lebih menyukai permainan digital seperti permainan di Ipad, Playstation, dan lain-lain, tetapi semua permainan tersebut memiliki dampak positif dan negatif, dampak positifnya adalah kreativitas anak dapat terasah, karena jenis permainannya pun sangat banyak dan amat beragam, sedangkan dampak negatifnya adalah anak jadi malas melakukan kegiatan lainnya seperti berinteraksi sosial, selain menjadi malas, dari banyak permainan yang ditawarkan ternyata ada juga permainan yang tidak sesuai dengan umurnya yang biasanya di dalam permainan banyak dengan adegan kekerasan, vulgar, dan sebagainya. Hal tersebut sangat berpengaruh

terhadap pembentukan karakter anak, sehingga para orang tua harus paham konsekuensinya saat mereka memberi gadget untuk mainan anaknya. mainan edukatif dapat memberikan dampak positif bagi anak karena selain bermain anak dapat menerima muatan edukasi dari mainan tersebut. Tetapi mainan edukasi memiliki tantangan yaitu tingkat kesulitan mainan harus sama dengan kemampuan anak, karena jika mainan terlalu sulit atau mudah maka anak akan bosan dengan mainan tersebut. Kelebihan. Bentuknya yang detail dapat menjadi manfaat edukasi anak tentang proporsi hewan baik, dan memungkinkan untuk membuat berbeda hewan yang beda sub-spesiesnya. Sistem sambungan simpel tapi kompleks Memiliki Kemampuan bergerak beraturan karena didukung oleh sistem mekanik Adaptasi Kedetailan proporsi hewan dapat dijadikan acuan. Sistem mekanik sederhana dibawah badan mainan dapat menggerakkan mainan supaya menambah keatraktifan mainan. 13 Menurut Dr. Ernawulan Syaodih, M. Pd, tentang perkembangan psikologi anak, anak memiliki masa dimana terjadi beberapa fase perkembangan psikologinya. Pada usia 7 – 11 tahun yang disebut tahap Operasional Konkrit dapat digambarkan pada terjadinya perubahan positif ciri-ciri negatif tahap preoperasional, seperti dalam cara berfikir egosentris pada tahap operasional konkrit menjadi berkurang, ditandainya oleh desentrasi yang benar, artinya anak mampu memperlihatkan lebih dari satu dimensi secara serempak dan juga untuk menghubungkan dimensi-dimensi itu satu sama lain. Oleh karenanya masalah konservasi sudah dikuasai dengan baik. Menurut eksperimen Piaget pada anak umur sekian, dimana ada 2 buah gelas, yang 1 ramping tinggi, dan yang 1 lebar pendek, kedua gelas ini akan dituang air dalam volume yang sama, dan setelah dituang anak umur sekian harusnya mengetahui bahwa banyak air adalah sama. Kesimpulannya pada usia ini anak sudah matang secara logika dimensi, karena itu mainan puzzle yang lebih rumit dapat mereka selesaikan. Anak umur 6-12 tahun telah mencapai tahap akhir pada pertumbuhan pada masa kanak-kanak, dan prosesnya relatif lambat, dan bertahap yaitu perilaku agresif yang timbul pada usia 8-10 tahun, dan tahap pendewasaan pada usia 9-12 tahun. Dan dalam masa ini anak dapat menerima dan mempelajari keterampilan baru, sehingga idealnya untuk mainan anak umur 9-12 tahun harus menambahkan fitur baru.

Warna yang Disukai Anak

Warna adalah salah satu faktor kesuksesan dalam produk untuk anak sehingga pemilihannya harus berdasarkan data, dan Dr Anna Franklin dari Surrey Baby Lab, Inggris menjelaskan bahwa dari beberapa tes ternyata anak akan cepat bosan dengan warna biru dan biru muda, dan mereka akan senang melihat warna hijau, Dr Anna menyimpulkan bahwa menurut anak warna biru merupakan bagian yang sama dari warna lainnya. Warna merah, ungu, dan oranye adalah warna-warna yang paling lama diperhatikan oleh anak, sebaliknya warna coklat adalah warna yang paling sebentar diperhatikan anak, hasil penelitian ini hampir sama seperti yang dikemukakan oleh Dr Nicola Pitchford dan koleganya Prof Kathy Mullen dari Universitas Mc. Gill, Kanada bahwa warna coklat dan abu-abu adalah warna yang jarang disukai oleh anak-anak. 14 Dr Pitchford menyimpulkan bahwa anak menyukai warna-warna utama, selain itu budaya juga berpengaruh pada kesenangan anak pada warna seperti hasil penelitiannya pada 24 anak keturunan China di Inggris semuanya menyukai warna merah, sehingga berkaitan dengan mitos warna merah sebagai keberuntungan dalam tradisi China. Tetapi umumnya perbedaan budaya tidak mempengaruhi kesukaan anak pada warna oranye, biru dan ungu, dan alasan anak tidak menyukai warna coklat dan abu-abu menurut Pitchford karena warna itu tidak cerah dan diinterpretasikan secara negatif oleh anak. Kesimpulannya adalah warna yang cocok untuk produk mainan anak adalah warna yang cerah sehingga dapat menambah daya tarik produk.

Hipotesa Desain

Hipotesa desain merupakan dugaan atau jawaban sementara berdasarkan masalah yang masih harus diuji dalam desain perancangan. Hal ini ditujukan untuk memberikan arah analisis penelitian. Dugaan sementara mengenai produk meja belajar anak ini dimana harga yang dikeluarkan untuk produksi relatif mahal dengan pertimbangan kualitas yang terbaik.

SWOT

Strength

Memberikan tampilan Al – Qur'an digital dan meja belajar anak dengan kualitas yang terbaik.

Weakness

Kelemahan dari produk meja belajar ini mungkin terletak pada perawatan dan cara pemakaiannya yang harus baik dan benar

Opportunities

Meja belajar ini berpotensi sebagai berkembangnya sarana pembelajaran anak lainnya supaya menjadi lebih modern dan ergonomis dimana bisa mendukung proses belajar dan kenyamanan anak dalam berkegiatan di TPA.

Threat

Karena biaya yang cukup tinggi dibandingkan dengan produk yang sudah ada, kemungkinan akan muncul produk produk yang meminimalisir biaya produksi menjadi lebih murah sehingga pasar akan memilih produk yang lebih murah dan munculnya competitor

5W+1H**What**

Produk ini merupakan meja belajar anak sebagai penunjang pembelajaran di Tempat Pembelajaran Al – Quran

Who

Produk ini diperuntukan pada anak – anak murid TPA dengan rentang usia 5-7 Tahun

Why

Karena bertujuan untuk mengubah pola pikir masyarakat mengenai Tempat Pembelajaran Al – Quran dan menambah kenyamanan anak ketika belajar

When

Digunakan ketika pembelajaran Al – Quran berlangsung di TPA

Where

Tempat berlangsungnya pembelajaran yaitu di masjid

How

Menggunakan meja belajar ini sama dengan menggunakan meja seperti biasa yaitu dengan beraktivitas dengan meletakkan benda seperti buku diatas meja dan mengerjakan sesuatu dengan buku tersebut

TOR**Terms of Reference**

TOR atau Term of Reference merupakan panduan atau kerangka acuan untuk menentukan sebuah produk yang berguna agar perancangan sesuai dengan apa yang diharapkan. Dalam proses perancangan lemari pakaian ini, TOR nya sebagai berikut:

Deskripsi Produk

Meja yang berfungsi sebagai sarana pembelajaran Al – Quran merupakan meja yang dirancang untuk membaca juga menulis digital. Dilengkapi dengan layar sentuh berupa tablet berukuran 22-inch sebagai media pembelajaran. Pengguna bisa menggunakan tablet tersebut sebagai sarana menulis dan membaca huruf – huruf Al – Qur'an.

Pertimbangan Desain

- A. Produk yang ergonomis diharapkan bisa memberikan kenyamanan dan layak untuk digunakan
- B. Produk dirancang untuk diproduksi secara massal dan umum sehingga harus memperhatikan material yang cukup mudah didapatkan
- C. Warna yang disukai anak – anak bermacam macam sehingga pertimbangan untuk menentukan warna produk menjadi besar
- D. Material yang digunakan yaitu kayu memiliki jenis yang beragam dan besar pula pertimbangan mengenai jenis kayu yang dipilih

Batasan Desain

- A. Target pengguna merupakan anak – anak usia 5-7 tahun
- B. Produk hanya digunakan untuk kegiatan belajar membaca dan menulis Bahasa Arab
- C. Material yang terbaik

Deskripsi Pengguna

User dari produk ini merupakan anak – anak dengan usia 4 – 7 tahun dimana usia tersebut anak masih sangat aktif dan harus didampingi oleh orang dewasa.

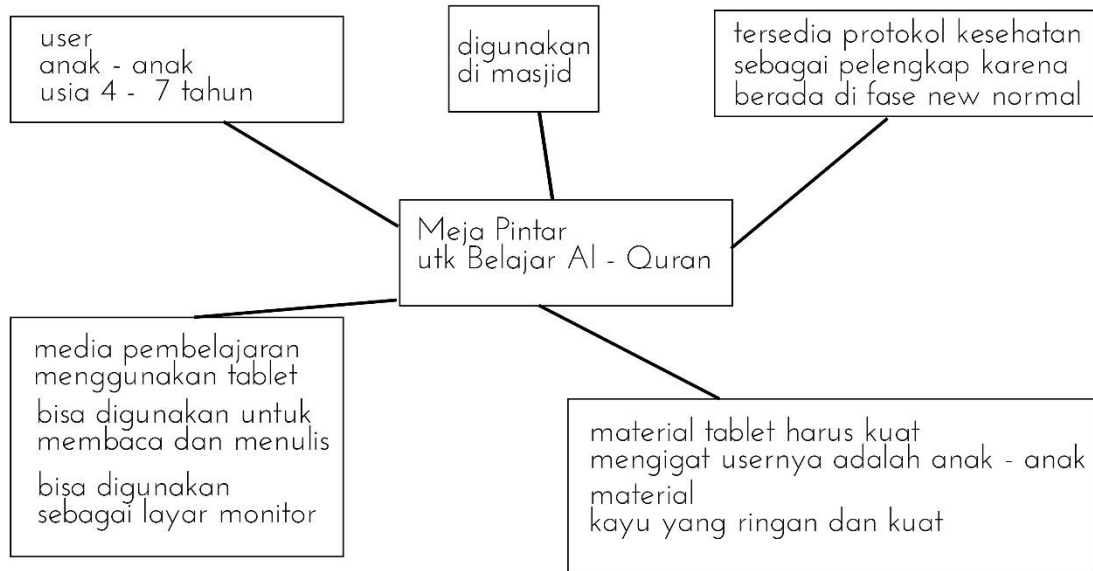
Konsep Perancangan

Konsep dari perancangan meja ini, mengambil tema anak – anak yang berkesan ceria dan tidak membosankan. Dengan mengurangi penggunaan garis – garis yang tegas serta tidak membuatnya terlihat terlalu rumit supaya anak – anak bisa menyukainya dan menambah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan warna – warna yang cerah sangat penting untuk menunjang semangat belajar anak. Desain meja tersebut di buat sedemikian rupa dengan mengacu kepada tema dan tujuan dari dibuatnya meja ini. Meja ini diperuntukan untuk pembelajaran Al-Quran.

Meja ini dilengkapi dengan layar sentuh berupa tablet dengan ukuran yang cukup besar yaitu 22 inci, fungsi dari tablet tersebut adalah sarana untuk menulis juga membaca untuk pengguna. Meja ini dilengkapi dengan tablet layar sentuh dengan bertujuan mempermudah kegiatan belajar dari pengguna, karena dengan adanya tablet tersebut pengguna tidak perlu membawa peralatan menulis dan buku untuk belajar, semua yang diperlukan untuk menulis dan membaca sudah tersedia di tablet tersebut. Tablet tersebut akan diisi oleh data – data yang berkaitan dengan pembelajaran di TPA, seperti contoh buku *iqro* yang merupakan langkah awal ketika belajar membaca Al – Qur'an, untuk menulis, tablet tersebut bisa digunakan juga dengan alat sentuh berupa *pen*, dimana alat tersebut umumnya ditemukan pada tablet – tablet konvensional yang dipasarkan di masyarakat. Tablet tersebut akan terhubung dengan tablet yang menjadi admin, tentunya akses admin akan diberikan kepada guru sebagai pengajar dan pengawas murid – murid di TPA. Admin akan mempunyai akses untuk mengawasi dan mengontrol kegiatan dari tablet yang digunakan oleh murid.

Untuk penyimpanannya, kaki meja ini bisa dilipat untuk mendapatkan bentuk se-minimalis mungkin. Meja ini bisa disimpan dengan cara ditempelkan ke dinding dan terdapat rak khusus untuk menyimpannya, dengan ditempelkan di dinding, meja ini bisa berfungsi sebagai layar monitor apabila sedang ada ibadah khusus seperti sholat jum'at dan sholat ied. Untuk pengisian daya dari tablet pada meja tersebut, meja tersebut dilengkapi dengan alat khusus pada media penyimpanannya, sehingga apabila meja tersebut disimpan pada tempatnya otomatis akan melakukan pengisian daya pada tablet.

Mind Map



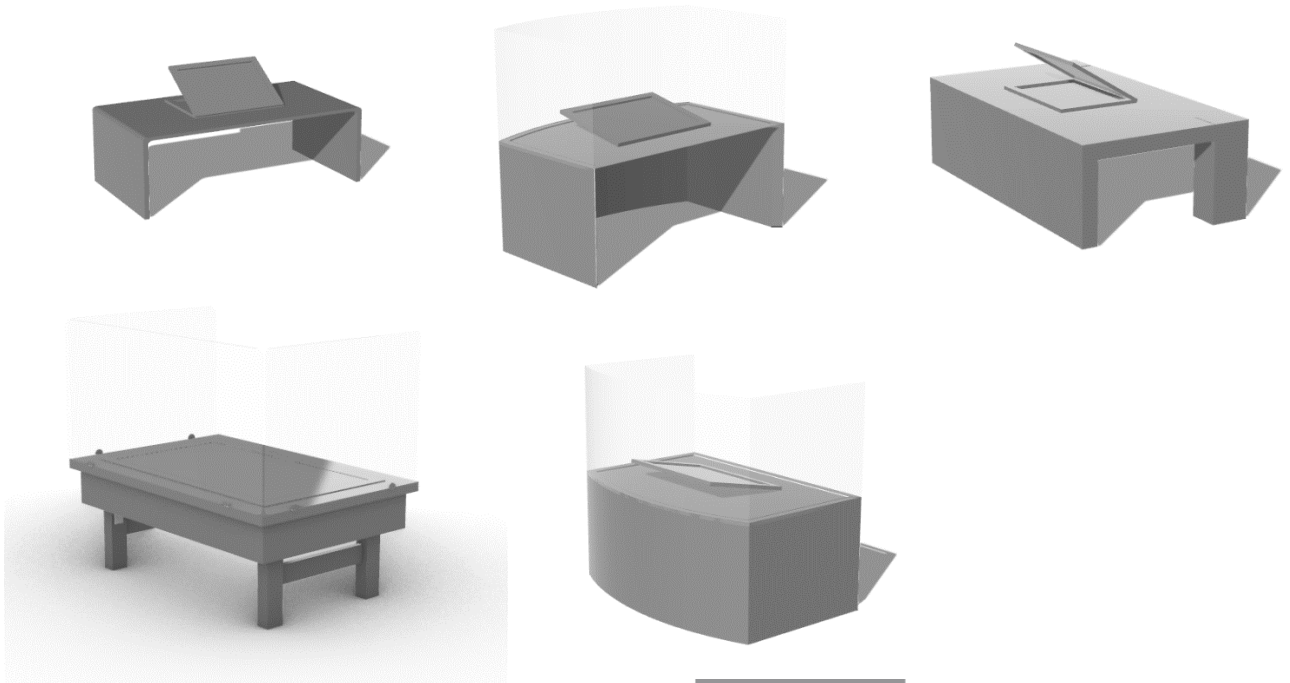
Gambar 1 Mind Map
(Sumber: Penulis)



Gambar 1 Moodboard Anak
(Sumber: Penulis)

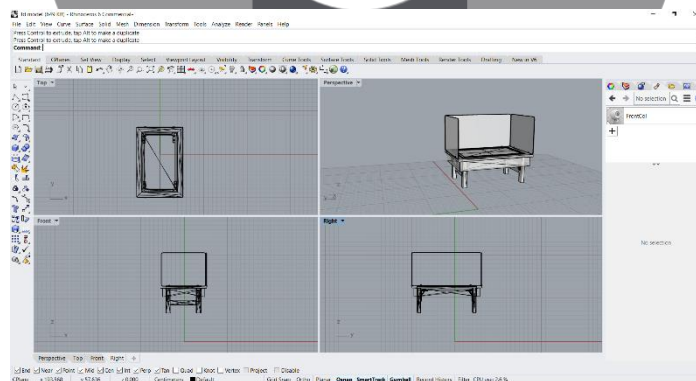
Proses Perancangan

Proses perancangan yang pertama, yaitu dengan membuat sketsa alternatif terlebih dahulu, dan dilanjutkan dengan pemilihan sketsa untuk dijadikan sketsa final



Gambar 3 Sketsa Alternatif
(sumber : Penulis)

Setelah terpilih sketsa final, selanjutnya membuat model 3 dimensi dengan menggunakan software *Rhinnoceros* dan *Keyshot*. Dilanjutkan dengan pembuatan gambar tampak, gambar detail, gambar *explode*



Gambar 4 Pembuatan 3D Model
(Sumber : Penulis)

Setelah melakukan Sketsa, eksplorasi material dilakukan untuk melakukan percobaan terhadap engsel lipat pada kaki meja,



Gambar 5 Eksplorasi Material
(Sumber: Penulis)

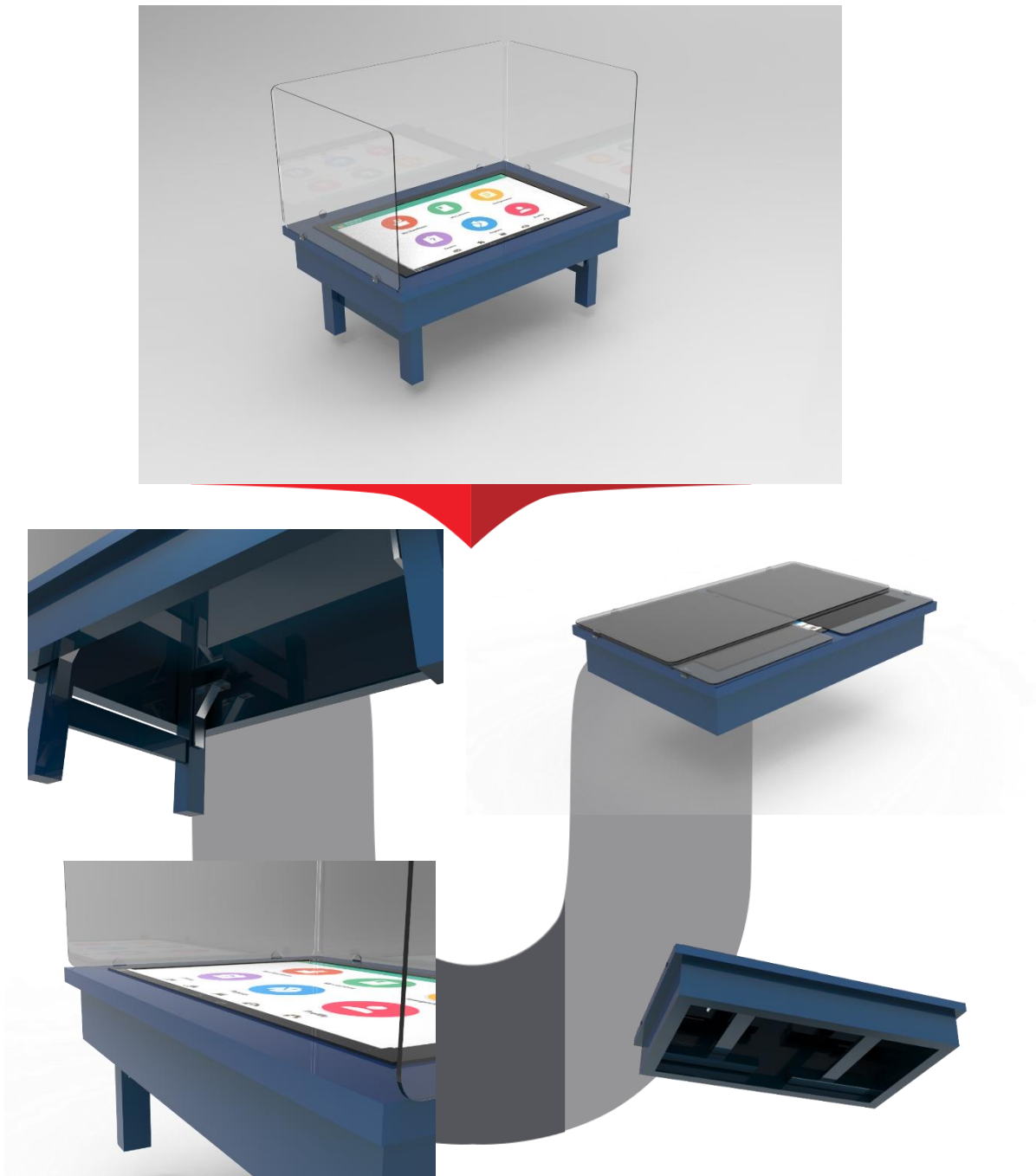
Setelah melakukan eksplorasi material, dilanjutkan dengan pembuatan *prototype* dengan menggunakan material kayu jati. Tablet dari prototype ini menggunakan tv bekas yang sudah tidak bisa digunakan, dan dalam kondisi mati



Gambar 6 Prototipe
(Sumber : Penulis)

Visualisasi Karya

Berikut merupakan karya final yang dibuat menggunakan model 3D.



Gambar 7 Visualisasi Karya
(Sumber: Penulis)

4. Kesimpulan

Kesimpulan yang bisa diambil dari perancangan meja ini, bahwa sarana pembelajaran akan menjadi lebih baik apabila terus dikembangkan dan dipadukan dengan teknologi yang mumpuni, meja baca tulis Al – Qur'an ini menjadikan solusi untuk berkembangnya sarana pembelajaran untuk anak. Perancangan meja ini juga demi mendukung kehidupan kegiatan masjid di era *new normal*

Referensi

Website

1. Edelweis Lararenjana. 2020. “Mengetahui Arti Warna Biru Menurut Psikologi”, <https://www.merdeka.com/jatim/mengenal-arti-warna-biru-menurut-psikologi-ketahui-fakta-uniknya-klm.html?page=all>
2. Hermawan Riyadi. 2019. “Pengertian Touchscreen Beserta Fungsi dan Cara Kerja Touchscreen”, <https://www.nesabamedia.com/pengertian-touchscreen/>
3. Holy Kartika. 2020. “Indonesia Menuju New Normal Corona, Ini Protokol Kesehatan Covid-19 yang Harus Dilakukan” <https://www.kompas.com/sains/read/2020/05/27/163200923/indonesia-menuju-new-normal-corona-ini-protokol-kesehatan-covid-19-yang?page=all#page2>
4. Nur Fitriatus Shalillah.2020. “Berikut Panduan Lengkap Kegiatan Keagamaan di Tempat Ibadah Selama Pandemi Corona”, <https://www.kompas.com/tren/read/2020/05/30/202500965/berikut-panduan-lengkap-kegiatan-keagamaan-di-tempat-ibadah-selama-pandemi?page=all>
5. _____. 2020. “Mengetahui Tahapan Perkembangan Psikologi Anak” <https://www.ibudandalita.com/artikel/cermati-perkembangan-psikologi-balita>

Jurnal

1. (Aliwar 2016; Fay 1967; Febyana 2019; Hatta 2019)Aliwar. 2016. “Penguatan Model Pembelajaran Baca Tulis Quran Dan Manajemen Pengelolaan Organisasi (TPA).” *Jurnal Al-Ta'dib* 9(1):21–37.
2. Fay, Daniel Lenox. 1967. “濟無No Title No Title No Title.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 8–24.
3. Febyana, Wanda Eka. 2019. “Kasus Penyebaran Berita Hoax Kasus Pembullying Audrey ‘Justice’ for Audrey Vs Audrey Juga Bersalah.” 1–27. doi: 10.31227/osf.io/dk5fw.
4. Fidrayani, Malang, Universitas Muhammadiyah. 2015. “Pengembangan Empati Pada Anak Usia Sekolah Dasar.” 978–79.
5. Hatta, Heliza Rahmania. 2019. “Perancangan.” *Perancangan Sistem Informasi Terpadu Pemerintah Daerah Kabupaten Paser* 53(9):1689–99.
6. Nurmiyanto, Eko. 1991. “Lampiran 1 Data Antropometri Orang Indonesia Menurut Eko Nurmiyanto.”
7. Yasser, Neza. 2020. “Indonesia Typical Animal Themed Educational Toys Design with Separated Pairs System for Children Aged 5-7 Years.”