

**IMPLEMENTASI MEDIA LOTTO ANGKA  
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN  
PADA ANAK KELOMPOK A1 DI RA KHADIJAH 50 SUMBERASRI**

Zahrotul Mufidah<sup>1</sup>, Imam Wahyono<sup>2</sup>, Yuli Tri Andini<sup>3</sup>, Eka Ramiati<sup>4</sup>  
Institut Agama Islam (IAI) Ibrahimy Genteng Banyuwangi, Indonesia  
e-mail: <sup>1</sup>[mufidamufida05@gmail.com](mailto:mufidamufida05@gmail.com), <sup>2</sup>[imamwahyono12031989@gmail.com](mailto:imamwahyono12031989@gmail.com),  
<sup>3</sup>[yulitriandinii@gmail.com](mailto:yulitriandinii@gmail.com)

**Abstrak**

*Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi media lotto angka dalam mengembangkan kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A1 di RA Khadijah 50 Sumberasri. Selain itu tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat implementasi media lotto angka dalam mengembangkan kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A1 di RA Khadijah 50 Sumberasri. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Miles and Huberman. Adapun keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Berdasarkan hasil penelitian dalam implementasi media lotto angka untuk mengembangkan kemampuan mengenal bilangan ini terdiri dari beberapa langkah, (1) perencanaan (menentukan tema, menyusun rpph, menyiapkan media pembelajaran. (2) pelaksanaan (mengatur posisi anak, menjelaskan dan mencontohkan media lotto angka, memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan media lotto angka. (3) evaluasi dengan hasil yaitu dari 17 anak terdapat 14 anak yang berkembang sangat baik disetiap indikator, 2 anak berkembang sesuai harapan di hampir setiap indikator, 1 anak mulai berkembang di hampir semua indikator. Faktor pendukung dalam media lotto angka yaitu pendidik menguasai manajemen kelas, media lotto angka disusun dengan baik dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan, keingintahuan dan ketertarikan anak dalam pembelajaran menggunakan media lotto angka. Faktor penghambat dalam media lotto angka yaitu beberapa peserta didik belum bisa konsentrasi, kurangnya kesabaran anak-anak dalam menunggu gilirannya, kurangnya tenaga extra guru dalam mengkondisikan anak.*

**Kata Kunci:** Implementasi, Media Lotto Angka, Kemampuan Mengenal Bilangan

**Abstract**

*The purpose of this study was to determine the implementation of number lotto media to develop the ability to recognize numbers in children in group A1 at RA Khadijah 50 Sumberasri. In addition, the purpose of this study is to determine the supporting factors and inhibiting factors for the implementation of number lotto*

*media to develop the ability to recognize numbers in children in group A1 at RA Khadijah 50 Sumberasri. This study used descriptive qualitative method. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. The data analysis technique used Miles and Huberman. As for the validity of the data using source triangulation. Based on the results of research in the implementation of number lotto media to develop the ability to recognize numbers, it consists of several steps: (1) Planning (determining themes, compiling rpph, preparing learning media. (2) Implementation (setting children's positions, explaining and giving examples of lotto numbers media, providing opportunities for children to use lotto numbers media (3) evaluating with the results of 17 students, namely 14 children developed very well in each indicator, 2 children developed as expected in almost every indicator, 1 child began to develop in almost all indicators). in number lotto media, namely educators master class management, number lotto media are well structured in increasing the ability to recognize numbers, children's curiosity and interest in learning to use number lotto media. -children in waiting in turn, the lack of extra teachers in conditioning children.*

**Keywords:** *Implementation, Number Lotto Media, Ability To Recognizing Numbers*

Accepted: October 03 2022	Reviewed: October 25 2022	Published: November 26 2022
------------------------------	------------------------------	--------------------------------

## **A. Pendahuluan**

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada tahap perkembangan serta pertumbuhan yang sangat pesat, serta dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini mempunyai rentang usia yang sangat berharga dibandingkan usia-usia berikutnya, karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, serta berada pada tahap perubahan yang berupa perkembangan, pertumbuhan, pematangan serta penyempurnaan, baik pada aspek jasmani ataupun rohaninya yang bersifat bertahap, serta berkesinambungan (Mulyasa 2019). Mengingat pentingnya pendidikan dalam perkembangan anak, pendidikan anak usia dini menyiapkan berbagai rangsangan untuk membantu perkembangan serta pertumbuhan jasmani serta rohani anak agar lebih siap dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Mulyasa 2019). Menurut Usman (Zubaidah 2021) implementasi bermuara pada aktifitas, tindakan, aksi atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan hanya sekedar aktifitas, melainkan suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.

Menurut Miarso dalam (Safitri 2017) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan pembelajar sehingga dapat mendorong

terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Menurut (Laris, Suwatra, and Tirtayani 2014) media lotto angka adalah media yang memiliki bentuk papan dan kartu yang pasangannya terdiri dari gambar, warna, bentuk, dan angka. Media lotto angka sangat efektif bagi anak, karena memiliki bentuk yang menarik sehingga anak dapat belajar mengenal angka, gambar, warna, dan bentuk. Selain itu juga dapat menumbuhkan minat belajar angka pada anak sehingga dapat membantu pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Menurut Munandar dalam (Musi, Sadaruddin, and Mulyadi 2018) kemampuan adalah potensi seseorang yang sejak lahir, dan dapat di kembangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan. Menurut (Susilowati 2014) bahwa bilangan mempunyai bentuk yang saling berkaitan, terdiri dari benda nyata, model permainan, ucapan dan simbol (angka atau kata), bilangan yang di lambangkan dalam bentuk angka merupakan sebuah konsep abstrak, maka cenderung untuk di pahami oleh anak usia dini dan taman kanak-kanak.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada anak kelompok A1 di RA Khadijah 50 Sumberasri diperoleh hasil bahwa sudah terdapat media lotto angka dalam pembelajaran kemampuan mengenal bilangan. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penerapan media lotto angka di RA Khadijah 50 Sumberasri. Peneliti berpendapat bahwa penerapan media lotto angka dapat mengembangkan kemampuan mengenal bilangan pada anak. Penelitian yang dilakukan oleh (Masitah 2019) menyatakan bahwa kecerdasan logika matematika anak melalui permainan lotto angka di PAUD Al-Fachry kota Bengkulu sudah mulai berkembang dengan baik. Guru sudah menerapkan permainan lotto angka dengan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan bernyanyi dan lain sebagainya. Persamaan penelitian ini dengan yang akan dilakukan adalah metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Perbedaan penelitiannya adalah membahas tentang logika matematika dan lokasi penelitian di PAUD Al-Fachry Kota Bengkulu, sedangkan penelitian yang dilakukan saat ini membahas tentang bilangan dan lokasi penelitian di RA Khadijah 50 Sumberasri. Terdapat pula penelitian yang dilakukan oleh (Lestari 2015) yang menyatakan bahwa pengujian hipotesis media lotto angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan. Persamaan penelitian ini dengan yang akan dilakukan adalah media pembelajaran menggunakan media lotto angka. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu dilakukan di TK Mawar Putih, Kutuarjo, Purworejo, sedangkan perbedaan penelitian saat ini dilakukan di RA Khadijah 50 Sumberasri.

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi media lotto angka untuk mengembangkan kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A1 di RA Khadijah 50 Sumberasri tahun pelajaran 2021/2022, serta untuk mengetahui apa faktor pendukung dan faktor

penghambat implementasi media lotto angka untuk mengembangkan kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A1 di RA Khadijah 50 Sumberasri tahun pelajaran 2021/2022.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut (Sugiyono 2019) metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan suatu peristiwa, kejadian yang terjadi sekarang. Peneliti menggambarkan kondisi objek di lapangan tanpa adanya manipulasi. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok A1 pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 pada bulan Maret sampai Mei tepatnya di RA Khadijah 50 Sumberasri JL. Masjid Agung No 26, di Dusun Krajan Desa Sumberasri Kecamatan Purwoharjo Kabupaten Banyuwangi.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelompok A1 yang berjumlah 17 anak (7 laki-laki dan 10 perempuan), kepala sekolah, dan guru kelas A1 di RA Khadijah 50 Sumberasri. Adapun sumber data dari penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari kepala sekolah di RA Khadijah 50 Sumberasri, dan guru kelas A1 di RA Khadijah 50 Sumberasri. Data sekunder dalam penelitian ini adalah kepustakaan, dokumentasi, dan jurnal ilmiah. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi non partisipan, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan *Miles and Huberman* yang mencakup *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan). Adapun keabsahan data menggunakan Triangulasi Sumber

## **C. Hasil dan Pembahasan**

### ***1. Implementasi Media Lotto Angka Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Kelompok A1 Di RA Khadijah 50 Sumberasri Tahun Pelajaran 2021/2022***

Menurut (Susilowati 2014) bilangan mempunyai bentuk yang saling berkaitan, terdiri dari benda nyata, model permainan, ucapan dan simbol (angka atau kata), bilangan yang di lambangkan dalam bentuk angka merupakan sebuah konsep abstrak, maka cenderung untuk di pahami oleh anak usia dini dan taman kanak-kanak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mendapatkan hasil bahwa dalam implementasi media lotto angka dalam mengembangkan kemampuan mengenal bilangan itu guru memerlukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi sebagai berikut:

#### **a. Perencanaan**

Menurut Uno dalam (Nasution 2017) membuat perencanaan pembelajaran bertujuan agar dapat dicapainya perbaikan dalam pembelajaran. Hal ini dapat

meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh perancang pendidikan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di RA Khadijah 50 Sumberasri peneliti melihat bahwa perencanaan implementasi media lotto angka dalam mengembangkan kemampuan mengenal bilangan pada anak dilakukan dengan cara guru menentukan tema yang ingin dicapai, dan guru menyusun perangkat pembelajaran (RPPH) terlebih dahulu. RPPH disusun sesuai masing-masing tema yang telah dikembangkan menjadi sub-sub tema, agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dan guru menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan

b. Pelaksanaan

Menurut Mulyasa dalam (Sudarmiyanti 2014) penerapan pembelajaran merupakan aktivitas untuk merealisasikan suatu rencana pembelajaran sebagai tindakan nyata dalam rangka mencapai tujuan secara efektif serta efisien. Dari sini pendidik melakukan pelaksanaan yang sesuai dengan anjurannya diantaranya:

1.) Mengatur Posisi Anak

Guru mengatur posisi anak dengan membagi anak menjadi 3 kelompok, supaya guru lebih mudah dalam menjelaskan dan pelaksanaan media lotto angka dapat berjalan dengan lancar. Hasil observasi di atas dapat dipahami bahwa dengan mengatur posisi anak pada saat kegiatan pembelajaran sangat penting karena dengan mengatur posisi anak juga akan paham dan mudah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2.) Menjelaskan dan Mencontohkan Media Lotto Angka

Guru terlebih dahulu menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, guru mengenalkan media lotto angka dengan memperlihatkan setiap item-itemnya satu persatu. Kemudian guru mencontohkan cara menggunakan lotto angka yaitu dengan cara menyebutkan urutan bilangan yang berada pada papan lotto angka, guru membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda 1-10) pada papan lotto angka, kemudian guru menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10 pada papan lotto angka, dan yang terakhir guru mencampur gambar bilangan dan benda 1-10 yang ada pada papan lotto kemudian menyusunnya kembali menjadi lotto angka yang sempurna.

3.) Memberikan Kesempatan Kepada Anak untuk Menggunakan Media Lotto Angka

Guru telah memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan media lotto angka, tetapi pada saat menggunakan media lotto angka guru tetap mengamati proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak, seperti pada saat anak menyebutkan urutan bilangan 1-10 yang ada pada papan lotto angka, anak membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan benda 1-10) yang ada pada papan lotto angka, anak menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10, kemudian yang terakhir anak mencampur aduk bilangan 1-10 dan benda-benda 1-

10 yang ada pada papan lotto angka, kemudian menyusun kembali menjadi lotto angka yang sempurna.

c. Evaluasi

Untuk menentukan tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran, maka diperlukan adanya penilaian/evaluasi. Pada tahap ini dilakukan untuk menilai pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang telah diberikan (Sutikno 2013). Guru melakukan evaluasi secara langsung (observasi) yang dilaksanakan saat pembelajaran dan selesai pembelajaran dengan menggunakan teknik penilaian *checklist* yang telah disediakan di setiap proses pembelajaran mengenal bilangan menggunakan media lotto angka. Dalam penilaian ini terdapat empat kriteria penilaian, yaitu: BB (belum berkembang), MB (mulai berkembang), BSH (berkembang sesuai harapan), BSB (berkembang sangat baik). Dari keempat kriteria tersebut, anak dikatakan berhasil apabila anak sudah mencapai kriteria penilaian berkembang sesuai harapan (BSH). Guru melakukan evaluasi sebanyak sebanyak 3 kali, dan kegiatan ini dilakukan untuk melihat perkembangan anak. Menurut Yus dalam (Sudarmiyanti 2014) untuk melakukan sebuah asesmen, pendidik mempersiapkan metode dan alat penilaian yang akan digunakan untuk memperoleh data. Yaitu dengan menggunakan 1) metode tes dengan alat penilaian berbentuk tes, 2) metode non tes antara lain pemberian tugas, percakapan, observasi, portofolio dan penilaian sendiri. Adapun alat-alat penilaian yang bisa digunakan adalah format tugas, daftar cek, skala penilaian, catatan anekdot, daftar ceklis dan portofolio.

**2. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Implementasi Media Lotto Angka untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Kelompok A1 Di RA Khadijah 50 Sumberasri Tahun Pelajaran 2021/2022**

- a. Faktor pendukung dalam implementasi media lotto angka untuk mengembangkan kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A1 di RA Khadijah 50 Sumberasri tahun pelajaran 2021/2022 sebagai berikut:
  - 1.) Pendidik menguasai manajemen kelas serta guru kreatif di setiap proses pembelajaran.
  - 2.) Media lotto angka disusun dengan baik untuk memberikan semangat kepada anak-anak dalam setiap proses pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan.
  - 3.) Keingintahuan dan ketertarikan anak serta semangat tinggi dalam pembelajaran menggunakan media lotto angka.
- b. Faktor pendukung dalam implementasi media lotto angka untuk mengembangkan kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A1 di RA Khadijah 50 Sumberasri tahun pelajaran 2021/2022 sebagai berikut:



- 1.) Beberapa peserta didik masih ada yang belum bisa konsentrasi terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga masih ada yang bergurau sendiri.
- 2.) Kurangnya kesabaran anak-anak dalam menunggu gilirannya dengan menggunakan pembelajaran media lotto angka.
- 3.) Kurangnya tenaga ekstra guru dalam mengkondisikan anak.

#### **D. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di RA Khadijah 50 Sumberasri menggunakan media lotto angka untuk mengembangkan kemampuan mengenal bilangan diantaranya:

1. Implementasi media lotto angka untuk mengembangkan kemampuan mengenal bilangan pada anak sangat efektif. Sebelum melaksanakan media lotto angka tahapan yang dilakukan oleh guru adalah perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. 1) Perencanaan, yang dilakukan oleh guru menentukan tema yang ingin dicapai, menyusun perangkat pembelajaran (RPPH), kemudian menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. 2) Pelaksanaan, yang dilakukan oleh guru mengatur posisi anak (dengan membagi anak menjadi 3 kelompok), menjelaskan dan mencontohkan media lotto angka, kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan media lotto angka sesuai RPPH yang disusun. 3) Evaluasi, tahap akhir yang dilakukan oleh guru supaya perkembangan kemampuan mengenal bilangan pada anak dapat berkembang menggunakan media lotto angka. Evaluasi yang digunakan oleh guru yaitu evaluasi secara langsung (observasi) yang dilaksanakan saat pembelajaran dan selesai pembelajaran dengan menggunakan penilaian ceklist yang telah disediakan di setiap proses pembelajaran mengenal bilangan menggunakan media lotto angka, pendidik selalu mengevaluasi hasil dari proses pada setiap pembelajaran. Hal ini bermaksud untuk menilai perkembangan peserta didik, dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil bahwa media lotto angka dalam mengembangkan kemampuan mengenal bilangan dapat berjalan secara efektif. Hasil dari tahap evaluasi yang dilakukan saat penelitian dilakukan yaitu dari 17 anak terdapat 14 anak yang berkembang sangat baik disetiap indikator, 2 anak berkembang sesuai harapan di hampir setiap indikator, 1 anak mulai berkembang di hampir semua indikator.
2. Faktor pendukung dan penghambat media lotto angka dalam mengembangkan kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A1 di RA Khadijah 50 Sumberasri tahun pelajaran 2021/2022. Faktor pendukung dalam media lotto angka ini antara lain: 1) Pendidik menguasai manajemen kelas serta pendidik kreatif di setiap proses pembelajaran. 2) Media lotto angka disusun dengan baik

untuk memberikan semangat kepada anak-anak dalam setiap proses pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan. 3) Keingintahuan dan ketertarikan anak serta semangat tinggi dalam pembelajaran menggunakan media lotto angka. Sedangkan faktor penghambat dalam media lotto angka ini antara lain: 1) Beberapa peserta didik masih ada yang belum bisa konsentrasi terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga masih ada yang bergurau sendiri. 2) Kurangnya kesabaran anak-anak dalam menunggu gilirannya dengan menggunakan pembelajaran media lotto angka. 3) Kurangnya tenaga ekstra pendidik dalam mengkondisikan anak.

### Daftar Rujukan

- Laris, Ni Putu, Ignatius I Wayan Suwatra, and Luh Ayu Tirtayani. 2014. "Pemanfaatan Media Lotto Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A Di PAUD Santi Kumara." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 2 (1). <https://doi.org/10.23887/PAUD.V2I1.3526>.
- Lestari, Dewi. 2015. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di Tk ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten." Universitas negeri Yogyakarta. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/13526>.
- Masitah, Siti. 2019. "Pengembangan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Lotto Angka Di Paud Al-Fachry Kota Bengkulu." IAIN Bengkulu.
- Mulyasa. 2019. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Musi, Muhammad Akil, Sadaruddin Sadaruddin, and Mulyadi Mulyadi. 2018. "Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak." *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 (2): 117–28. <https://doi.org/10.24853/YBY.1.2.117-128>.
- Nasution, Wahyudin Nur. 2017. "Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan Dan Prosedur." *Ittihad- Jurnal Pendidikan* 1 (2). <http://ejournal-ittihad.alittihadiahsumut.or.id/index.php/ittihad/article/view/23>.
- Safitri, Wykke. 2017. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Usia 4 Tahun Di Paud Baitusshibyaan Srumbung Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017." Institut Agama Islam Negeri Salatiga. <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/id/eprint/1851>.
- Sudarmiyanti, Asri. 2014. "Pelaksanaan Pembelajaran Di PAUD Alam." Universitas Bengkulu.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilowati, Nenden. 2014. "Penggunaan Media Manipulatif Untuk Meningkatkan



- Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Di POS PAUD MELATI Kecamatan Regol Kota Bandung)." *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah* 3 (2): 152-70. <https://doi.org/10.22460/empowerment.v3i2p152-170.582>.
- Sutikno, Muhamad Sobri. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran: Upaya Kreatif Dalam Mewujudkan Pembelajaran Yang Berhasil*. Lombok: Holistica.
- Zubaidah, Siti. 2021. "Implementasi Kebijakan Keterbukaan Informasi Kepada Masyarakat Di Kecamatan Ilir Timur II Kota Palembang." *Jurnal Ilmu Administrasi Dan Informasi (Junaidi)* Vol.1 No.1. <https://ejournal.stiabpd.ac.id/index.php/junaidi/article/view/8>.