



Pembelajaran Berbasis Permainan Integratif untuk Meningkatkan Kesiapan Calistung Anak Usia Dini di SIT PG dan TK Al Hikmah BBS Bogor

Jauza Nur Azizah¹, Susri Adeni², Ranita Anggraeni³

^{1,2} IPB University, Indonesia

³ TK Al Hikmah BBS, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Jauza Nur Azizah

E-mail: 23jauzanur@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran calistung pada anak usia dini sering kali masih menggunakan lembar kerja yang kurang memberi pengalaman belajar aktif, padahal anak usia dini dapat optimal dalam belajar melalui kegiatan yang melibatkan eksplorasi dan interaksi langsung. Program Calistung Quest hadir sebagai strategi pembelajaran berbasis permainan integratif (play-based learning) yang bertujuan meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung pada anak usia 5-7 tahun di SIT PG & TK Al Hikmah BBS Bogor. Kegiatan ini dilaksanakan dengan sasaran 10 anak dari kelompok B2 dan mencakup tiga fokus utama calistung. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung menggunakan lembar observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil observasi awal dan akhir. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pada seluruh aspek calistung, yaitu membaca dari 60% menjadi 83,33%, menulis dari 85% menjadi 100%, dan berhitung dari 80% menjadi 96,67%. Tingkat partisipasi anak juga menunjukkan hasil yang positif dengan rata-rata keterlibatan 87,5%, antusiasme 83,75%, kemandirian 85%, dan kehadiran 87,5%. Program ini menyimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang terstruktur dan bertahap efektif dalam meningkatkan kesiapan literasi dan numerasi anak usia dini.

Kata kunci - literasi, numerasi, calistung, anak usia dini, play based learning

Abstract

Learning calistung in early childhood is often still using worksheets that lack active and enjoyable learning experiences, whereas young children learn optimally through activities that involve exploration and direct interaction. The Calistung Quest program was designed as an integrative game-based learning strategy (play-based learning) aimed at improving reading, writing, and arithmetic skills in children aged 5-7 years at SIT PG & TK Al Hikmah BBS Bogor. This activity was conducted with 10 children from B2 and covered three main calistung focuses. Data collection was carried out through direct observation using observation sheets, then analyzed descriptively quantitatively by comparing pre-test and post-test results. The results showed improvements in all aspects of calistung, namely reading from 60% to 83,33%, writing from 85% to 100%, and arithmetic from 80% to 96,67%. Children's participation rates also showed positive results with an average involvement of 87.5%, enthusiasm 83.75%, independence 85%, and attendance 87.5%. This program concludes that a structured and gradual play-based learning approach is effective in improving early childhood literacy and numeracy readiness.

Keywords - literacy, numeracy, calistung, early childhood, play based learning

PENDAHULUAN

Setiap anak mengalami periode yang paling krusial dalam kehidupannya, periode ini sering disebut dengan *The Golden Age*. Periode ini berlangsung sejak masa konsepsi, ketika janin masih berada dalam kandungan, hingga anak lahir dan mencapai umur 6 tahun. Pada rentang waktu inilah seluruh aspek perkembangan anak, baik kecerdasan intelektual maupun pembentukan karakter di masa depan sangat ditentukan (Susanti et al., 2024).

Upaya mengoptimalkan periode emas tersebut, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hadir sebagai jenjang pembinaan yang ditempuh anak sebelum menginjak sekolah dasar, menyasar kelompok usia lahir sampai 6-7 tahun. Kegiatan di dalamnya dirancang melalui serangkaian stimulasi yang fokus utamanya membangun pondasi dasar, baik untuk pertumbuhan maupun perkembangan anak (Rahayu, 2018). Salah satu pembelajaran yang ditanamkan di PAUD adalah baca tulis hitung atau dikenal dengan calistung. Meskipun terdapat perbedaan pendapat terkait hal ini, sebagian pihak mendukung pemberian calistung sejak ini dengan alasan kurikulum kelas 1 SD di Indonesia dinilai menuntut kemampuan membaca lancar (Rahayu, 2018).

Prinsip dasar yang dianut dalam PAUD adalah memadukan belajar dengan bermain, sehingga calistung tetap boleh diajarkan selama prosesnya berlangsung menyenangkan dan tidak menekan anak (Rahayu, 2018). Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tak jarang proses pembelajaran di PAUD masih menggunakan lembar kerja yang minim pengalaman belajar yang aktif dan melibatkan anak secara langsung. Padahal, lingkungan belajar yang seimbang sangat diperlukan bagi anak, salah satu caranya dengan mengajarkan calistung melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Sikma et al., 2024). Saat kegiatan bermain dirancang dengan menyelipkan unsur membaca, menulis, dan berhitung secara kreatif, anak bisa menangkap konsep-konsep tersebut dengan cara yang alami dan bermakna. Dampaknya, anak tidak hanya lebih siap menghadapi bangku SD, tetapi juga terhindar dari tekanan akademik (Sikma et al., 2024).

Bermain dalam pembelajaran memiliki peran yang jauh lebih besar dari sekadar memberi kesenangan pada anak. Melalui bermain, anak mengasah kemampuan emosional, sosial, dan kognitif sekaligus. Permainan menjadi jembatan bagi anak untuk mencoba hal baru, melatih kerja sama, serta memahami lingkungan sekitarnya secara lebih luas (Sikma et al., 2024). Rasa senang dalam belajar menjadi kunci agar pengalaman belajar terasa lebih menyenangkan (Rahayu, 2018). Pembelajaran yang dikemas dengan cara yang lebih menyenangkan mampu memicu semangat anak dan membuat anak menikmati setiap kegiatan yang dijalani (Amanda & Wahyuningsih, 2025). Hal ini sejalan dengan temuan Novalia et al. (2025) yang mengungkapkan bahwa pendekatan bermain sambil belajar memberi kontribusi besar terhadap peningkatan literasi pada anak usia dini, karena anak dilibatkan secara aktif dalam aktivitas-aktivitas kreatif yang dirancang selaras dengan tahapan usianya.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan pada Februari-Juni 2026 di Sekolah Islam Terpadu PlayGroup (SIT PG) & Taman Kanak-kanak (TK) Al Hikmah BBS Bogor pada kelompok B2, terlihat bahwa kemampuan literasi dan numerasi anak masih bervariasi. Sebagian anak sudah mampu membaca kata sederhana, sementara sebagian lainnya masih pada tahap penggabungan dua suku kata. Dalam aspek menulis, anak masih memerlukan pendampingan dalam membentuk huruf, sedangkan pada aspek numerasi, anak telah mengenal angka 1-20 dan penjumlahan sederhana, namun belum mendapatkan stimulasi yang terarah terkait konsep pengurangan. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan calistung anak belum berkembang secara merata dan masih memerlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung dalam kegiatan yang menarik.

Program “Calistung Quest” hadir sebagai pembelajaran berbasis permainan dengan tema petualangan yang mengemas aktivitas calistung dalam rangkaian misi saling berkesinambungan. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kesiapan akademik dasar anak TK B dalam aspek literasi dan numerasi sebagai bekal memasuki jenjang sekolah dasar, sekaligus menstimulasi perkembangan

anak secara optimal sesuai tahapan usianya melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

METODE

Program Calistung *Quest* dilaksanakan di SIT PG & TK Al Hikmah BBS Bogor, Jawa Barat, dengan sasaran 10 anak usia 5-7 tahun dari kelompok B2. Program ini menggunakan pendekatan *play-based learning* berbasis permainan integratif yang dipilih karena sesuai dengan karakteristik dan cara belajar anak usia dini. Lokasi dipilih berdasarkan hasil analisis situasi yang menunjukkan perlu adanya penguatan kesiapan membaca, menulis, dan berhitung (calistung) pada anak sebelum masuk jenjang sekolah dasar. Kegiatan berlangsung selama empat kali pertemuan dengan total delapan sesi kegiatan. Pelaksanaan program ini melalui tiga tahap:

1. Persiapan

Tahap ini diawali dengan observasi untuk mengetahui kemampuan awal anak sebagai acuan dalam menyusun rancangan kegiatan. Rancangan yang sudah dipersiapkan, dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan guru. Pelaksana membuat berbagai media pembelajaran yang telah disetujui bersama.

2. Pelaksanaan

Program dijalankan dalam empat pertemuan, masing-masing terdiri dari dua sesi. Pertemuan pertama fokus pada membaca dan penajakan kemampuan awal, pertemuan kedua fokus pada berhitung, kegiatan seperti *roleplay* berbelanja, pertemuan ketiga fokus pada menulis dalam kegiatan menyusun huruf tersebar untuk sebuah kata, dan pertemuan keempat sebagai puncak kegiatan yang mengintegrasikan seluruh kemampuan calistung dengan *board game* sekaligus melatih motorik kasar anak.

3. Evaluasi

Observasi dilakukan di setiap akhir sesi untuk memantau perubahan kemampuan anak, dengan pre-test (sebelum intervensi) dan post-test (setelah intervensi) yang disisipkan secara tersirat.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi langsung dengan lembar observasi yang memuat indikator calistung (mengenal huruf, membaca suku kata, membaca kata, menyalin huruf, menulis kata, menghitung benda, penjumlahan dan pengurangan sederhana). Observasi dilakukan secara tersamar agar anak tidak merasa sedang dinilai. Selain lembar observasi, peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto dan video sebagai instrumen pelengkap.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Untuk aspek calistung, seluruh indikator diakumulasi menjadi rata-rata, kemudian dibandingkan antara observasi awal dan akhir. Sementara untuk aspek proses dan partisipasi, data dianalisis dengan menghitung persentase per indikator (keterlibatan, antusiasme, kemandirian, dan kehadiran) dan dibandingkan dengan target yang ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan program Calistung *Quest* dilaksanakan di SIT PG & TK Al Hikmah BBS Bogor dan diikuti oleh 10 anak usia 5-7 tahun dari kelompok B2. Program ini berlangsung selama empat kali, yaitu tanggal 10, 17, dan 24 April, serta 22 Mei 2026. Delapan kegiatan yang beragam dirancang menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*play-based learning*).

Tahap persiapan perancangan program diawali dengan observasi dan wawancara dengan guru kelas untuk mengidentifikasi kemampuan awal anak dalam aspek calistung. Hasil observasi awal menunjukkan kemampuan calistung anak masih belum merata, dengan kemampuan yang masih rendah adalah membaca suku kata (40%), membaca kata sederhana (40%), menulis kata sederhana (60%), dan pengurangan sederhana (40%). Hasil ini menjadi dasar perancangan kegiatan intervensi yang kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan guru. Selanjutnya dilakukan

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

pembuatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan sesi kegiatan, seperti jalur kaki, uang mainan, kartu huruf, dan papan permainan. Rangkaian kegiatan mencakup tiga fokus utama, yaitu membaca, menulis, dan berhitung, yang dilakukan secara bertahap dan terintegrasi dalam tema petualangan (Tabel 1).

Tabel 1.

Rincian Kegiatan Program Calistung Quest

Pertemuan	Fokus	Kegiatan Inti
1	Membaca	Tes kemampuan awal; permainan melompat jejak kaki sambil membaca
2	Menulis	Simulasi jual beli; permainan cerita bekal berkurang atau bertambah
3	Berhitung	Mencari huruf dan mencocokkan gambar; meronce huruf menjadi kata
4	Integrasi	Permainan papan calistung; refleksi dan apresiasi

Pada tahap pelaksanaan, tingkat partisipasi anak menunjukkan hasil yang positif dengan rata-rata keterlibatan 87,5%, antusiasme 83,75%, kemandirian 85%, dan kehadiran 87,5%. Penerapan strategi pembelajaran yang bervariasi, kreatif, dan disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini terbukti dapat meningkatkan antusiasme belajar anak (Adriana & Sitepu, 2025). Jannah dan Pratiwi (2025) juga mengungkapkan bahwa anak-anak yang mengikuti pendekatan ini mengalami peningkatan minat belajar, ditunjukkan dengan semangat mengikuti kegiatan, keberanian bertanya, munculnya inisiatif, dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas.

Tingginya partisipasi ini tidak terlepas dari suasana belajar yang dikemas menyenangkan seperti petualangan, sehingga anak merasa menjadi bagian dari cerita, bukan hanya menjalani tugas akademik. Pembelajaran yang menyenangkan membuat anak lebih antusias dan menikmati setiap kegiatan yang dijalani (Amanda & Wahyuningsih, 2025). Kendala utama tahap pelaksanaan adalah pengondisian kelas. Hal ini dikarenakan anak-anak mudah terdistraksi jika salah satu temannya mulai kehilangan fokus. Untuk mengatasinya, fasilitator secara langsung melibatkan anak dalam permainan dan melalui pendekatan personal. Selain itu, terdapat kendala eksternal seperti menyebarnya wabah penyakit di pertengahan program sehingga menurunkan tingkat kehadiran siswa pada pertemuan terakhir menjadi 60%. Namun, program tetap berjalan dengan baik dan sesuai jadwal.

Pada tahap evaluasi, dilakukan pengukuran peningkatan kemampuan calistung anak dengan membandingkan hasil observasi awal dan akhir menggunakan lembar observasi yang sama. Hasilnya menunjukkan peningkatan pada seluruh aspek calistung (Tabel 2).

Tabel 2.

Peningkatan Kemampuan Calistung Anak

Aspek	Pre-Test (%)	Post-Test (%)	Peningkatan (%)
Membaca	60,00	83,33	+23,22
Menulis	85,00	100,00	+15,00
Berhitung	80,00	96,67	+16,67

Kemampuan membaca anak menunjukkan peningkatan yang cukup baik, terutama pada kemampuan membaca suku kata yang naik dari 40% menjadi 80%, serta kemampuan membaca kata sederhana dari 40% menjadi 70%. Peningkatan ini terjadi karena kegiatan membaca dikemas dalam permainan melompat jejak kaki sehingga seperti bermain. Anak-anak mengikuti jalur jejak kaki yang telah ditaruh kartu kata dan kalimat sederhana yang menyesuaikan tema pembelajaran. Sebelum melangkah ke jejak berikutnya, anak diminta membaca kata yang tertera. Jika terdapat anak yang kesulitan, fasilitator memberikan bimbingan untuk membaca. Kegiatan ini tidak hanya melatih

kemampuan membaca, tetapi juga membangun kepercayaan diri anak karena merasa seperti bermain, tidak ada beban akademik. Hal ini sejalan dengan Khoirotin et al. (2025) yang mengungkapkan bahwa *play-based learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang terbukti efektif mengembangkan aspek kognitif anak usia dini.



Gambar 1.

Anak Melompat Jejak Kaki Sambil Membaca

Pada aspek menulis, kemampuan anak juga menunjukkan peningkatan sebesar 15%. Pada awal program, hanya 60% anak yang mampu menulis kata sederhana. Namun setelah mengikuti rangkaian kegiatan menulis yang dilakukan bertahap, seluruh anak berhasil menulis kata sederhana. Kegiatan menulis diawali dengan permainan mencari huruf secara acak yang menyusun sebuah kata hewan yang didapatkan masing-masing individu. Setelah semua huruf terkumpul, anak menyusunnya di atas karton, menempelkannya, dan menyalin kata tersebut menggunakan krayon. Pendekatan bertahap dari pengenalan huruf, pencarian, penyusunan hingga penyalinan kata terbukti efektif karena membangun pemahaman secara perlahan. Aisyah et al. (2026) mengungkapkan bahwa pendampingan bertahap yang disesuaikan kebutuhan anak berperan sebagai *scaffolding* dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD).



Gambar 2.

Anak Mencari, Menempel, dan Menulis Ulang Kata

Kemampuan berhitung anak juga menunjukkan peningkatan, terutama pada operasi pengurangan yang naik dari 40% menjadi 90%. Sebelum kegiatan, saat pre-test hanya 4 dari 10 anak yang dapat mengerjakan soal pengurangan dengan benar. Setelah dilakukan intervensi berupa simulasi jual beli dan cerita bekal, jumlah anak yang mampu meningkat menjadi 9 dari 10 anak pada saat post-test. Peningkatan ini didasarkan pada kegiatan berhitung yang dikemas dalam simulasi jual beli dan cerita terkait bekal. Pada kegiatan simulasi jual beli, anak menggunakan uang mainan untuk bertransaksi di area pasar, kemudian mendapatkan misi bekal yang harus dibeli dengan uang yang ada. Anak belajar menghitung jumlah uang dan mencocokkan dengan harga barang. Selanjutnya,

anak-anak diberikan skenario cerita tentang bekal yang berkurang atau bertambah, kemudian menuliskannya ke dalam operasi hitung sederhana. Anak-anak yang sebelumnya kesulitan, saat menggunakan benda nyata, menjadikannya lebih mudah memahami konsep pengurangan dan penjumlahan. Hal ini sesuai dengan Aisyah et al. (2026) yang mengungkapkan bahwa anak usia dini yang berada pada tahap pra-operasional akan lebih optimal ketika belajar melalui interaksi langsung dengan objek nyata.



Gambar 3.

Anak Bermain Simulasi Jual Beli di Pasar

Secara keseluruhan, program Calistung *Quest* menunjukkan bahwa pembelajaran calistung pada anak usia dini tidak harus melalui lembar kerja yang monoton. Dengan pendekatan bermain sambil belajar yang terstruktur dan bertahap, anak dapat mengembangkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung dengan lebih menyenangkan. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) yang inovatif dan kreatif terbukti mampu meningkatkan antusiasme, keaktifan, serta keterampilan literasi dan numerasi anak secara bertahap (Ulum et al., 2025). Keberhasilan program ini juga membuktikan bahwa pendampingan dari guru atau fasilitator yang kompeten serta lingkungan belajar yang kondusif sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran anak usia dini.

KESIMPULAN

Pembelajaran calistung pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan optimal melalui pendekatan *play-based learning* yang terstruktur dan bertahap. Hal ini dibuktikan melalui program Calistung *Quest* yang berhasil meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung pada anak usia 5-7 tahun di SIT PG & TK Al Hikmah BBS Bogor. Melalui pendekatan bermain yang dikemas dalam tema petualangan, anak tidak hanya mengalami peningkatan kemampuan akademik, tetapi juga menunjukkan sikap yang positif terhadap belajar, seperti keterlibatan aktif, antusiasme, dan kepercayaan diri yang muncul secara alami selama mengikuti rangkaian kegiatan.

Keberhasilan program ini juga menegaskan bahwa pendampingan guru dan lingkungan belajar yang kondusif menjadi faktor penting dalam mendukung pembelajaran anak usia dini. Oleh karena itu, sekolah dan guru disarankan untuk terus mengembangkan kegiatan calistung berbasis permainan dengan variasi tema dan alat peraga yang lebih beragam agar anak semakin terstimulasi tanpa merasa terbebani. Orang tua juga diharapkan dapat memperkuat pembelajaran di rumah melalui kegiatan sederhana yang melibatkan membaca, menulis, dan berhitung dalam keseharian anak. Untuk pelaksanaan program serupa di masa mendatang, perlu dipersiapkan strategi antisipasi terhadap kendala eksternal agar keberlangsungan kegiatan tetap terjaga. Kegiatan selanjutnya dapat mengusung tema menarik lainnya, seperti pengenalan budaya lokal atau eksplorasi alam sekitar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengungkapkan terima kasih kepada Kepala SIT PG & TK Al Hikmah BBS Bogor atas

izin dan kesempatan yang diberikan, kepada Ibu Ranita Anggraeni, S.Pd. selaku guru kelas dan supervisor yang telah mendampingi dan memberikan arahan selama pelaksanaan program di sekolah. serta kepada seluruh guru dan staf SIT PG & TK Al Hikmah BBS yang telah membantu kelancaran kegiatan. Terima kasih juga kepada seluruh murid dan orang tua yang telah berpartisipasi serta mendukung kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, M., & Sitepu, J. M. (2025). Strategi Guru dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak di RA Mawaddah Warahmah Medan. *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*, 2(4), 42–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/karakter.v2i4.1292>.
- Aisyah, S., Iskandar, Y., Nurlainti, A., Purbaningsih, J., Nuryani, S., & Amalina, N. (2026). Penerapan Calistung di RA Al-Ihya Melalui APE (Alat Permainan Edukatif). *JCRE: Journal of Community Research and Engagement*, 2(2), 154–160.
- Amanda, D., & Wahyuningsih, T. (2025). Penerapan Pendekatan Play-based learning dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 791–799. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1113>.
- Jannah, L., & Pratiwi, R. K. (2025). Peningkatan Minat Belajar Melalui Pembelajaran Berbasis Game Pada Anak Usia Dini di RA Darul Ulum Mayang Jember. *JOECES: Journal of Early Childhood Education Studies*, 5(2), 455–488.
- Khoirotin, Yusuf, H., & Rohmah, L. (2025). Systematic Literature Review: Efektivitas Model Play-Based Learning Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 137–149.
- Novalia, S., Ulfa, A. M., Syari, A. M., Mawarni, A., Putra, B., Pratiwi, D. E., Ardiyani, D., Saputa, D. G., Dewangga, D. D., Putri, E., Ahmad, F. U., Amin, M. A., Saputra, M. A., Binata, M., Dino, M. H., Fitri, R. N., Anam, U. G., & Maulida, U. (2025). Peningkatan Literasi Dini Anak melalui Kegiatan Bermain Sambil Belajar di Kober Kelurahan Kota Karang Kecamatan Teluk Betung Timur. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(8), 1–18. <https://doi.org/10.62281>.
- Rahayu, N. (2018). Pembelajaran Calistung Bagi Anak Usia dini. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(2), 58–63. <https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/atfaluna/article/view/922>
- Sikma, M., Nst, N., Suhartika, S., & Putra, R. T. (2024). Dampak Pembelajaran Calistung dalam Pendidikan Anak Usia Dini terhadap Resiko Stres Akademik pada Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 27023–27029.
- Susanti, U. V., Amiliya, R., & Basori. (2024). Urgensi Masa Golden Age Bagi Perkembangan Anak Usia Dini. *Al Abyadh*, 7(2), 72–78.
- Ulum, D., Latifah, S., Rofi'ah, S., Fatmasari, H., Laili, M., & Laily, Z. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Calistung Untuk Anak Usia Dini Melalui Pemanfaatan APE di RA Muslimat NU 08. *As-Sunniah: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 5(1), 58–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.62097/au.v6i01>.