

PERANCANGAN *TRACING BOARD* UNTUK Mendukung Hafalan KOSAKATA BAHASA ARAB DASAR ANAK USIA 6-7 TAHUN

Fairuz Salma Salsabila¹, Nurul Fitriana Bahri², dan Martiyadi Nurhidayat³

^{1,2,3} *Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

fairuzfai@student.telkomuniversity.ac.id, nurulfitriana bahri@telkomuniversity.ac.id,
martiyadi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Pendidikan bahasa Arab pada anak usia pra operasional sangat penting untuk dalam mengembangkan dasar literasi dan kemampuan berbahasanya. Anak usia 6-7 tahun diperkirakan sudah bisa menguasai sekitar 50.000 kata. Berdasarkan studi kasus di TPA Mentari Ilmu, anak-anak usia 6-7 tahun masih mengalami kesulitan dalam menyelaraskan hafalan kosakata bahasa Arab dan penulisannya. Oleh karenanya, dibutuhkan media pendukung yang dapat membantu anak-anak berusia 6-7 tahun menghafal kosakata dasar bahasa Arab. Tujuan penelitian ini adalah merancang *tracing board* yang dapat mendukung kemampuan menghafal dan menulis kosakata bahasa Arab dasar untuk anak usia 6-7 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Adapun metode perancangan menggunakan SCAMPER (*Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to Other Use, Reverse*). Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk mendapatkan pemahaman tentang teknik pembelajaran yang efektif untuk memperkuat memorisasi kosakata. Observasi dilakukan terhadap cara anak usia 6-7 tahun berinteraksi dengan pelajaran. Dari hasil penelitian ini diharapkan *tracing board* dapat menjadi media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak dan sebagai media interaktif yang mendorong kemampuan sensorik motorik halus mereka dan membantu mereka belajar secara mandiri. Sehingga, anak-anak lebih mudah mengingat kosakata yang diberikan dan mampu menulis dengan baik.

Kata kunci: *tracing board*, bahasa Arab, perancangan

Abstract: Arabic language education in pre-operational children is very important in developing their basic literacy and language skills. Children aged 6-7 years are estimated to have mastered around 50,000 words. Based on a case study at TPA Mentari Ilmu, 6-7 years old children have difficulty in harmonizing the memorization of Arabic vocabulary. Therefore, supporting media is needed to help them memorizing. The purpose of this research is to design a tracing board that can support the ability to memorize and write basic Arabic vocabulary for children aged 6-7 years. The research method used is qualitative method and SCAMPER (*Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to Other Use, Reverse*). This research was conducted by collecting data through observation, interviews, and literature studies to gain an understanding of effective learning techniques to strengthen vocabulary memorization. Observations were made on how children aged 6-7

years interact with lessons. From this research, it is expected that the tracing board can be an interesting learning media for children and as an interactive media that encourages their fine motor sensory abilities and helps them learn independently. Thus, children more easily remember the vocabulary given and are able to write well.

Keywords: tracing board, Arabic language, design

PENDAHULUAN

Kognitif, menurut Piaget (1980) adalah cara seorang anak beradaptasi dan menginterpretasikan hal-hal dan peristiwa di sekitarnya. Usia 6-7 tahun berada tahap kognitif pra operasional, dimana anak-anak bisa menggunakan bahasa serta simbol untuk menggambarkan suatu konsep. Menurut Sabani (2019) rentang usia ini disebut sebagai masa *middle childhood* dan merupakan usia matang bagi anak-anak untuk belajar. Adapun secara garis besar menurut Setyaningrum, et al. (2014), bahasa menjadi salah satu aspek dalam perkembangan kognitif usia tersebut.

Bahasa Arab merupakan bahasa Al Qur'an yang menjadi pedoman umat islam sedunia. Disebutkan dalam *kalamullah*, "*Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Al Qur'an dengan berbahasa Arab, agar kamu memahaminya.*" (QS. Yusuf: 2). Bahasa Arab digunakan oleh ilmuwan atau akademisi Muslim dalam menguasai ilmu dan pengembangan pendidikan Islam. Menurut Noermayanti dan Isnaini (2022) bahasa Arab memiliki pengaruh yang signifikan tidak hanya dalam pendidikan agama islam, tetapi juga pada perkembangan mereka. Memahami dan menguasai bahasa Arab dapat membantu anak dalam mempelajari berbagai cabang ilmu agama, Al Qur'an, dan hadis, serta memperluas wawasan mereka tentang dunia Arab dan Islam. Hal ini menjadi salah satu dasar diterapkannya bahasa Arab pada pendidikan TPA Mentari Ilmu di Masjid Syamsul Ulum yang berada di kab. Bandung.

Menurut Purnama, et al. (2019) bermain dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak, salah satunya adalah bahasa. Dengan adanya kegiatan

bermain, menurut Bahri, et al. (2023) anak akan senantiasa memiliki keinginan untuk belajar. Menurut Piaget (1980), pada usia 6-7 tahun, anak mulai mengembangkan logika seperti permainan kata dan angka. Anak juga sudah mulai mengerti aturan dalam bermain, serta dapat memahami konsep abstrak dan dapat memahami hubungan antara objek dan peristiwa. Beberapa permainan yang sesuai untuk usia 6-7 tahun antara lain: 1) Permainan dengan aturan: Anak usia 6-7 tahun sudah dapat memahami aturan permainan dan dapat mengikuti permainan yang memerlukan aturan seperti permainan papan dan kartu. 2) Permainan olahraga: Anak usia 6-7 tahun sudah dapat mengikuti permainan olahraga yang memerlukan keterampilan motorik seperti bola basket, sepak bola, dan voli mini 3) Permainan sosial: Anak usia 6-7 tahun sudah dapat memahami peran sosial dalam permainan dan dapat bermain dengan teman sebayanya.

Menjiplak atau *tracing* menurut Prathiwi, et al. (2015) adalah sebuah aktivitas yang berkaitan dengan perkembangan keterampilan fisik motorik halus seseorang melalui proses imitasi untuk melatih kemampuan melukis, mengetik, menulis, serta menggambar. Karena itu, *tracing* dapat meningkatkan motorik halus anak dalam meniru dan membuat huruf.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Didah, selaku istri perintis TPA Mentari Ilmu di Masjid Syamsul Ulum serta Ibu Ngulwiyah, S.Pd.I., atau dipanggil Ibu UI, selaku pengajar, anak-anak usia 6-7 tahun cenderung mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Arab. Beberapa anak mudah dalam menghafal namun sebagian lainnya membutuhkan media pendukung lainnya, namun saat ini belum tersedia di TPA Mentari Ilmu. Pengajaran dilakukan dengan menggunakan kertas HVS yang memuat gambar yang dicetak beserta keterangan bahasa Arab. Sementara itu, berdasarkan penuturan Ibu Yeti dan Ibu Ngulwiyah selaku pengajar di TPA Mentari Ilmu, metode yang sering dilakukan agar anak mudah menghafal adalah dengan bernyanyi. Namun, banyak anak yang merasa jenuh karena pembelajaran dilakukan dengan menghafal terus-menerus. Metode lain Ibu Yeti

adalah dengan mengarahkan anak-anak untuk menuliskan kosakata bahasa Arab yang sedang dihafalkan anak-anak agar lebih mudah mengingat. Sementara itu, berdasarkan penuturan Ibu Ngulwiyah, anak-anak belum bisa menuliskan bahasa Arab kosakata tanpa melihat buku atau tulisan yang diberikan melalui papan tulis.

Berdasarkan uraian dan permasalahan yang telah disebutkan di atas, maka dilakukan perancangan alat permainan edukatif (APE) berupa *tracing board* yang didukung dengan *flashcards* bahasa Arab beserta gambar dan terjemahannya. Oleh karena itu, perancangan *tracing board* diharapkan dapat menjadi salah satu media yang memudahkan anak-anak menghafal kosakata bahasa Arab yang dapat dimainkan secara bersamaan dalam jumlah banyak sehingga anak-anak bisa belajar bahasa Arab dengan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan menggunakan metode kualitatif pendekatan studi kasus. Dalam melakukan penelitian kualitatif, penulis melakukan wawancara, pengamatan, dan analisis dokumen berupa hasil ujian bahasa Arab anak, buku pelajaran, dan aktivitas belajar anak dalam menghafalkan bahasa Arab dasar. Kusumastuti dan Khoiron (2019) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif memiliki ciri menggunakan pendekatan kualitatif, misalnya pengamatan, wawancara, atau analisis dokumen.

HASIL DAN DISKUSI

Metode perancangan yang digunakan adalah SCAMPER. Menurut Nemiro dalam Theomas, et al. (2021) teknik SCAMPER dilakukan dengan mengkritisi objek yang sudah ada untuk menghasilkan ide baru. Teknik SCAMPER merupakan singkatan dari *Substitute, Combine, Adapt, Magnify/Modify, Put to Other Uses,*

Eliminate, Rearrange/Reverse. Dalam Serrat (2017), teknik SCAMPER dijabarkan sebagai berikut:

1. *Substitute* (Mengganti): Mempertimbangkan bagaimana mengganti bagian dari produk atau proses menjadi sesuatu yang lain.
2. *Combine* (Menggabungkan): Mempertimbangkan bagaimana menggabungkan dua atau lebih bagian dari produk atau proses untuk menciptakan sesuatu yang baru atau meningkatkan sinergi.
3. *Adapt* (Adaptasi): Memikirkan bagian mana dari produk atau proses yang bisa diadaptasi dan bagaimana mengubah sifat alami produk atau prosesnya.
4. *Magnify/Modify* (Memperbesar/Memodifikasi): Bagaimana mengubah sebagian atau seluruh produk atau proses, atau mengubahnya dengan dengan cara yang tidak biasa.
5. *Put to Other Uses* (Menempatkan ke Penggunaan Lain): Bagaimana cara menggunakan produk atau proses untuk penggunaan lain atau bagaimana cara menggunakan kembali sesuatu dari tempat lain.
6. *Eliminate* (Hilangkan): Memikirkan apa yang mungkin terjadi jika menghilangkan bagian dari produk atau proses produk dan mempertimbangkan apa yang mungkin dilakukan dalam situasi tersebut.
7. *Rearrange/Reverse* (Atur ulang, Balikkan): Memikirkan apa yang mungkin dilakukan jika bagian dari produk atau proses bekerja terbalik atau diurutkan secara berbeda.

Tabel 1. Konsep Umum dan Khusus Perancangan

No.	Aspek Desain	Konsep Umum	Konsep Khusus
1.	Pengguna	Anak usia 6-7 tahun.	Khusus anak TPA dan sekolah Islam.
2.	Fungsi	Mendukung kemampuan menghafal bahasa Arab.	Membantu hafalan kosakata bahasa Arab dasar anak usia 6-7 tahun TPA Mentari Ilmu.
3.	Kegiatan	<i>Tracing</i> kosakata sesuai kartu kosakata	Menyusun kata-kata bahasa Arab dari kotak-kotak yang

		tersedia dan menuliskannya pada area <i>tracing</i> , mengikuti kartu bahasa Arab.
4.	Operasional produk	Mudah dioperasikan anak usia 6-7 tahun. Bisa didampingi orang dewasa.
		Permainan dilakukan dengan memilih kartu yang akan dipelajari, kemudian memilih huruf-huruf yang tersedia pada <i>tracing board</i> , menempelkannya dan mengikuti bentuk hurufnya pada area <i>tracing</i> .
5.	Antropometri dan ergonomi	Dirancang sesuai dengan antropometri anak usia 6-7 tahun.
		Menyesuaikan ukuran tangan anak usia 6-7 tahun berdasarkan data antropometri Indonesia.
6.	Rupa	Produk dirancang dengan warna dan bentuk yang aman dan mudah digunakan anak usia 6-7 tahun.
		Ringan dan mudah dibawa. Serta menggunakan warna yang cerah dan menghindari warna gelap karena tidak disukai anak-anak.
7.	Material	Menggunakan material yang aman digunakan, serta mudah didapat, dibentuk, dan diolah.
		Menggunakan kayu pinus yang mudah dibentuk dan diolah menyesuaikan rancangan <i>tracing board</i> .

(Sumber: Data Penulis, 2024)

Analisis Komparasi Produk Sejenis

Dalam menyusun konsep perancangan *tracing board* yang mendukung hafalan kosakata bahasa Arab dasar, perlu adanya analisis komparasi produk sejenis. Produk sejenis yang menjadi objek analisis adalah produk yang sudah beredar di pasar, terutama pasar digital yang diperuntukkan untuk anak-anak dari beragam *user image* masing-masing *tracing board*. Analisis komparasi produk sejenis dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Analisis Komparasi Produk Sejenis

Jenis Alat Permainan Edukatif

Aspek Desain



Gambar 1. *Alphabet Tracing Board*
(Sumber: <https://rb.gy/zk9j7c>)



Gambar 2. *Tracing dan Balok Huruf*
(Sumber: <https://shorturl.at/0rFnA>)



Gambar 3. *ILM Toolbox Arabic Letter*
(Sumber: <https://a.co/d/0imjRsw>)

Pengguna	Mainan ini direkomendasikan untuk usia 3-6 tahun.	Mainan ini direkomendasikan untuk usia 5 tahun ke atas.	Mainan ini direkomendasikan untuk usia 6 tahun ke atas.
Fungsi	Board ini akan meningkatkan keterampilan motorik	Membantu anak mengenali huruf hijaiyah dan menuliskannya.	Mainan ini membantu belajar bahasa Arab anak dan mengenali huruf-huruf bersambungannya.
Kegiatan	<i>Tracing</i>	Menyusun huruf dan <i>tracing</i> .	Menyusun dan menuliskan bunyi bacaan.
Operasional	<i>Tracing</i> dilakukan anak-anak dengan menggoreskan pena dari kayu mengikuti cetakan huruf pada <i>board</i> .	Anak-anak bisa menyusun huruf seperti <i>scrabble</i> dan bisa melakukan <i>tracing</i> huruf pada kartunya.	Permainan dilakukan dengan menyusun huruf pada papan magnetic.
Dimensi	28 cm x 24 cm x 1,5 cm	4 cm x 4 cm x 4 cm	14, 25 inci x 11,25 inci x 1,75 inci
Rupa	Terdiri dari <i>board</i> dan pena berbahan kayu.	Balok huruf hijaiyah dan <i>flashcards</i> hijaiyah.	Setiap huruf Arab memiliki warna yang unik, sehingga memudahkan pembelajar alfabet Arab pemula untuk mencocokkan bentuk awal, tengah, akhir, dan mandiri. Permukaan cetakan kertas berwarna-warni dan mengkilap pada magnet kayu membantu pembuat kata Arab yang lebih mahir menemukan huruf yang mereka butuhkan dengan cepat. Kumpulan ini mencakup variasi alif+hamzah dan lam-alif, serta duplikat dari beberapa bentuk yang lebih umum.
Material	<i>Handmade</i> , minyak dan cat ramah lingkungan, kayu solid birch Baltik, Kayu, <i>eco-friendly</i> , tidak beracun, <i>sustainable</i>	Terbuat dari material kayu pinus yang sangat kokoh yang membuatnya cukup kuat untuk mainan anak-anak. Meskipun cukup kuat, kayu pinus tetap relatif ringan, sehingga mainan mudah diangkat dan dimainkan oleh anak-anak. Permukaannya juga halus sehingga nyaman digenggam. Mampu bertahan dalam jangka waktu yang lama berkat daya tahannya yang tinggi.	Kayu, Kayu Beech Solid, Kayu Solid, Kayu Alami, <i>eco-friendly</i>

(Sumber: Data Penulis, 2024)

Berdasarkan analisis tabel di atas, ditemukan kesamaan permainan dari segi material menggunakan kayu, *eco-friendly*, tidak beracun, dan merupakan hasil *handmade*. Memiliki fungsi yang sama dalam edukasi untuk melatih tulisan anak. Oleh karena itu, konsep perancangan kedepannya akan dibuat mengikuti konsep mainan yang sudah ada di pasaran.

Konsep Visual

Analisis konsep visual mulai dari bentuk, warna, material, dimensi, dan sebagainya, akan dijabarkan dalam bentuk tabel sebagaimana tabel berikut.

Tabel 3. Konsep Visual

Konsep Visual	Deskripsi
Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> a. Produk berbentuk persegi panjang. b. Sudut-sudut yang tumpul dan halus sehingga aman dimainkan anak. Sebagaimana menurut Bahri, et al. (2023) kriteria desain utama yang digunakan untuk menentukan keefektifan alat pembelajaran baru dalam meningkatkan minat anak-anak terhadap bahasa meliputi aspek-aspek seperti ringan, mudah dibawa, memiliki pinggiran yang tidak tajam. c. Terdiri dari dua bagian. Salah satu bagian sebagai media <i>tracing</i> dan bagian lain berfungsi sebagai tempat penyimpanan. d. <i>Flashcards</i> berbentuk persegi panjang yang memuat gambar dan kosakata bahasa Arab.
Dimensi	<ul style="list-style-type: none"> a. Dimensi disesuaikan dengan antropometri tangan anak usia 6-7 tahun. b. Dimensi area <i>tracing</i> sekitar maksimal 15 x 11 cm c. <i>Flashcards</i> berukuran tidak lebih dari A6 yaitu 10 cm x 13,5 cm dengan ketebalan 310 gsm. d. <i>Acrylic</i> sebagai media <i>tracing</i> berukuran 15 cm x 11 cm.
Warna	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan warna primer, sekunder, dan tersier untuk <i>flashcards</i>. Menurut Wijaya, et al. (2017) jenis warna yang digunakan dalam perancangan, didominasi dengan warna primer dan warna sekunder, dikarenakan target perancangan yang berusia 6-7 tahun sudah mengenal warna dasar. b. Menggunakan warna alami kayu untuk <i>tracing board</i>.
Material	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan kayu pinus untuk board. b. Menggunakan bahan art carton untuk <i>flashcards</i> yang tebal dan kaku, serta permukaannya halus. c. Menggunakan <i>acrylic</i> sebagai media <i>tracing</i>.
Proporsi	Area <i>tracing</i> dibuat besar pada <i>tracing board</i> agar anak lebih leluasa dalam menulis atau disesuaikan dengan kartu berukuran A6.

(Sumber: Data Penulis, 2024)

Sebagaimana konsep yang disebutkan pada tabel, perancangan disesuaikan antropometri anak agar mudah dimainkan dan menggunakan material dari kayu sebagaimana produk kompetitor yang sudah ada. Sementara itu, kayu pinus merupakan kayu yang aman digunakan dan mudah dibentuk untuk pembuatan APE. Adapun pemilihan warna untuk *flashcards* yang menjadi acuan *tracing* sebaiknya memiliki karakter warna-warna tenang dan segar.

Final Design

Final Design merupakan hasil perancangan dalam bentuk 3D dan 2D sebagaimana yang terdapat pada gambar-gambar di bawah ini.



Gambar 4. 3D *Final Design Tracing Board* dan Laci Penyimpanan
(Sumber: Data Penulis, 2024)



Gambar 5. Komponen *Tracing Board*
(Sumber: Data Penulis, 2024)



Gambar 6. Ilustrasi Logo Produk
(Sumber: Data Penulis, 2024)

Adapun penggunaan produk dijabarkan pada buku petunjuk pada gambar di bawah ini untuk memudahkan anak-anak dalam menggunakan APE.



Gambar 7. Ilustrasi Buku Petunjuk
(Sumber: Data Penulis, 2024)

Produk Final

Berdasarkan konsep-konsep yang telah dijabarkan sebelumnya beserta *mock-up* 3D, produk final dibuat menggunakan kayu pinus sebagaimana gambar-gambar di bawah ini.



Gambar 8. DAAR Tracing Board
(Sumber: Data Penulis, 2024)



Gambar 9. Tracing Board dan Komponen
(Sumber: Data Penulis, 2024)

Hasil Validasi

Hasil validasi diperoleh berdasarkan penilaian Ibu Ngulwiyah, S. Pd. I selaku pengajar bahasa Arab, Difliyatul Isna Alvionita, S. Ds. selaku ahli desain, dan Tiara Dehlia Madyani, S. Psi., M. Psi. selaku ahli psikologi. Produk dinilai dari segi materi dan media memperoleh hasil yang “Sangat Baik” dan “Baik”, sehingga produk dinyatakan layak sebagai APE yang mendukung hafalan kosakata bahasa Arab anak usia 6-7 tahun. Selain itu, dilakukan uji coba bersama anak-anak 6-7 tahun di TPA Mentari Ulum dan memperoleh hasil “Sangat Baik”, berdasarkan respon 5 orang anak.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan APE *tracing board* bahasa Arab yang bernama DAAR menggunakan perancangan metode SCAMPER untuk mengajarkan kosakata bahasa Arab kepada anak usia 6-7 tahun di TPA Mentari Ulum. DAAR *Tracing Board* mendapatkan penilaian positif baik oleh guru maupun peserta didik. Anak-anak senang belajar melalui ilustrasi warna-warni dan *tracing*. Namun, adanya perbedaan dalam kemampuan masing-masing anak juga mempengaruhi keefektifan *tracing board*. Karena itu diperlukan adanya pengembangan lebih lanjut dalam perancangan *tracing board* untuk kosakata bahasa Arab anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, N. F., Billa, M. S., & Yunidar, D. (2023). Pengembangan Desain Media Pembelajaran Motorik Halus Berupa Maze di Telkom Schools Daycare Dayeuhkolot. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 217-226.
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *Metode penelitian kualitatif*. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP).
- Noermayanti, M. A., & Isnaini, R. L. (2022). Analisis Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Anak Asuh Di Panti Asuhan Sinar Melati Yogyakarta. *El Ibtikar*, 11, 155-72.
- Prathiwi, S., Wahyuningsih, S., & Istiyati, S. (2015). Penerapan kegiatan menjiplak (*tracing*) untuk Meningkatkan Perkembangan Fisik Motorik Halus pada Kelompok Dahlia TK Arrohmah Josroyo Jaten Karanganyar Tahun Ajaran 2014/2015. *Kumara Cendekia*, 3, 1-10. <https://doi.org/10.12345/kc.v3i1.12345>.
- Purnama, S., Hijriyani, Y. S., & Heldenita. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak-Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6-7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8 (2), 89–100.
- Serrat, O., & Serrat, O. (2017). *The SCAMPER Technique*. Knowledge solutions: tools, methods, and approaches to drive organizational performance, 311-314.
- Setyaningrum, S. R., Triyanti, T., & Indrawani, Y. M. (2014). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini dengan perkembangan kognitif pada anak. *Kesmas*, 8(6), 243-249.
- Theomas, J., Kurniawan, M. R., Novianti, S. N., & Humaira, T. (2021). Perancangan desain aplikasi tempat sampah digital “E-Trash Bin” dengan metode SCAMPER. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Robotika*, 3(1), 34-41. <https://doi.org/10.12345/jifti.v3i1.126>.
- Wijaya, B., Wicandra, O. B., & Asthararianty, A. (2017). Perancangan board game sebagai media pembelajaran manfaat sayuran untuk kesehatan bagi anak usia 6-8 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(10), 8. <https://doi.org/10.12345/jdkv.v1i10.12345>.