



PENGEMBANGAN BEBE ANAK DENGAN SUMBER IDE HEWAN KELINCI UNTUK ANAK USIA 5 TAHUN

Safa Amalia Dewi¹,
Sugiyem²

^{1,2}Pendidikan Teknik
Boga dan Busana,
Fakultas Teknik,
Universitas Negeri
Yogyakarta

Email:

¹safaamalia.2021@stud
ent.uny.ac.id

²sugiyem@uny.ac.id

Abstrak. Penelitian ini mengembangkan bebe anak dengan menerapkan sumber ide hewan kelinci. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap, yaitu: definisi (*definition*), desain (*design*), pengembangan (*development*), dan penerapan (*disseminate*). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan penilaian uji publik bebe anak dengan sumber ide hewan kelinci. Hasil pengembangan busana bebe anak, yaitu busana bebe anak dengan siluet longtorso, kerah rebah yang di variasikan dengan telinga kerinci yang motifnya dibordir dengan siluet hewan kelinci. Hasil produk busana bebe anak ini memiliki kualifikasi sangat baik pada uji publik.

Kata Kunci: *Pengembangan, Bebe Anak, Sumber Ide*

Abstract. *This research develops children's bebe by applying the rabbit animal idea source. The type of research used is research and development with a 4D development model consisting of 4 stages, namely: definition, design, development and dissemination. The data collection method in this research was carried out by assessing children's public tests using rabbits as the animal source. The result of the development of children's bebe clothing, namely children's bebe clothing with a long torso silhouette, a low collar varied with kerinci ears whose motif is embroidered with the silhouette of a rabbit. The results of this Bebe children's clothing product have very good qualifications in public tests.*

Keywords : *Development, Bebe Children, Source Of Ideas*

PENDAHULUAN

Tren fesyen anak di Indonesia terus berkembang seiring dengan perubahan zaman dan pengaruh budaya dari dalam dan luar negeri. Adanya globalisasi membuat semakin mudahnya budaya asing masuk seperti New York, London, Paris dan Korea. Budaya negara tersebut mempengaruhi trend mode sehingga membuat perubahan berlangsung singkat dan cepat. Salah satu budaya yang ini paling berpengaruh didunia yaitu budaya Negara Korea dimana dikenal dengan istilah Korean wave atau hallyu (Jannah, et.al., 2023). Namun dampak dari perubahan mode fesyen membuat pola konsumtif masyarakat berubah. Trend mode yang terus berubah dengan singkat mengakibatkan masyarakat berlomba-lomba untuk mencari barang fesyen terbaru mulai dari busana maupun produk fesyen lain, sehingga kondisi tersebut dapat dimanfaatkan para disainer untuk mengembangkan busana sesuai minat pasar dan trend yang ada.

Trend fashion anak sering kali mengikuti perkembangan mode dari segi desain bahan maupun minat pasar misalnya dari segi desain busana menggunakan kartun yang sedang trend sehingga banyak yang memproduksi busana dengan gambar kartun tersebut (Afrida, 2022). Penerapan trend pada pengembangan bebe anak bertujuan menarik minat konsumen, sehingga pada pengembangan bebe anak ini menggunakan tema hewan kelinci, dimana hewan merupakan objek yang digemari anak-anak dan juga visualisasinya sering dilihat oleh anak-anak. Keunggulan tema hewan yakni dapat diterapkan pada busana

anak laki-laki maupun perempuan, selain itu juga dapat menjadi media edukasi atau komunikasi terhadap anak tetapi penerapan pada busana tetap harus sesuai dengan fungsi busana. Fungsi fesyen tidak dapat dilepaskan dari fungsinya yang menjadi bagian penampilan dan gaya keseharian seseorang, seperti baju dan aksesoris yang digunakan tidak hanya sekadar penutup tubuh ataupun hiasan terdapat fungsi lain yaitu menjadi sebuah alat komunikasi (Sianturi & Purba, 2017).

Busana merupakan segala sesuatu yang digunakan dari ujung kepala sampai ujung kaki yang bahannya memberikan kenyamanan dan keindahan saat di pakai (Anggraini, 2022). Kegunaan busana mempunyai pengelompokan dimana akan menjadikan patokan dalam membuat desain busana. Menurut Purwanti & Paramita (2022), busana dapat dikelompokkan berdasarkan rentan usia, yaitu busana bayi, busana anak, busana remaja, busana dewasa dan busana masa tua, masing-masing dikelompokkan memiliki rentang usia yang berbeda.

Busana anak memiliki banyak jenis yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi anak, dimana jenis busana tersebut memiliki karakter dan ciri khusus. Busana anak memiliki jenis sesuai dengan kesempatan pakai seperti busana anak casual, busana pesta anak, busana bermain, busana sekolah, busana rekreasi, busana olahraga, busana pesta, busana tidur dan busana sekolah dimana warna – warna yang digunakan adalah warna – warna lembut tidak terlalu gelap (Purwanti & Paramita, 2022). Menurut Bustomi (2022), busana anak memiliki beberapa ciri bagaimana busana yang baik dari segi kenyamanan dan segi bahan maupun desain busana anak yakni busana cenderung longgar tidak ketat sehingga memberikan kemudahan bergerak atau beraktifitas, dapat dikenakan dan dilepaskan dengan mudah sehingga tidak menyakiti anak saat memakainya, menggunakan jenis kain yang menyerap keringat dan perawatannya mudah, memiliki warna yang cerah, dan memilih motif yang bermotif kecil.

Bebe anak adalah segala sesuatu yang dipakai anak-anak mulai dari ujung rambut kepala sampai ujung kaki yang didasarkan pada tingkat usianya, sehingga desain model busana yang dipilih biasanya busana yang sederhana, desain yang nyaman dan tidak mengganggu gerakan anak (Sianturi & Purba, 2017). Bebe anak biasanya dikenakan oleh bayi perempuan mulai dari usia 0 hingga 5 tahun. Maka dari itu penyesuaian desain bebe anak haruslah dapat memenuhi kriteria umur, desain kenyamanan, bahan yang digunakan dan penggunaannya, sehingga dalam pengembangan bebe anak perempuan ini akan mengembangkan desain bebe anak yang tidak terlihat monoton dan berkesan dewasa, bebe anak akan lebih memberikan kesan imut dan kekanak-kanakan. Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan pengembangan bebe anak dengan menerapkan sumber ide hewan kelinci sebagai inovasi dalam mendesain busana anak sesuai dengan penerapan trend mode dan minat pasar akan karakter dalam sebuah busana anak dengan adanya sumber ide hewan kelinci .

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, yakni metode pengembangan model 4D. Model pengembangan 4D merupakan model pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan (Supardi, 2021). Model pengembangan 4D ini dapat mengetahui dampak positif terhadap pengembangan kualitas produk yang dikembangkan dan dampak apa yang ditimbulkan sehingga meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk sampai tahap akhir.

Desain penelitian pengembangan model 4D yang meliputi 4 tahapan yaitu definisi (*definition*), desain (*design*), pengembangan (*development*), dan penerapan (*disseminate*). Tahap yang pertama yaitu tahap definisi, tahapan ini peneliti menganalisis definisi sumber ide hewan yaitu kelinci. Pada tahap ini peneliti menganalisis bagaimana siluet, warna dan tekstur dari kelinci. Kemudian dari analisis tersebut mana bagian dari kelinci yang dapat diterapkan sebagai inspirasi desain yaitu telinga kelinci, garis mata dan mulut kelinci yang unik.

Tahap yang kedua yaitu tahap desain, tahap ini peneliti membuat desain busana anak perempuan yang akan dikembangkan menjadi sebuah produk berupa busana bebe anak dengan sumber ide hewan

kelinci. Desain busana bebe anak yang akan dikembangkan yaitu kerah rebah yang di variasikan dengan telinga kerinci dan juga bordiran, siluet busananya siluet longtorso, dan lengan balon. Kemudian dalam peletakan motif busana dilakukan dengan menerapkan prinsip balance yang berarti hubungan antar komponen desain seimbang simetris baik bagian kanan maupun kiri memiliki daya tarik yang sama.

Tahap yang ke tiga yaitu tahap pengembangan, tahap ini meliputi proses pembuatan bebe anak. Proses pembuatan bebe anak melalui tiga tahap yaitu persiapan yang pengambilan ukuran, pembuatan pola, serta merancang bahan dan harga. Selanjutnya pelaksanaan yang meliputi peletakkan pola pada bahan, pemotongan, dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, dan penyambungan, evaluasi proses I, penjahitan dan evaluasi tahap II. Evaluasi tahap II ini dilakukann dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari hasil bebe anak dengan sumber ide hewan kelinci.

Tahap yang keempat yaitu implementasi, tahap ini implementasi dilakukan pada uji coba publik. Uji coba publik bertujuan untuk melihat hasil dari busana bebe anak yang telah dikembangkan sesuai dengan sumber ide hewan kelinci sesuai dengan pasar publik atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

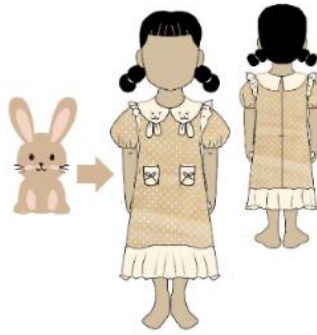
Hasil Desain

Desain busana anak sekarang cenderung berkesan dewasa baik segi model dan hiasanya, maka dari itu koleksi busana anak ini memiliki unsur ceriaan, imut dan tidak berkesan dewasa. Menurut Rosidin & Handayani (2022) untuk usia 8 - 10 tahun, terutama usia 5 tahun adalah usia dimana seorang anak banyak melakukan aktivitas berinteraksi dengan teman seusianya. Maka dari itu desain busana anak disesuaikan dengan usia dan aktifitas yang dijalani seorang anak.

Desain adalah pola perancangan yang dijadikan dalam dasar pembuatan suatu busana yang akan diciptakan (Mukti, 2020). Analisis desain diperlukan dalam melakukan pengembangan busana bebe anak dengan menganalisis dari sumber ide apa yang nantinya dapat dikembangkan. Menurut Kriya et al (2017), kegiatan eksplorasi model busana meliputi, observasi secara visual, pengumpulan informasi dan analisis data yang telah diperoleh.

Kegiatan eksplorasi diperlukan sebelum membuat desain dimana tahap eksplorasi penting untuk mengetahui konsep desain yang akan dibuat. Tahap eksplorasi adalah tahap awal untuk mencari referensi yang digunakan dan menggali sumber ide sebagai konsep dalam merancang sebuah karya (Kriya, et.al., 2017). Menurut Mayliana (2019), kreatifitas manusia dapat memberikan ide tentang proses pembuatan busana secara kreatif dan berbeda.

Analisis desain bebe anak perempuan ini menerapkan konsep sumber ide bertema hewan sebagai sumber ide, dimana pengembangan sumber ide terdapat pada bentuk kerah rebah yang terdapat telinga khas kelinci dan juga terdapat bordiran mata kelinci. Adapun pengembangan desain bebe anak terdapat pada bagian tertentu yakni pada bagian lengan balon terdapat rample pada sisi kanan dan kiri, siluet busana longtorso dengan potongan dibagian bawah dengan rample. Pada bagian tengah muka terdapat saku hias dengan pita. Penerapan komponen tersebut divisualisasikan dalam bentuk desain sebagai berikut :



Gambar 1. Desain Bebe Anak

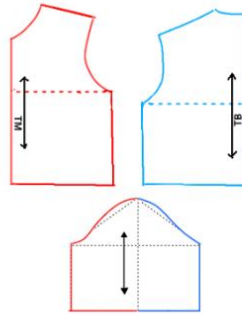
Dilanjutkan proses pembuatan busana bebe anak yaitu pengambilan ukuran, pengertian pengambilan ukuran dalam busana anak merupakan proses pengukuran tubuh anak untuk menentukan ukuran pakaian yang tepat, proses ini sangat penting untuk memastikan bahwa pakaian yang dipilih sesuai dengan ukuran tubuh anak dan memberikan kenyamanan saat dipakai. Pengambilan ukuran juga dapat membantu dalam menyesuaikan pola dan desain pakaian agar sesuai dengan bentuk tubuh anak. Dalam pengambilan ukuran, perlu diperhatikan beberapa hal, seperti :

- a. Pakaian yang dikenakan sebaiknya pas agar pengukuran lebih akurat.
- b. Sikap model sebaiknya berdiri dengan tegap agar postur tubuh terlihat jelas.
- c. Memberi tanda pada bagian panggul agar ukuran dapat diambil dengan lebih akurat.

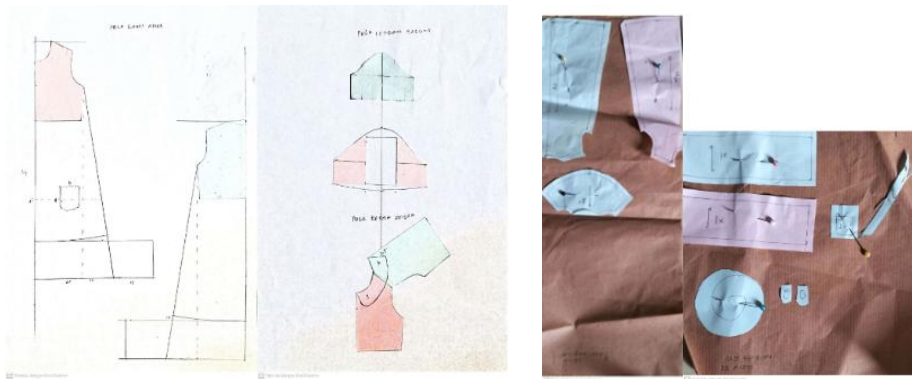
Berikut ukuran standar anak 5 tahun :

- a. Panjang punggung : 24 cm
- b. Lebar punggung : 25 cm
- c. Lingkar leher : 26 cm
- d. Lingkar kerung lengan : 26 cm
- e. Panjang bahu : 7 cm
- f. Panjang baju : 75 cm
- g. Lingkar badan : 62 cm
- h. Lingkar pinggang : 55 cm

Pembuatan pola dasar, pembuatan pola dasar merupakan pengetahuan dan ketrampilan yang penting dan wajib di kuasai oleh seseorang yang berkecimpung dibidang busana terutama dibidang konstruksi pola (Hidayah & Yasnidawati, 2019). Pola dasar mempunyai beberapa macam sistem, seperti sistem soen, bunka, meyneke dan praktis. Pada masing-masing sistem pola dalam proses pembuatannya memiliki langkah yang berbeda sehingga hasil pola memiliki bentuk yang berbeda (Kusumawardani, 2017). Dalam pembuatan bebe anak ini menggunakan pola dasar praktis dimana pola tersebut dianggap lebih mudah dibuat dan hasil busana nanti lebih longgar atau tidak ketat karena tidak terlalu banyak rumus potongan.



Gambar 2. Pola Dasar Badan dan Lengan Sistem Praktis



Gambar 3. Pecah Pola Bebe Anak

Gambar 4. Rancangan Pola

Pembuatan bebe anak ini menggunakan dua jenis bahan kain yakni kain katun polkadot dan kain katun toyobo. Dua jenis kain ini mempunyai serat yang sama yakni serat katun. Pengambilan bahan kain katun untuk bebe anak karena selain nyaman digunakan untuk banyak kesempatan, jenis kain ini juga memiliki kualitas yang baik serta tahan lama (Septiani, et.al., 2023). Motif polkadot yang digunakan juga akan menambah kesan imut pada bebe anak perempuan ini karena motif bulatan yang kecil-kecil akan terlihat menonjol.

Proses menjahit bebe anak ini menggunakan penyelesaian cotumade. Menurut Winarni (2021), penyelesaian custom made adalah penyelesaian busana dibuat dengan sistem tailor maupun couture yang khusus untuk perorangan sesuai dengan ukuran si pemesan sehingga desain yang dihasilkan eksklusif. Penyelesaian menggunakan costumade ini menghasilkan jahitan halus sehingga kenyamanan dan kekuatan jahitan sangat kuat dan rapi. Hal tersebut sesuai dengan prinsip busana anak. Berikut dokumentasi penjahitan bebe anak dan juga hasil bebe anak.



Gambar 5. Proses Menjahit

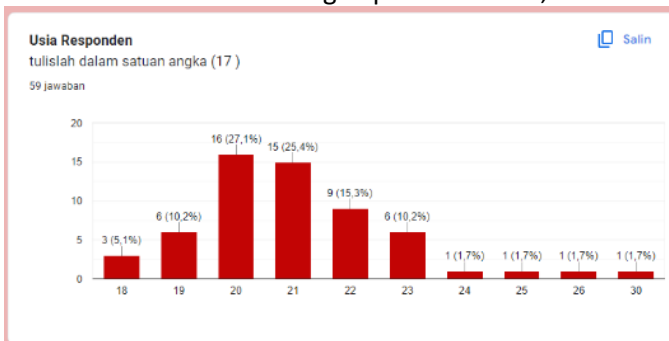


Gambar 6. Hasil Jadi Bebe Anak

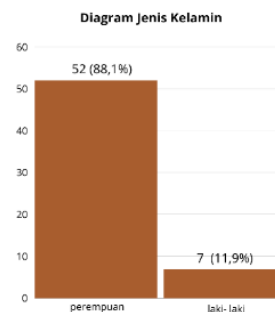
Pembahasan Hasil Uji Publik

Berdasarkan uji public yang dilakukan pada bebe anak dengan sumber ide hewan kelinci pada responden masyarakat umum dengan jumlah 60 orang, yang dilakukan dengan dengan sistem daring melalui media google form dengan pengisian kolom penilaian kesukaan, gambar hasil produk bebe anak, materi dan deskripsi tentang busana koleksi bebe anak perempuan. Maka didapati hasil yang diuraikan sebagai berikut :

1. Hasil diagram identitas responden, kebanyakan pengisi survey adalah perempuan sebanyak 88,1% dan sedangkan laki- laki hanya sebanyak 11,9% dari 60 responden. Rentan usianya paling banyak adalah usia 20 tahun dengan presentase 27,1%.

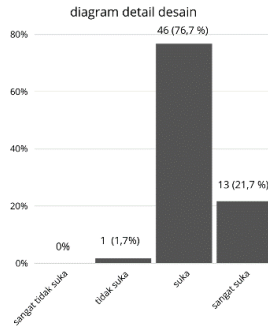


Gambar 7. Diagram Usia



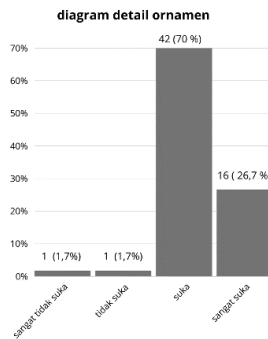
Gambar 8. Diagram Jenis Kelamin

2. Hasil penilaian diagram detail desain menyatakan suka dengan 76,7%, sangat suka dengan 21,7% dan tidak suka 1,7% dari 60 rang responden. Jadi disimpulkan lebih banyak responden menyatakan penilaian suka terhadap detail desain.



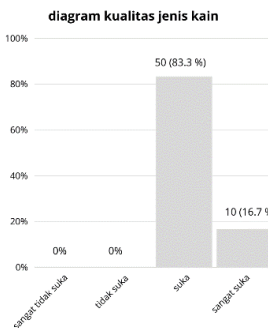
Gambar 9. Digram Detail Desain

3. Hasil penilaian diagram detail ornamen desain menyatakan suka dengan 70%, sangat suka dengan 26,7%, tidak suka 1,7% dan sangat suka 1,7% dari 60 rang responden. Jadi disimpulkan lebih banyak responden menyatakan penilaian suka terhadap detail ornamen desain.



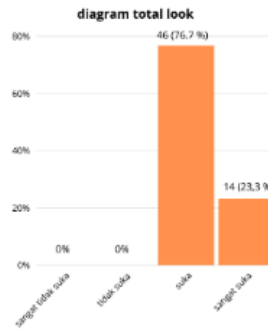
Gambar 10. Digram Detail Ornamen

4. Hasil penilaian diagram kualitas jenis kain menyatakan suka dengan 83,3% dan sangat suka dengan 16,7% dari 60 rang responden. Jadi disimpulkan lebih banyak responden menyatakan penilaian suka terhadap kualitas kain yang digunakan.



Gambar 11. Diagram Kualitas Kain

5. Hasil penilaian diagram total look menyatakan suka dengan 76,7% dan sangat suka dengan 23,3% dari 60 rang responden. Jadi disimpulkan lebih banyak responden menyatakan penilaian suka terhadap total look busana.



Gambar 12. Diagram Total Look

KESIMPULAN

Proses pengembangan bebe anak dengan sumber ide dengan metode pengembangan *Research and Development*) dengan model pengembangan 4D yaitu definisi (*definition*), desain (*design*), pengembangan (*development*), dan penerapan (*disseminate*). Pada tahap awal mendefinisikan bebe anak menggunakan sumber ide hewan kelinci dilakukan dengan tahap analisis dan pengembangan makna dari sumber ide. Pada tahap kedua mendisain, melakukan desain terhadap bebe anak bagaimana menerapkan sumber ide yang telah di kembangkan pada bebe anak. Tahap pengembangan dan penerapan dilakukan dengan merapkan desain yang ada pada bebe anak, dengan adanya proses penjahitan dan penerapan prinsip-prinsip desain busana anak. Pada tahap pengujian publik pada bebe anak dengan menyasar responden masyarakat umum, berjumlah 60 orang. Responden diberi pertanyaan dengan hasil penilaian bebe anak sebagai berikut:

- Kesesuaian detail desain didapati hasil, menyatakan suka dengan 76,7%, sangat suka dengan 21,7% dan tidak suka 1,7%, disimpulkan lebih banyak responden menyatakan penilaian “suka” terhadap detail desain
- Kesuaian detail ornamen didapati hasil, menyatakan suka dengan 70%, sangat suka dengan 26,7%, tidak suka 1,7% dan sangat suka 1,7%, disimpulkan lebih banyak responden menyatakan penilaian “suka” terhadap detail ornamen desain.
- Kesesuaian jenis kain yang digunakan didapati hasil menyatakan suka dengan 83,3% dan sangat suka dengan 16,7%, disimpulkan lebih banyak responden menyatakan penilaian “suka” terhadap kualitas kain yang digunakan.
- Kesesuaian total look bebe anak didapati hasil menyatakan suka dengan 76,7% dan sangat suka dengan 23,3%, disimpulkan lebih banyak responden menyatakan penilaian “suka “ terhadap total look busana.

Dari hasil pemaparan uji publik tersebut dapat disimpulkan bebe anak dengan sumber ide hewan kelinci di kualifikasi baik, dari presentase penilaian kesesuaian desain, kesesuaian detail ornamen, kesesuaian jenis kain, kesesuaian total look didapati hasil penilaian paling tinggi adalah penilaian “suka”.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, R.S. (2022) Visualisasi dunia anak dalam fotografi fashion. 2022, doi: http://digilib.isi.ac.id/11899/6/Rosa%20Sinta%20Afrida_2022_Naskah%20Publikasi.pdf.
- Anggraini, R. (2022). Pengembangan Hiasan Busana Pesta Anak Dengan Recyle Kain Perca. *J. Bosaparis Pendidik. Kesejaht. Kel.*, vol. 13, no. 3, pp. 139–149, 2022, [Online]. Available: <http://10.0.93.79/jppkk.v13i3.53278>.

- Bustomi, F.K. (2022). Sumber Ide Motif Pada Busana Pesta. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, Vol. 25, No. 3, pp. 165-170, doi: <https://doi.org/10.24821/ars.v25i3.5421>.
- Hidayah, N. and Y. Yasnidawati. (2019). Penyesuaian Pola Dasar Busana Sistem Indonesia Untuk Wanita Indonesia Dengan Bentuk Badan Gemuk. *Gorga J. Seni Rupa*, Vol. 8, No. 1, p. 222, doi: [10.24114/gr.v8i1.13595](https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.13595).
- Jannah, S.R., Z. Khoirunnisa, and A. R. Faristiana. (2023). Pengaruh Korean Wave Dalam Fashion Style Remaja Indonesia. *J. Ilm. Pendidik. Kebud. Dan Agama*, Vol. 1, No. 3, pp. 11–20, doi: [10.59024/jipa.v1i3.219](https://doi.org/10.59024/jipa.v1i3.219).
- Kriya, P., U. N. Yogyakarta, D. T. Emas, and B. Anak. (2017). Motif Batik Pada Busana Anak Timun Emas (the Golden Egg) Folklore As the Basic Idea in Creating Batik, *Jurnal Pendidikan Kriya*, no. 1986, pp. 104–114, 2017, [Online]. Available: <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/ecraft/article/viewFile/10681/10445>
- Kusumawardani, H. (2017). Analisis Fitting Factor Busana Anak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Boga dan Busana*, [Online]. Available: <https://journal.uny.ac.id/index.php/ptbb/article/view/33322>
- Mayliana, E. (2019). Penciptaan Busana Anak Dengan Menerapkan Teknik Substraction Cutting. *Corak*, vol. 8, no. 1, pp. 49–56, doi: [10.24821/corak.v8i1.2690](https://doi.org/10.24821/corak.v8i1.2690).
- Mukti, P.U. (2020). Mata Sebagai Sumber Ide Penciptaan Motif Dalam Busana Modern. *IKONIK J. Seni dan Desain*, Vol. 2, No. 1, p. 1, doi: [10.51804/ijsd.v2i1.605](https://doi.org/10.51804/ijsd.v2i1.605).
- Purwanti, R. and P. Paramita. (2022). Pembuatan Busana Anak yang Dimodifikasi dengan Kain Shantung dan Katun. *Fjss J.*, Vol. 1, No. 4, pp. 425–436, 2022, [Online]. Available: <https://journal.formosapublisher.org/index.php/fjss/article/view/2060>.
- Rosidin, A. and S. R. Handayani. (2022). Perancangan Busana Pesta Anak Perempuan Usia 8 – 10 Tahun Menggunakan Teknik Canadian Smock. *Ornamen*, Vol. 19, No. 2, pp. 92–103, doi: [10.33153/ornamen.v19i2.3900](https://doi.org/10.33153/ornamen.v19i2.3900).
- Septiani, E., R. Febriani, and S. Yuningsih. (2023). Perancangan Busana Anak Dengan Aplikasi Teknik Surface Textile Serta Perencanaan Bisnisnya, *E-Proceeding of Art and Design*, Vol. 10, No. 3, pp. 4676–4696, 2023, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/20403/19716>
- Sianturi, D.E. and D. R. Purba. (2017). Hubungan Pengetahuan Desain Busana Dengan Hasil Menggambar Busana Kreasi Pada Siswa Smk Negeri 8 Medan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Vol. 16, No. 2, pp. 106–112, doi: [10.24114/jptk.v16i2.4634](https://doi.org/10.24114/jptk.v16i2.4634).
- Supardi, R. (2021). Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, Vol. 7, No. 1, p. 10, [Online]. Available: <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/view/10531>
- Winarni, A. (2021). Pengembangan Metode Actual Learning Dalam Pembelajaran Pembuatan Busana Custom Made Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Serta Pemahaman Siswa Kelas Xii-Tbs 1 Semester Ganjil Smkn 1 Wonoasri Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2019/2020," *Jurnal Merdeka Mengajar*, Vol. 2, [Online]. Available: <https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/JMM/article/view/1078>