

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI BERBAHAN DASAR KAIN DENGAN TEMA BAHASA SUNDA UNTUK ANAK

Aliva Nur Ulfiah¹, Widia Nur Utami Bastaman²

Jurusan Kriya Tekstil dan Mode, Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

email: alivaulf21@gmail.com¹ widianur@telkomuniversity.ac.id²

ABSTRACT

The child's development took place in stages, one of which was the golden age. In this time the physical, cognitive, language, sensory, emotional and social aspects of a child are experiencing developments that tend to mimic the stimulus given by its surroundings. The process of developing children will need to be facilitated with the interactive educational media to improve thinking ability, one being the busy book in which many interactive activities as the child's educational media are thus not boring. Language skills are one of the factors in the cognitive and social development of children in terms of communication ability. Today, the sundanese language has suffered many setbacks. The language is inadequate, especially in the young generation. To that end, this study has been an effort to increase interest and knowledge on sundanese language from early days by planning busy book, as a stimulus for fine motor activities, life skills and the introduction of sundanese language to children using 'rekalatar' technique.

Key words: *educational media, busy book, sundanese language.*

ABSTRAK

Perkembangan anak terjadi secara bertahap, salah satunya adalah periode golden age yaitu usia nol sampai enam tahun. Pada masa ini aspek fisik, kognitif, bahasa, sensori, emosi, dan sosial anak mengalami perkembangan yang cenderung meniru, stimulus yang diberikan oleh lingkungan sekitarnya. Proses tumbuh kembang anak perlu difasilitasi dengan media edukasi interaktif guna meningkatkan kemampuan berpikir, salah satunya adalah busy book yang di dalamnya memuat berbagai aktivitas interaktif, sehingga proses belajar tidak membosankan. Keterampilan bahasa merupakan salah satu faktor keberhasilan perkembangan anak dari segi kemampuan berkomunikasi. Selain itu, bahasa juga sebagai identitas. Dewasa ini, bahasa Sunda telah banyak mengalami kemunduran. Untuk itu, dilakukannya penelitian ini adalah sebagai upaya meningkatkan minat dan pengetahuan berhasa Sunda yang baik sejak dini melalui perancangan media edukasi berbahan dasar kain yang terinspirasi dari busy book sebagai stimulus kegiatan motorik halus, keterampilan hidup, dan pengenalan bahasa Sunda pada anak dengan menggunakan teknik rekalatar.

Kata Kunci : Media edukasi, busy book, bahasa Sundaperkembangan yang optimal, anak harus

PENDAHULUAN

Usia nol sampai enam tahun, merupakan periode *golden age*, anak mengalami proses perkembangan yang sangat pesat, anak dapat menyerap apapun yang diberikan oleh orang tua atau lingkungan di sekitarnya. Pada usia ini

anak memerlukan stimulasi yang sesuai dengan tahapan perkembangannya (Wulan, 2008).

Pada masa ini anak mengalami proses perkembangan dalam berbagai aspek seperti perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sensori, emosi, dan sosial. Agar anak memiliki

difasilitasi dengan pengetahuan yang tepat dari keluarga dan media edukasi sebagai pendamping orang tua (Qudsyi, 2015). Media tersebut hendaknya berupa alat permainan edukatif yang dapat merangsang dan menarik perhatian anak, agar mampu mengembangkan kemampuan berpikirnya, sehingga akan meningkatkan aktivitas sel otak guna mengingat dan menanamkan apa yang telah dipelajarinya. Media edukasi atau yang biasa disebut permainan edukatif, merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukasi (Novitasari, 2016).

Salah satu media edukasi yang mampu mendukung perkembangan anak pada masa *golden age* adalah *busy book*. *Busy book* merupakan sebuah media edukasi yang interaktif yang berisi aktivitas berupa permainan sederhana yang mampu merangsang kemampuan kognitif dan motorik halus anak (Furaidah, 2018). Bentuk keberhasilan dalam perkembangan anak adalah aspek penguasaan bahasa, aspek tersebut dapat dikatakan berhasil jika anak mengalami perkembangan bahasa ketika sedang berkomunikasi (Palupi, 2015). Melalui bahasa, anak dapat saling terhubung lewat cerita dalam kegiatan sehari-hari dan tujuan berkomunikasi lainnya (Zubaidah, 2016).

Di kota-kota besar telah terjadi penurunan penggunaan bahasa daerah oleh masyarakat, penyebabnya adalah akulturasi budaya dan Bandung merupakan salah satu kota heterogen yang menjadi wadah dari keragaman berbagai budaya di Indonesia. Sejak awal berdirinya, Bandung memang dirancang menjadi kota

peleisir, sehingga banyak wisatawan yang datang, tinggal, lalu menetap (Darmayantia dkk, 2018). Penggunaan bahasa daerah khususnya bahasa Sunda di Bandung sudah jarang digunakan, sejalan dengan hasil survei kebahasaan oleh Balai Bahasa Bandung pada tahun 2010, menunjukkan bahwa gejala penurunan bahasa Sunda sebanyak 20% dari satu generasi ke generasi berikutnya sedang terjadi, sehingga dapat diartikan sebagai kurangnya edukasi dini terhadap bahasa daerah yang menjadikan bahasa daerah mulai mengalami kemunduran (Khak, 2010).

Maka dari itu, penulis akan merancang media edukasi berbahasa Sunda untuk usia dua sampai tiga tahun berbahasa dasar kain yang terinspirasi dari busy book. Oleh karena belum banyak yang mengangkat tema bahasa Sunda, sehingga dapat mendukung proses perkembangan anak dalam segi kognitif dan bahasa.

BATASAN MASALAH

Metode penelitian dilakukan dengan metode kualitatif, di mana terdapat pengkajian studi literatur mengenai pendidikan anak usia dini dan media edukasi busy book baik itu melalui buku, jurnal, sosial media, dan juga internet. Selain itu, dilakukan observasi langsung pada Mutiara Bunda Playschool, Toko Mainan Anak (Mothercare, Bird and Bees, dan Medeline Baby Shop), dan Pustakalana untuk mengetahui referensi mengenai media pembelajaran pada anak seperti pop up book, puzzle book dan hard book. Metode yang ketiga adalah wawancara yang dilakukan dengan beberapa narasumber

yaitu guru Mutiara Bunda Playschool, mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) Universitas Pendidikan Indonesia dan kakak pembina Pustakalana untuk mengetahui aspek-aspek penting dalam melakukan proses pembelajaran pada anak. Lalu ada metode yang terakhir yaitu eksplorasi. Melakukan beberapa eksplorasi seperti eksplorasi menggunakan teknik rekalarat yaitu sulam, jahit dan juga digital printing guna melatih motorik halus dan memberikan stimulus pada anak.

STUDI PUSTAKA

1. Media Edukasi

Pengertian media edukasi yaitu, kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari yang mengirimkannya. Sehingga secara umum dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau ketrampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik (siswa, murid atau anak), (Zakky, 2018).

2. Busy Book

Busy Book adalah sebuah *quite book* (buku tenang) yang dapat disebut sebagai *busy book* (buku sibuk), *activity book* (buku aktivitas), *quite book time* (buku waktu tenang) atau *cloth book* (buku kain) adalah buku yang materialnya berbahan kain, diisi dengan kegiatan yang menghibur anak-anak. *Busy book* atau *quite*

book sering digunakan untuk membuat anak-anak “tenang” ketika dalam perjalanan. Awalnya buku ini digunakan untuk membuat anak-anak diam di gereja. Pada masa itu belum ada mainan plastik yang tersedia dalam jumlah besar di toko-toko, maka dari itu para ibu menjahitkan buku-buku kain. Buku aktivitas kain ini buatan khusus diwariskan dari generasi ke generasi. Ketika terbuat dari kain berkualitas, halaman yang dijilid bersama membuat mainan ini tahan lama dan ketika sesuatu robek, dapat dengan mudah diperbaiki atau dijahit. Selain menghibur, ada manfaat lebih dari sekadar bermain dan hiburan, yaitu seorang anak yang bermain dengan *Busy book* dapat memperoleh begitu banyak keterampilan hidup yang bermanfaat, bersama dengan mengembangkan keterampilan motorik halusnya (Zunic, 2018).

3. Tumbuh Kembang Anak

Tumbuh (*growth*) adalah perubahan fisik yang dapat diukur, kembang (*development*) adalah penambahan kemampuan struktur, daya pikir dan fungsi tubuh yang lebih kompleks.

Anak usia dini atau yang seringkali disebut sebagai periode emas atau *golden age* pada usia nol sampai lima tahun, terjadi peningkatan pesat pada pertumbuhan dan perkembangan pada usia tersebut. Dalam masa tersebut, anak mengalami masa tumbuh kembang yang sangat luar biasa sebagai individu, baik dari segi fisik, kognitif bahasa, sensori, dan emosi dan sosial (Indrijati, I., Suminar, D. R., Andriani, F., Mastuti, E., Fardana, N. A., Hendriani, W., Wulandari, P. Y., Widayat, W. W., 2017).

4. Bahasa Sunda

Bahasa Sunda merupakan bahasa daerah dalam

kelompok bahasa di Jawa, dan tergolong ke dalam bahasa-bahasa Nusantara di bagian Barat, serta termasuk bahasa daerah besar di wilayah Republik Indonesia dengan jumlah penuturnya relatif besar, dan mempunyai tradisi sastra, baik sastra lisan maupun sastra tulis. Bahasa Sunda dituturkan oleh sekitar 27 juta orang dan merupakan bahasa dengan penutur terbanyak kedua di Indonesia setelah bahasa Jawa. Sesuai dengan sejarah kebudayaannya, bahasa Sunda dituturkan di provinsi Banten khususnya di kawasan selatan provinsi tersebut, sebagian besar di wilayah Jawa Barat, dan melebar hingga batas Kali Pemali (Cipamali) di wilayah Brebes, Jawa Tengah (Danish, 2010).

5. Perkembangan Bahasa Sunda

Bahasa Sunda yang dikenal telah digunakan sejak dulu, dewasa ini menjadi memudar atau mengalami kemunduran di kalangan masyarakat. Banyak faktor yang menjadi kendala bahasa ini semakin memudar, salah satunya adalah banyaknya para pendatang dari kota lain yang sekarang bertempat tinggal di Jawa Barat dan menetap di kota-kota kecil seperti Bandung, Banten, dll. Secara singkat kemunduran bahasa Sunda biasanya terjadi karena adanya penetrasi budaya dari generasi ke generasi (Silitonga, 2011).

6. Desain Tekstil Permukaan

Desain tekstil permukaan pada prinsipnya memberikan atau membuat unsur hias pada suatu permukaan, dalam hal ini permukaan kain tekstil. Di antaranya adalah teknik batik, pencelupan kain, digital print, sulam dan sablon/ cetak saring. (Budiyono, 2008).

HASIL DAN ANALISA

Berdasarkan hasil analisa perancangan dari data literatur dan data lapangan maka hasil akhir dari penelitian ini merupakan sebuah produk media edukasi berbahan dasar kain dengan inspirasi busy book yang bertemakan bahasa Sunda guna mengenalkan bahasa daerah pada anak dengan cara yang lebih menyenangkan yaitu dengan melakukan banyak aktivitas pada buku yang berbahan dasar kain yang terinspirasi dari busy book. Dengan begitu akan meningkatkan pengetahuan dasar mengenai bahasa kedua yaitu bahasa daerah di lingkungan sekitar. Tema yang diangkat ke dalam busy book ini adalah hal-hal yang dekat dengan anak diantaranya:

1. Panca Indera: Berguna untuk memberikan edukasi perihal apa yang ia miliki di sekitar tubuh anak.
2. Keluarga: Agar anak dapat mengenal anggota keluarga.
3. Berhitung: Berfungsi untuk mengasah kognitif yang paling dasar yaitu dengan mengenal angka.
4. Hewan: Untuk mengenalkan pada anak bahwa makhluk hidup saling berdampin, salah satunya manusia dan hewan.

Teknik utama yang diaplikasikan pada busy book adalah teknik digital printing karena menghasilkan visual yang tajam dan jelas. Teknik pendukung lainnya penulis mengaplikasikan berbagai teknik reka latar seperti menjahit dan sulam untuk kegiatan motorik halus pada *busy book*.



Gambar 1. Image Board
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Image board yang penulis buat bertemakan warna dasar atau primer yang cerah agar dapat menarik perhatian anak, pengaplikasian teknik rekalatar menggunakan kain felt sebagai kain pendukung. Terdapat gambar wujud *busy book* untuk memperlihatkan produk akhir dari penelitian ini adalah berupa buku berbahan dasar kain yang terinspirasi dari *busy book*.

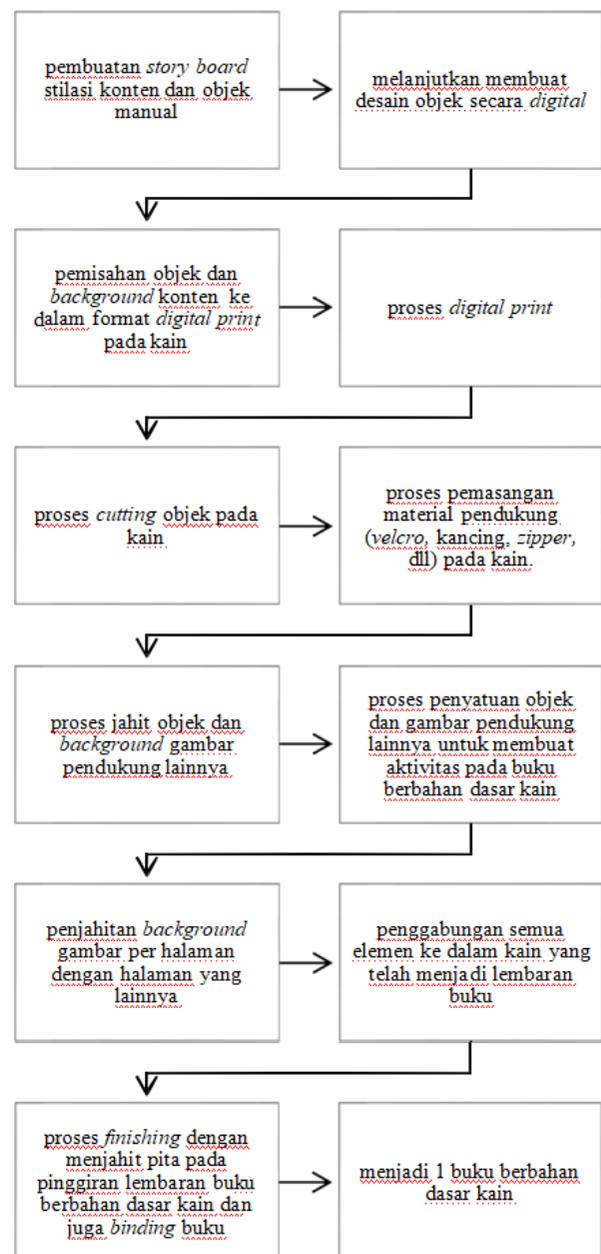


Gambar 2. Life Style Board
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

1. Aspek Geografis: Domisili di Kota Bandung
2. Aspek Demografis: Keluarga muda dengan pasangan berusia 25-35 tahun, yang memiliki anak usia 2-3 tahun.
3. Aspek Sosial Ekonomi: Menengah ke atas
4. Aspek Psikografis: Pasangan muda yang peduli terhadap tumbuh kembang anak di usia golden age, keluarga muda yang memiliki kegiatan lebih bersama anak.
5. Berikut beberapa proses produksi dalam

pembuatan media edukasi berbahan kain yang terinspirasi dari *busy book*.

Bagan 1. Proses Produksi
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Tabel 1. Eksplorasi
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Hasil Foto	Penjelasan Singkat
	Cover Vol 1. (Lima Panca)
	Halaman 1 dan 2 Aktivitas: Meraba tekstur. Teknik: <i>Digital Print</i> dan jahit. Material: <i>Texture Fabric, canvas linen</i>
	Halaman 3 dan 4 Aktivitas; Melepas pasang elemen. Teknik: <i>Digital Print</i> dan jahit manual Material: <i>Kain felt, press studs, canvas linen</i>
	Halaman 5 dan 6 Aktivitas; Melepas pasang elemen. Teknik: <i>Digital Print</i> dan jahit manual Material: <i>Press studs, canvas linen</i>
	Halaman 7 dan 8 Aktivitas; Melepas pasang elemen. Teknik: <i>Digital Print</i> dan jahit manual elemen Material: <i>canvas, linen, velcro.</i>
	Halaman 9 dan 10 Aktivitas; Melepas pasang elemen. Teknik: <i>Digital Print</i> dan jahit manual elemen Material: <i>press studs, plastik, canvas linen.</i>
	Halaman akhir pada <i>busy book Saku</i> untuk tempat <i>parents card</i>
	Cover Vol 2. (Kulawargi)
	Halaman 1 dan 2 Aktivitas; Melepas pasang, membuka dan memutar elemen Teknik: <i>Digital Print</i> dan jahit Material: <i>Kain felt, pattern fabric, press studs, velcro.</i>
	Halama 3 dan 4 Aktivitas; Melepas pasang elemen Teknik: <i>Digital Print</i> dan jahit Material: <i>velcro, canvas linen</i>
	Halaman 5 dan 6 Aktivitas; Melepas pasang elemen Teknik: <i>Digital Print</i> dan jahit Material: <i>Kain felt dan velcro.</i>
	Halaman 7 dan 8 Aktivitas; Melepas pasang elemen dan menggeser elemen Teknik: <i>Digital Print</i> dan jahit Material: <i>Kain felt, velcro, benang sulam</i>



Halaman 9 dan 10
Aktivitas; Melepas pasang
dan memutar elemen
Teknik: *Digital Print* dan
jahit
Material:
press studs, velcro.



Halaman 7 dan 8
Aktivitas; Melepas pasang
dan menyelipkan elemen
Teknik: *Digital Print* dan
jahit
Material: *velcro, canvas
linen, payet*



Halaman akhir pada *busy
book* Saku untuk tempat
parents card.



Halaman 9 dan 10
Aktivitas; Membuka
zipper dan mengeluarkan
elemen, meraba tekstur
beads
Teknik: *Digital Print* dan
jahit
Material: *canvas linen,
beads.*



Cover Vol 3. (Sasatoan)



Halaman 1 dan 2
Aktivitas; Melepas pasang
dan menyelipkan elemen
Teknik: *Digital Print* dan
jahit
Material: *velcro, press
studs, canvas linen*



Halaman akhir
pada *busy book* Saku
untuk tempat *parents
card.*



Halaman 3 dan 4
Aktivitas; Meraba tekstur
bulu dan melepas
pasang elemen
Teknik: *Digital Print* dan
jahit
Material: *kain felt, press
studs, canvas linen*

Hasil Akhir



Gambar 3. Visualisasi Packaging dan
Produk Akhir Mumule
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Halaman 5 dan 6
Aktivitas; Memancing
melalui magnet dan
melepas pasang elemen
Teknik: *Digital Print* dan
jahit
Material: benang sulam,
alat pancing plastik,
magnet, *press studs,
canvas linen*

Konsep Merchandise

• Logo



Gambar 4. Logo Produk Mumule
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Mumule memiliki arti yaitu “lestari” dalam bahasa Sunda, diambil dari tujuan dari *busy book* itu sendiri agar bahasa Sunda dapat lestari atau diketahui oleh generasi muda khususnya anak usia dini yang berumur dua sampai tiga tahun. Warna yang terdapat pada logo adalah warna beragam yang disukai anak-anak sesuai dengan warna yang terdapat dalam buku dan dengan begitu anak dapat tertarik oleh buku khususnya *busy book*

PENUTUP

Media edukasi merupakan sebuah perantara atau media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses belajar mengajar dan dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, kemampuan, dan keterampilan pada setiap individu. Media edukasi erat kaitannya dengan proses tumbuh kembang seorang individu, karena media edukasi dapat dijangkau dari sedini mungkin untuk menuntun seorang individu dalam proses belajar mengajar. Media edukasi sangat beraneka ragam, ada enam jenis media edukasi yaitu media *visual*, *audio*, *audio visual*, cetak, multimedia, dan realita. Dari ke-enam media tersebut, penulis memilih

satu media yang cukup baik untuk mendukung proses tumbuh kembang anak dalam aspek kognitif, bahasa, dan sensori yaitu media cetak. Media cetak merupakan media yang paling aman untuk anak, karena dalam media cetak anak dapat mengenal tulisan, dan menimbulkan rasa ketertarikan untuk membaca.

Membuat konten buku anak harus terinspirasi dari lingkungan terdekat anak, sehingga penyampaian materi dalam proses belajar mengajar menjadi sangat relate dan mudah ditangkap dengan baik oleh anak, terlebih dengan konten atau kegiatan yang interaktif menjadikan anak tidak mudah bosan justru menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Dalam ilustrasi buku anak, pemakaian warna, visual dan garis dalam *busy book* juga penting untuk tidak kompleks agar anak dengan mudah mengartikan dan memahami. Pemilihan konten panca indera, keluarga, hewan dan berhitung menjadi acuan penulis untuk membuat media edukasi untuk anak karena ketiga konten tersebut sangat lekat di kehidupan sekitar anak.

Pemilihan material menjadi proses penting dalam pembuatan buku anak, pemilihan kain sebagai material utama adalah karena kain memiliki karakter yang lembut dan aman untuk anak. Kain *flannel* merupakan kain yang terinspirasi dari material utama pada *busy book* dengan karakteristik yang sangat lembut, lalu canvas linen memiliki karakteristik yang kuat dan tebal sehingga akan meminimalisir kerusakan pada buku. Penerapan bahasa Sunda dalam sebuah media edukasi berbahan dasar kain yang terinspirasi dari *busy book* adalah dengan pengenalan bahasa lewat sebuah cerita

atau konten yang di dalamnya memiliki *visual* yang sesuai dengan arti dari bahasa tersebut.

Pengenalan bahasa Sunda melalui media edukasi yang interaktif menjadi langkah yang tepat untuk mengenalkan bahasa kedua khususnya di Kota Bandung disertai pengawasan orang tua. Anak akan mendapatkan nilai pengajaran dengan tutur kata yang baik, sehingga akan meminimalisir ketidak tahuan terhadap bahasa Sunda. Pengenalan kalimat bahasa Sunda dengan kegiatan interaktif pada *busy book* akan menjadikan proses belajar sambil bermain anak semakin efektif dan menyenangkan, sehingga nilai yang ingin disampaikan akan tersampaikan dengan baik tentunya dengan dibimbing oleh orang tua.

Dalam perancangan media edukasi dengan tema bahasa Sunda untuk anak ini dalam segi penelitian dapat dikatakan bahwa penelitian ini seharusnya bersifat kolaboratif, karena terdapat peranan penting dalam bidang Psikologi dan bidang Desain Komunikasi Visual. Kedua bidang tersebut sangat erat kaitannya dengan keilmuan tumbuh kembang anak dan ilustrasi digital dalam buku anak, maka dari itu proses pembuatan media edukasi berbahan dasar kain ini sangat bergantung pada dua bidang keilmuan tersebut. Dalam proses eksplorasi tentunya juga banyak kemungkinan atau variasi dalam eksekusi perancangannya, sehingga produk seharusnya dapat lebih eksploratif dalam segi teknik maupun material dibidang keilmuan Kriya Tekstil dan Model. Terdapat konsep dalam menggabungkan beberapa inspirasi yang akan memberikan inovasi terhadap produk berupa media edukasi berbahan dasar kain untuk

kedepannya. Hal ini perlu dikembangkan dan ditinjau lebih lanjut dalam dunia edukasi anak agar anak dapat terus belajar dan tidak mudah bosan, sehingga pengenalan bahasa daerah dan sarana anak untuk belajar sambil bermain dapat berkembang di Indonesia sebagaimana mestinya

* * *

DAFTAR PUSTAKA

- Budiyono, Dkk. (2008). Kriya Tekstil Untuk SMK Jilid 1. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Jakarta.
- Danish Net (2010). Sejarah Asal Usul Bahasa Sunda, dikutip 14 September 2019. Danish Net : <http://danish56.blogspot.com/2010/10/sejarah-asal-usul-bahasa-sunda.html>.
- Darmayantia, Dkk (2018). Kebijakan Pemerintah Kota Bandung dalam Pelestarian Bahasa, Sastra, dan Aksara Sunda: Suatu Kajian Perencanaan Bahasa
- Furaidah, Ramli, Utomo (2018). Penerapan Strategi Bermain melalui Media Busy Book untuk Meningkatkan Fisik Motorik Halus Anak. Universitas Negeri Malang.
- Indrijati, Herdina, dkk. (2016), Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: K E N C A N A.
- Khak, Abdul. (2010). Penutur Bahasa Sunda Turun 20 Persen (diakses pada tanggal 16 Agustus 2019).
- Novitasari(2016).Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. Jurnal Pendidikan Matematika & matematika. 2(2): halaman 8-18 (diakses pada tanggal 16 Agustus 2019).
- Palupi, Yulia. (2015). Perkembangan Bahasa Pada Anak. IKIP PGRI Wates.
- Qudsyi, Hazhira. (2015). Optimalisasi Pendidikan Anak Usia Dini Melalui

Pembelajaran Yang Berbasis
Perkembangan Otak. Program Studi
Psikologi: Universitas Indonesia.

Silitonga, Dessy. (2011). Budaya Sunda
di Kalangan Anak Muda.
<http://rorompokelmu.blogspot.com/2011/11/budaya-sunda-di-kalangan-anak-muda.html> (diakses pada tanggal 7
Agustus 2019).

Wulan, Noor (2008). Perbedaan Perkembangan
Motorik Sosial dan Bahasa Anak Toddler
Antara yang Mengikuti PAUD dan tidak
Mengikuti PAUD di Kelurahan Nglorog
Sragen (diakses pada tanggal 27
September 2019).

Zakky. (2018). Pengertian Strategi
Pembelajaran Secara Umum dan