

Pemanfaatan Aplikasi Toontastic 3D sebagai Media Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa SMAN 5 Ambon

Salmon James Hukom^{1*}, Stella Rose Que²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura
Jl. Ir. M. Putuhena, Poka Kec. Teluk Ambon, Ambon, 97233, Indonesia

* Corresponding Author's email: jameshukom02@gmail.com

Submitted: 30 Januari 2024; Revised: 13 Februari 2024; Accepted: 21 Maret 2024; Published: 29 April 2024

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa SMA melalui pemanfaatan aplikasi Toontastic 3D sebagai media pembelajaran interaktif. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas X di SMA Negeri 5 Ambon yang memiliki tantangan dalam mengembangkan ide dan struktur penulisan naratif. Secara teoritis, kegiatan ini berlandaskan pada pendekatan pembelajaran konstruktivistik dan teori multiple intelligences, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa serta penggunaan media yang sesuai dengan gaya belajar visual dan kinestetik. Toontastic 3D sebagai media digital berbasis animasi memberi peluang kepada siswa untuk menyusun dan mengembangkan alur cerita secara kreatif, sekaligus memperkuat kohesi dan koherensi naratif mereka. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi sosialisasi, pelatihan penggunaan aplikasi, pendampingan penulisan narasi berbasis animasi, serta sesi refleksi. Evaluasi dilakukan melalui penyebaran angket yang dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis angket dari 30 responden menunjukkan bahwa 87% siswa merasa lebih termotivasi dalam menulis setelah menggunakan Toontastic 3D, 83% menyatakan media ini membantu mereka dalam menyusun struktur cerita (pengenalan, konflik, klimaks, dan penyelesaian), dan 78% mengaku lebih percaya diri mengekspresikan ide-ide mereka secara tertulis. Selain itu, siswa menyampaikan bahwa pengalaman belajar yang bersifat visual dan interaktif membuat proses menulis terasa lebih menyenangkan dan bermakna. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa integrasi media digital interaktif seperti Toontastic 3D merupakan pendekatan yang efektif untuk mendukung peningkatan literasi menulis naratif di kalangan siswa sekolah menengah. Kegiatan ini juga mendorong inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui pemanfaatan teknologi yang sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Kata kunci: Media Interaktif; Menulis Narasi; Siswa SMAN 5 Ambon; Toontastic 3D

ABSTRACT

This community service activity aims to improve the narrative writing skills of high school students through the use of the Toontastic 3D application as an interactive learning medium. The targets of the activity are grade X students at SMA Negeri 5 Ambon who have challenges in developing ideas and narrative writing structures. Theoretically, this activity is based on the constructivist learning approach and the theory of multiple intelligences, which emphasizes the importance of active student involvement and the use of media that suits visual and kinesthetic learning styles. Toontastic 3D, as an animation-based digital media, provides opportunities for students to creatively organize and develop storylines while strengthening their narrative cohesion and coherence. The method of activity implementation includes socialization, training on the use of the application, assistance in writing animation-based narratives, and reflection sessions. The evaluation was conducted through questionnaires that were analyzed quantitatively and qualitatively. The results of the questionnaire analysis from 30 respondents showed that 87% of students felt more motivated in writing after

using Toontastic 3D, 83% stated that this media helped them in organizing the story structure (introduction, conflict, climax, and resolution), and 78% claimed to be more confident in expressing their ideas in writing. In addition, students reported that the visual and interactive learning experience made the writing process more enjoyable and meaningful. Based on these results, it can be concluded that the integration of interactive digital media such as Toontastic 3D is an effective approach to support the improvement of narrative writing literacy among secondary school students. This activity also encourages innovation in Indonesian language learning through the use of technology that suits the characteristics of the digital generation.

Keywords: *Interactive Media; Narrative Writing; Students of SMAN 5 Ambon; Toontastic 3D*

1. PENDAHULUAN

Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan belajar peserta didik (Akihary et al., 2021). Di antara berbagai jenis keterampilan menulis, menulis narasi menjadi bentuk yang sangat dekat dengan kehidupan remaja karena menyangkut ekspresi pengalaman, imajinasi, dan gagasan pribadi yang dituangkan secara runtut dan menarik (Hasriani, 2023). Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa di tingkat sekolah menengah, termasuk di SMA Negeri 5 Ambon, mengalami kesulitan dalam menyusun narasi yang baik dan kohesif. Kesulitan tersebut berkaitan dengan keterbatasan dalam membangun ide, mengembangkan alur cerita, dan menyampaikan isi dengan bahasa yang ekspresif (Furqoniyah, 2023).

Kondisi ini menjadi perhatian penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi persoalan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran digital yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Generasi Z yang saat ini mendominasi bangku SMA dikenal sebagai generasi digital native yang sangat akrab dengan teknologi dan media visual. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, animasi, dan interaktivitas dinilai mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran keterampilan menulis (Zakiyah & Firdausyiyah, 2023; Randa, 2021).

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini mengangkat topik "Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Siswa SMA melalui Pemanfaatan Aplikasi Toontastic 3D sebagai Media Pembelajaran Interaktif" sebagai bentuk kontribusi dosen kepada lingkungan sekolah untuk menjawab tantangan tersebut. Aplikasi Toontastic 3D adalah salah satu media digital berbasis animasi yang memungkinkan siswa

menciptakan cerita mereka sendiri secara visual dan audio, dengan alur cerita yang sudah terstruktur dari orientasi, komplikasi, hingga resolusi (Huda et al., 2020). Melalui aplikasi ini, siswa tidak hanya menulis, tetapi juga menjadi sutradara atas cerita yang mereka ciptakan.

Secara teoritis, kegiatan ini berlandaskan pada beberapa pandangan ilmiah yang mendukung pentingnya penggunaan media digital dalam pembelajaran menulis. Pertama, teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dalam Riyanti & Lapasau (2023) menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks ini, Toontastic 3D memberi ruang bagi siswa untuk mengalami proses kreatif secara langsung melalui pembuatan cerita animasi yang melibatkan aspek visual, naratif, dan emosional, sehingga mendukung pembentukan pengetahuan secara lebih bermakna (Siddiq et al., 2020).

Kedua, pendekatan multiple intelligences dari Howard Gardner menjadi dasar pemikiran penting lainnya. Gardner menjelaskan bahwa setiap individu memiliki berbagai jenis kecerdasan, termasuk kecerdasan visual-spasial, linguistik, dan interpersonal (Fikriyah & Aziz, 2018). Aplikasi Toontastic 3D memungkinkan aktivasi berbagai jenis kecerdasan tersebut melalui kegiatan menciptakan karakter, menyusun latar, menulis dialog, dan bekerja secara kolaboratif dalam membuat cerita, sehingga proses belajar menjadi lebih inklusif dan memberdayakan potensi masing-masing siswa.

Ketiga, teori dual coding dari Allan Paivio menggarisbawahi bahwa informasi yang disampaikan melalui kombinasi visual dan verbal lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan informasi yang disampaikan hanya melalui satu saluran (Neherta & Refnandes, 2024). Dalam praktik penggunaan Toontastic 3D, siswa tidak hanya menulis teks narasi, tetapi juga melihat langsung visualisasi dari cerita mereka dalam bentuk animasi, yang memperkuat pemahaman alur dan struktur cerita secara menyeluruh.

Dengan memadukan ketiga pendekatan teori tersebut, kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar menulis yang menyenangkan, bermakna, dan berdampak langsung terhadap peningkatan kemampuan naratif siswa. Pilihan untuk menggunakan aplikasi Toontastic 3D bukan sekadar memanfaatkan teknologi, tetapi merupakan bagian dari upaya strategis untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kontekstual, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman (Faiza & Wardhani, 2024).

Kegiatan ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Ambon dengan melibatkan siswa kelas X sebagai peserta utama. Sasaran ini dipilih karena pada jenjang ini siswa mulai diperkenalkan dengan berbagai bentuk teks, termasuk narasi, dan diharapkan memiliki fondasi yang kuat dalam keterampilan menulis sebagai bagian dari literasi dasar. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi penggunaan aplikasi, pelatihan, pendampingan penulisan narasi berbasis animasi, serta refleksi terhadap hasil karya siswa. Selain itu, evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen angket untuk mengetahui persepsi, pengalaman belajar, dan dampak penggunaan media terhadap keterampilan menulis mereka.

Diharapkan melalui kegiatan ini, siswa memperoleh pengalaman baru dalam belajar menulis narasi, menjadi lebih termotivasi, serta mampu mengekspresikan ide dan gagasan mereka secara tertulis dengan lebih baik. Kegiatan PkM ini juga menjadi sarana transfer pengetahuan dari perguruan tinggi kepada sekolah sebagai bentuk kolaborasi dalam peningkatan kualitas pendidikan yang berkelanjutan, sejalan dengan semangat Merdeka Belajar dan transformasi digital dalam pendidikan.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan edukatif, yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahapan kegiatan. Sasaran kegiatan ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 5 Ambon yang dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa pada jenjang ini siswa mulai mengembangkan keterampilan menulis berbagai jenis teks, termasuk teks narasi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam empat tahap utama, yaitu: perencanaan, pelaksanaan kegiatan inti, evaluasi, dan refleksi.

a) Tahap Perencanaan

Tahap ini diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk menyelaraskan tujuan kegiatan dengan kebutuhan peserta didik. Tim pelaksana menyiapkan perangkat kegiatan, termasuk bahan ajar, modul panduan penggunaan aplikasi Toontastic 3D, serta instrumen evaluasi berupa angket dan lembar penilaian karya tulis.

b) Tahap Pelaksanaan Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilakukan secara luring (tatap muka) di ruang kelas dengan durasi kegiatan selama 1

hari. Awalnya peserta kegiatan mengikuti sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi Toontastic 3D, di mana siswa diperkenalkan pada fitur-fitur aplikasi dan cara menyusun cerita animasi berbasis narasi. Selanjutnya, siswa diberikan pendampingan dalam menyusun cerita naratif mereka sendiri, mulai dari membuat tokoh, menentukan latar, merancang alur cerita, hingga mengisi narasi dengan suara mereka sendiri. Setelah itu, dilanjutkan dengan pendalaman keterampilan menulis narasi berdasarkan hasil karya animasi yang telah dibuat. Siswa diarahkan untuk menuliskan versi teks narasi dari cerita animasi mereka, dengan memperhatikan struktur narasi (orientasi, komplikasi, klimaks, resolusi), penggunaan bahasa yang komunikatif, serta kohesi dan koherensi antarparagraf.

c) Tahap Evaluasi

Untuk mengukur kebermanfaatan kegiatan, digunakan instrumen angket yang diisi oleh peserta di akhir sesi kegiatan. Angket ini disusun untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pengalaman belajar menggunakan Toontastic 3D, serta sejauh mana media ini membantu mereka dalam menyusun cerita naratif. Selain itu, dilakukan penilaian terhadap hasil karya tulis siswa berdasarkan kriteria kebahasaan dan keterpaduan alur cerita, yang dianalisis secara deskriptif.

d) Tahap Refleksi

Di tahap akhir, dilakukan sesi refleksi terbuka bersama siswa dan guru pendamping untuk menggali kesan, kendala, dan saran dari peserta kegiatan. Refleksi ini menjadi masukan berharga untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang, sekaligus memperkuat hubungan kolaboratif antara perguruan tinggi dan sekolah dalam pengembangan pembelajaran berbasis media digital.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa SMA Negeri 5 Ambon melalui pemanfaatan aplikasi Toontastic 3D sebagai media pembelajaran interaktif berbasis digital. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi yang interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap minat, motivasi, dan kemampuan siswa dalam menulis teks naratif. Selama pelaksanaan kegiatan, siswa kelas X

yang menjadi sasaran program menunjukkan partisipasi aktif dan antusiasme tinggi. Mereka terlibat secara langsung dalam proses mulai dari pengenalan aplikasi, pelatihan teknis, penciptaan animasi, hingga penyusunan teks narasi berdasarkan alur cerita yang telah dibuat. Berdasarkan observasi lapangan, terlihat bahwa Toontastic 3D berhasil menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih berani mengemukakan ide-ide kreatif dalam bentuk tulisan. Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang bersifat visual, kinestetik, sekaligus imajinatif, yang sangat sesuai dengan karakteristik remaja masa kini.

Untuk mengevaluasi efektivitas kegiatan ini, dilakukan penyebaran angket yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi Toontastic 3D. Angket terdiri dari 10 pernyataan yang mencerminkan persepsi siswa terkait aspek kemudahan penggunaan aplikasi, motivasi belajar, keterlibatan dalam proses, pemahaman struktur narasi, serta kepercayaan diri dalam menulis. Angket diisi oleh 30 siswa dan dianalisis secara kuantitatif menggunakan persentase frekuensi jawaban responden berdasarkan skala Likert 5 poin (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju).

Hasil analisis menunjukkan bahwa 90% siswa menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa aplikasi Toontastic 3D mudah digunakan. Sebanyak 86,6% siswa merasa lebih termotivasi untuk menulis setelah menggunakan aplikasi ini dalam proses pembelajaran. Sementara itu, 83,3% siswa menyatakan bahwa mereka lebih memahami struktur narasi karena dapat melihat dan menyusun alur cerita secara visual terlebih dahulu sebelum menuliskannya. Selain itu, 80% siswa menyampaikan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide secara tertulis setelah menggunakan Toontastic 3D. Angka-angka ini menunjukkan bahwa aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai media bantu, tetapi juga sebagai instrumen yang secara signifikan mendukung proses konstruksi pengetahuan dan keterampilan siswa dalam menulis.

Secara keseluruhan, rerata skor dari seluruh item angket berada pada kategori tinggi, yakni 4,3 dari skala maksimal 5. Hal ini menandakan bahwa mayoritas siswa memberikan penilaian positif terhadap integrasi aplikasi Toontastic 3D dalam proses pembelajaran. Angka ini juga menunjukkan adanya peningkatan persepsi positif terhadap menulis narasi yang sebelumnya dianggap sebagai aktivitas yang

sulit dan membosankan. Dari sisi pedagogis, temuan ini mendukung pandangan Vygotsky dalam teori socio-cultural learning, yang menyatakan bahwa penggunaan alat bantu teknologi dalam pembelajaran memungkinkan siswa membangun pemahaman melalui interaksi sosial dan simbolik yang bermakna (Saridewi, 2024). Aplikasi Toontastic 3D berfungsi sebagai mediating tool yang memungkinkan siswa mentransformasikan ide abstrak menjadi bentuk visual, yang kemudian diterjemahkan ke dalam tulisan. Dalam konteks ini, media digital bukan hanya pelengkap pembelajaran, tetapi menjadi katalis yang memperkaya pengalaman belajar siswa.

Selain itu, hasil kegiatan ini juga sejalan dengan teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Nursolehah et al., (2024), yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi visual dan verbal. Ketika siswa menyusun cerita dalam bentuk animasi terlebih dahulu, mereka membangun representasi mental yang lebih kuat terhadap isi cerita, sehingga ketika proses penulisan dilakukan, mereka telah memiliki struktur naratif yang jelas di benak mereka. Proses kognitif ini meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menghasilkan tulisan naratif yang lebih terstruktur, kreatif, dan komunikatif. Dari sudut pandang motivasi, hasil kegiatan ini sesuai dengan prinsip-prinsip Self-Determination Theory yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (Riatmaja, 2021). Teori ini menyatakan bahwa motivasi belajar akan meningkat jika siswa merasakan adanya otonomi, kompetensi, dan keterhubungan dalam proses belajar. Dalam kegiatan ini, siswa diberi keleluasaan untuk menentukan tema cerita, mengatur alur, dan memilih karakter animasi mereka sendiri. Kebebasan ini memberi rasa otonomi, sementara keberhasilan dalam menciptakan karya animasi dan narasi memberikan perasaan kompeten (Susanti et al., 2023). Interaksi kolaboratif selama sesi pelatihan juga membangun keterhubungan yang mendukung iklim belajar yang sehat.

Lebih lanjut, kualitas hasil karya siswa yang dianalisis menunjukkan bahwa narasi yang ditulis memiliki struktur yang lebih runtut, dengan alur cerita yang jelas, konflik yang terbangun, serta resolusi yang logis. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menikmati proses belajar, tetapi juga memperoleh pemahaman konseptual yang lebih baik mengenai unsur-unsur naratif dan cara menyusunnya secara sistematis. Berdasarkan keseluruhan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Toontastic

3D sebagai media interaktif dalam pembelajaran menulis narasi mampu memberikan dampak positif yang signifikan, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa. Kegiatan ini memberikan bukti empiris bahwa teknologi pendidikan yang didesain secara tepat dan diterapkan secara pedagogis dapat memperkuat kualitas pembelajaran serta menjawab tantangan rendahnya minat menulis di kalangan siswa sekolah menengah. Oleh karena itu, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan model pembelajaran yang inovatif dan aplikatif bagi guru-guru Bahasa Indonesia, khususnya dalam pengembangan literasi siswa di era digital.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang mengangkat pemanfaatan aplikasi Toontastic 3D sebagai media interaktif dalam pembelajaran menulis narasi di SMAN 5 Ambon memberikan hasil positif dan berdampak nyata. Melalui penggunaan teknologi digital yang menarik dan komunikatif, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengembangkan ide cerita secara kreatif, runtut, dan imajinatif. Fitur animasi dan perekaman suara pada aplikasi ini mampu mendorong partisipasi aktif siswa serta meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan suasana belajar yang lebih hidup. Meskipun demikian, keterbatasan perangkat dan jaringan internet menjadi tantangan yang perlu diperhatikan, sehingga peran guru sebagai fasilitator sangat penting agar teknologi digunakan secara bijak dan efektif. Keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi media digital seperti Toontastic 3D ke dalam pembelajaran dapat menjadi langkah strategis untuk memperkuat literasi, kreativitas, serta keterampilan abad ke-21 di kalangan siswa sekolah menengah.

DAFTAR PUSTAKA

- Akihary, W., Apituley, P. S., Lestuny, C., & Soumokil, P. (2021). Pelatihan peningkatan keterampilan menulis dengan menggunakan asosiasiagramm bagi guru Bahasa Jerman. *Gaba-Gaba: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam Bidang Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 1(3), 110–114.
- Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran Abad 21: Membangun Generasi Digital Yang Adaptif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12).
- Fikriyah, F. Z., & Aziz, J. A. (2018). Penerapan konsep multiple intelligences pada pembelajaran PAI. *IQ*

(Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam, 1(02), 220–244.

Furqoniyah, S. (2023). *Pengembangan Media Magic Door Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V SD Plus Sunan Ampel Kota Kediri*. IAIN Kediri.

Hasriani, S. P. (2023). *Belajar Menulis Teks Narasi dengan Teknik Clustering*. Indonesia Emas Group.

Huda, A., Kom, S., Kom, M., Azhar, N., Wulansari, R. E., Mubai, A., & Sakti, R. H. (2020). *Media Animasi Digital Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill)*. Unp Press.

Neherta, N. M., & Refnandes, N. R. (2024). *Intervensi Pendidikan Kesehatan: Perlukah Berulang Kali Dilakukan*. Penerbit Adab.

Nursolehah, S., Rasminah, S., Rokmah, S., & Najiyah, S. (2024). Efektivitas Pembelajaran Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Sejarah Islam di MI Miftahul Huda. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(3), 414–419.

Randa, R. A. (2021). *Kajian Efektivitas Visual Media Interaktif Ayo Belajar Bisindo Dalam Pengenalan Bahasa Isyarat Indonesia*. Universitas Komputer Indonesia.

Riatmaja, D. S. (2021). *Pengaruh Penggunaan Game Dynamics Terhadap Work Engagement Karyawan Dengan Intrinsic Motivation Dan Enjoyment Sebagai Pemediasi*.

Riyanti, A., & Lapasau, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Digital Dalam Menulis Artikel Populer Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 22–31.

Saridewi, D. P. (2024). Materi Esensial Anak Berkebutuhan Khusus: Designated Education For Special Ability Of Kids. *AMU Press*, 1–84.

Siddiq, M., Salama, H., & Khatib, A. J. (2020). Manfaat teknologi informasi Dan komunikasi dalam metode bercerita. *Jurnal Teknodik*, 131–146.

Susanti, L., Handriyantini, E., & Hamzah, A. (2023). *Guru Kreatif Inovatif Era Merdeka Belajar*. Penerbit Andi.

Zakiyah, B. Z., & Firdausyiyah, F. (2023). Model Pembelajaran Edutainment Melalui Media Gambar 3 Dimensi dalam Mengembangkan Konten Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Curahdami Bondowoso. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2785–2794.