

Pelatihan Pembuatan Film Animasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Toontastic 3D Bernuansa Budaya Jambi Sebagai Upaya Optimalisasi Literasi Teknologi Bagi Guru-Guru SMP Muhammadiyah Kuala Tungkal, SMP Negeri 5 Kuala Tungkal, dan SMA Negeri 5 Tanjung Jabung Barat

Sufri¹, Feri Tiona Pasaribu^{2*}, Ranisa Junita³, Yelli Ramalisa⁴, Tria Gustiningsi⁵

^{1,2,3,4,5}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jambi

email: ¹ sufri.fkip@unja.ac.id, ² feri.tiona@unja.ac.id, ³ yelli.ramalisa@unja.ac.id,
⁴ ranisa.junita@unja.ac.id, ⁵ triagustiningsi@unja.ac.id
Jalan Raya Jambi-Ma Bulian KM 15 Mendalo Indah

Abstrak

Kegiatan ini dilaksanakan untuk memberikan pemahaman kepada guru di SMP Muhammadiyah Kuala Tungkal, SMP Negeri 5 Kuala Tungkal, dan SMA Negeri 5 Tanjung Jabung Barat mengenai penggunaan aplikasi *Toontastic 3D* dan *Plotagon* sebagai alat pembuatan film animasi pembelajaran. Metode kegiatan adalah melalui pelatihan atau *workshop* yang dilaksanakan secara tatap muka. Hasil *workshop* menunjukkan bahwa respon peserta pelatihan sangat positif dengan capaian nilai rata-rata sebesar 90,75% dengan kriteria sangat baik. Guru tertarik dan berkomitmen untuk terus belajar dan meningkatkan kompetensi dalam membuat film animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Toontastic 3D* dan *Plotagon*. Kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan adalah guru-guru memahami dan dapat menggunakan aplikasi *Toontastic 3D* dan *Plotagon* untuk pembelajaran.

Kata Kunci: Film Animasi Pembelajaran, *Toontastic 3D*, *Plotagon*, Literasi Teknologi

1 PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan dunia pendidikan saat ini seolah menjadi tantangan baru bagi tenaga pendidik dalam menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi. Tidak mampunya tenaga pendidik dalam memanfaatkan teknologi pun disampaikan oleh Gatot Suhartowo sebagai Kepala Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pustekkom) yang mengatakan bahwa, dari total keseluruhan guru yang ada di Indonesia, hanya 40% yang memahami teknologi informasi dan komunikasi (Astini, 2019).

Pemahaman dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi disebut juga dengan kemampuan literasi teknologi. Menurut Helaludin (2019) literasi teknologi dapat diartikan sebagai sebuah kemampuan seseorang dalam menggunakan dan memanfaatkan sebuah media baru melalui

internet untuk mengakses dan mengkomunikasikan sebuah bentuk informasi secara efektif. Kemampuan literasi teknologi menjadi salah satu kemampuan yang harus dikuasai sebagai tenaga pendidik dalam proses pembelajaran, sehingga terjadi keseimbangan antara pendidikan dengan pesatnya perkembangan kemajuan teknologi yang ada pada saat ini.

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi mempunyai berbagai macam kelebihan, diantaranya yaitu memudahkan pemberian materi yang diberikan oleh guru, siswa lebih memahami materi yang diberikan dan menciptakan suasana belajar yang baru selama proses pembelajaran yang dilakukan, terutama pada pembelajaran matematika. Mengingat dengan adanya revolusi 4.0 pada saat ini, pengetahuan akan penggunaan teknologi tidak hanya untuk tenaga pendidik saja, namun sebagai peserta didik juga dituntut untuk memahami sebuah penerapan teknologi. Berdasarkan hal tersebut, perlunya meningkatkan kemampuan tenaga pendidik terhadap literasi teknologi menjadi sebuah permasalahan yang seharusnya dapat secepatnya diselesaikan.

Sejalan dengan penjabaran masalah yang telah diuraikan, berdasarkan kegiatan observasi dan juga wawancara yang dilakukan terdapat sekolah yang mengalami permasalahan yang sama, yaitu SMP Muhammadiyah Kuala Tungkal, SMP Negeri 5 Kuala Tungkal dan SMA Negeri 5 Tanjung Jabung Barat. Sekolah ini mengalami permasalahan mengenai kurangnya pemahaman tenaga pendidik dalam memanfaatkan dan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Sehingga dengan permasalahan tersebut, penerapan teknologi dalam kegiatan mengajar masih sangat jarang diterapkan. Melihat letak sekolah dan kawasan sekolah yang mendukung, seperti memiliki akses listrik dan tersedianya *base transceiver station*, seharusnya penerapan teknologi dalam proses pembelajaran dapat dilakukan. Bentuk solusi yang dapat dilakukan yaitu melalui bentuk pelatihan ataupun *workshop* serta pembimbingan terhadap tenaga pendidik, sehingga dapat membantu dalam mengenalkan serta memberikan pengalaman dalam merancang sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Sebagai langkah pertama yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kemampuan tenaga pendidik dalam literasi teknologi yaitu melalui pemanfaatan aplikasi *Toontastic 3D* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi *Toontastic 3D* merupakan aplikasi yang dilengkapi dengan beragam karakter 3 dimensi disertai narasi dan juga pengisi suara rekaman sendiri sehingga dapat menumbuhkan imajinasi, motivasi, dan melatih peserta didik atau pengguna (Tindaon, dkk., 2023; Yoga, 2020: 15). Aplikasi tersebut dipilih dikarenakan dalam penggunaan serta penerapan, aplikasi ini mudah dalam penggunaannya. Selain itu, aplikasi *Toontastic 3D* juga memiliki berbagai kelebihan, seperti dapat diunduh secara gratis melalui internet, dapat diakses melalui *smartphone* dan aplikasi ini dapat diakses secara *offline*, namun pada menu pilihan idea lab membutuhkan jaringan internet.

Dengan memanfaatkan berbagai jenis kelebihan yang terdapat pada aplikasi *Toontastic 3D*, maka diperlukan sebuah inovasi tambahan untuk lebih memaksimalkan kelebihan yang ada pada aplikasi *Toontastic 3D* sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih maksimal terutama pada pelajaran matematika. Adapun bentuk inovasi yang dapat ditambahkan pada aplikasi *Toontastic 3D* yaitu dengan penambahan budaya Jambi pada pembuatan media pembelajaran film animasi pembelajaran yang akan dibuat. Menggabungkan budaya lokal Jambi pada proses pembuatan media pembelajaran tersebut, diharapkan dapat meningkatkan daya imajinasi peserta didik serta cara memahami terhadap pembelajaran matematika, dikarenakan siswa akan lebih merasa nyata dengan materi yang disajikan.

Maka berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, tim tertarik untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang dirasakan oleh pihak guru matematika SMP Muhammadiyah Kuala Tungkal, SMP Negeri 5 Kuala Tungkal dan SMA Negeri 5 Tanjung Jabung Barat dengan membentuk sebuah program pelatihan. Diharapkan dengan dilakukannya kegiatan pelatihan ini dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi teknologi guru, merubah suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilakukan

serta menghasilkan sebuah inovasi baru dalam menciptakan sebuah media pembelajaran menggunakan aplikasi *Toontastic 3D*. Sehingga berdasarkan hal tersebut, tim pengabdian masyarakat tertarik untuk mengangkat sebuah bentuk kegiatan dengan judul “Pelatihan Pembuatan Film Animasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Toontastic 3D* Bernuansa Budaya Jambi Sebagai Upaya Optimalisasi Literasi Teknologi Bagi Guru-Guru SMP Muhammadiyah Kuala Tungkal, SMP Negeri 5 Kuala Tungkal dan SMA Negeri 5 Tanjung Jabung Barat”.

2 METODOLOGI KEGIATAN

Metode penelitian yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu pelatihan, pendampingan, ujicoba, wawancara, catatan lapangan dan observasi. Setiap metode diaplikasikan berdasarkan tujuan kegiatan yang ingin di capai.

a. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan beberapa metode, yaitu:

1) Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, terdapat beberapa kegiatan, di antaranya:

- a) Melakukan koordinasi dengan Dinas Pendidikan Kab. Tanjung Jabung Barat dan Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah Kuala Tungkal, SMP Negeri 5 Kuala Tungkal dan SMA Negeri 5 Tanjung Jabung Barat,
- b) Penyampaian ketua Yayasan/Kepala Sekolah terkait akan dilaksanakannya kegiatan pelatihan atau workshop kepada guru-guru matematika mengenai pembuatan film animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Toontastic 3D* bernuansa budaya Jambi sebagai upaya optimalisasi literasi teknologi,
- c) Melaksanakan diskusi jika ada alternatif saran dan masukan untuk alat evaluasi yang lain yang akan menjadi materi pelatihan.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan dilakukan kegiatan sosialisasi pembuatan film animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Toontastic 3D* bernuansa budaya Jambi sebagai upaya optimalisasi literasi teknologi.

3) Observasi dan Evaluasi

Evaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dirancang sebagai berikut:

- a) Tim pengabdian melakukan pengamatan selama pelatihan atau workshop. Hal ini dilakukan, agar dapat mengamati perkembangan, pengetahuan serta keterampilan peserta selama pelatihan ini dilaksanakan.
- b) Tim pengabdian melakukan penyebaran angket setelah kegiatan pelatihan ini telah selesai dilakukan. Angket diberikan kepada peserta pelatihan atau workshop untuk meminta kesan mengenai bentuk kegiatan pelatihan atau workshop yang telah dilakukan.

4) Tidak Lanjut (Revisi)

Tahap revisi dilakukan sebagai tindak lanjut perbaikan dalam mengevaluasi kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan semata-mata untuk mendapatkan umpan balik dan mengetahui berbagai kekurangan kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan, selanjutnya dijadikan sebagai dasar menetapkan rekomendasi keberlangsungan program pelatihan yang relevan.

b. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini disesuaikan dengan permasalahan dan target capaian setiap kegiatan. Beberapa metode yang dapat digunakan dalam kegiatan ini yaitu: pelatihan, pendampingan, ujicoba, wawancara, catatan lapangan dan observasi. Setiap metode diaplikasikan berdasarkan tujuan kegiatan yang ingin dicapai, seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Metode Pendekatan Pelaksanaan Kegiatan

No.	Kegiatan	Jenis Luaran	Metode
1.	Sosialisasi kegiatan pelatihan pembuatan film animasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Toontastic 3D</i> dan <i>Plotagon</i>	Buku Saku pembuatan film animasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Toontastic 3D</i> dan <i>Plotagon</i>	Pelatihan, Observasi, Catatan Lapangan
2.	Pelatihan tentang pelaksanaan kegiatan pembuatan film animasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Toontastic 3D</i> dan <i>Plotagon</i>	Panduan dan teknik-teknik aspek penting dalam pembuatan film animasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Toontastic 3D</i> dan <i>Plotagon</i>	Pelatihan, Pendampingan, Observasi, Wawancara
3.	Uji coba/ simulasi pembuatan film animasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Toontastic 3D</i> dan <i>Plotagon</i> .	Peningkatan kreatifitas guru dalam membuat film animasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Toontastic 3D</i> dan <i>Plotagon</i>	Pelatihan, Pendampingan, Simulasi, Observasi, Wawancara, Catatan Lapangan

c. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data pada pelatihan adalah penyebaran angket. Instrumen pada penelitian ini adalah angket evaluasi kegiatan. Data yang dikumpulkan dan yang akan dianalisis adalah data kuantitatif. Teknis analisis data dilakukan dengan menghitung rata-rata dari setiap pokok pertanyaan yang dijadikan point capaian kegiatan.

$$R_p = \frac{\text{Jumlah Skor Respon}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Respon

Rata-Rata	Kriteria
0% - 19,99%	Sangat (tidak setuju/buruk/kurang sekali)
20% - 39,99%	(tidak setuju /kurang sekali)
40% - 59,99%	Cukup / Netral
60% - 79,99%	Setuju/Baik/Suka
80% - 100%	Sangat (Setuju/Baik/Suka)

(Arikunto: 2010)

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilakukan dalam beberapa kegiatan, antara lain: persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi, dan tindak lanjut (revisi). Deskripsi kegiatan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, dilakukan beberapa kegiatan, yaitu: melakukan koordinasi dengan Dinas Pendidikan Kab. Tanjung Jabung Timur dan Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Kuala Tungkal Kab.

Tanjung Jabung Barat, menyiapkan materi yang akan disampaikan, dan menyiapkan sarana dan prasarana selama kegiatan dilaksanakan seperti: *infocus* dan *speaker*.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 14 September 2023 selama satu hari penuh yang bertempat di SMP Negeri 5 Kuala Tungkal Kab. Tanjung Jabung Barat dengan jumlah para peserta sebanyak 40 orang. Pada tahap pelaksanaan, dilakukan pelatihan pembuatan film animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Toontastic 3D* bernuansa budaya Jambi sebagai upaya optimalisasi literasi teknologi.



Gambar 1. Tim dosen sedang memaparkan materi pelatihan



Gambar 2. Para peserta mengikuti kegiatan pelatihan

3. Evaluasi dan Refleksi

Setelah kegiatan selesai, tim dosen membagikan angket respon kepada para peserta pelatihan untuk melihat keberhasilan kegiatan dan akan dijadikan evaluasi sehingga dapat ditindaklanjuti. Angket evaluasi kegiatan diberikan kepada peserta pelatihan dan akan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3: Angket respon evaluasi kegiatan

No	Pernyataan	Pilihan				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti pelatihan pembuatan film animasi pembelajaran menggunakan aplikasi Toontastic 3D	22	18			
2	Pelatihan ini dapat meningkatkan motivasi guru dalam membuat film animasi pembelajaran menggunakan aplikasi Toontastic 3D	11	29			

No	Pernyataan	Pilihan				
		SS	S	N	TS	STS
3	Materi Pelatihan sangat mudah dipahami	14	26			
4	Penyampaian materi dan pelatihan ini sangat menarik	38	2			
5	Materi relevan dengan objektifitas pelatihan	10	30			
6	Kenyamanan tempat yang digunakan untuk pelatihan ini cukup memadai	32	8			
7	Setelah mengikuti pengayaan dan pelatihan ini saya termotivasi untuk membuat film animasi pembelajaran menggunakan aplikasi Toontastic 3D	26	14			
8	Pelatihan film animasi pembelajaran menggunakan aplikasi Toontastic 3D ini sangat relevan dengan kebutuhan	17	23			
9	Waktu yang disediakan untuk pengayaan dan pelatihan ini sudah cukup memadai		40			
10	Pemateri sangat menguasai materi pelatihan	26	14			
11	Pelatihan pembuatan film animasi pembelajaran menggunakan aplikasi Toontastic 3D ini tidak membosankan (gaya penyampaian)	26	14			
12	Pengayaan dan pelatihan semacam ini memudahkan saya dalam pembelajaran	30	10			
13	Jumlah pemateri cukup memadai	29	11			
14	Pelatihan pembuatan film animasi pembelajaran menggunakan aplikasi Toontastic 3D ini memberi inspirasi saya untuk meningkatkan kemampuan mendesain media pembelajaran	30	10			
15	Saya selalu ingin mencoba mengeksplorasi pembuatan film animasi pembelajaran menggunakan aplikasi Toontastic 3D	16	24			
16	Pengayaan dan Pelatihan ini sangat menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran	18	22			
17	Fasilitas yang diberikan dalam pelatihan ini sangat memadai	38	2			
18	Pengelolaan waktu pelatihan sangat baik	21	19			
19	Pemateri dalam memberikan materi sangat baik	24	16			
20	Pelatihan ini perlu ditindaklanjuti oleh setiap peserta untuk diimplementasikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika		40			
21	Keberadaan pemateri sangat membantu saya dalam pelatihan ini	24	16			
22	Waktu yang dialokasikan sudah cukup memadai untuk menguasai materi	5	35			

No	Pernyataan	Pilihan				
		SS	S	N	TS	STS
23	Saya merasa senang dan bangga dalam mengikuti pelatihan ini	30	10			
24	Modul yang diberikan mudah dipahami	34	6			

Berdasarkan hasil angket yang diperoleh dari respon peserta sangat positif dilihat berdasarkan nilai rata-ratanya mencapai 90,75% dengan kriteria sangat baik. Selain itu, monitoring juga dilakukan kepada peserta untuk melihat keberlangsungan kegiatan apakah diterapkan dalam kenyataannya melalui kontrol dengan Kepala sekolah. Berdasarkan hasil monitoring guru sudah mencoba membentuk tim untuk melakukan pembuatan film animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Toontastic 3D* dan *Plotagon* seperti yang sudah dipaparkan oleh pemateri. Para guru juga berkomitmen untuk terus belajar agar dapat meningkatkan kompetensi dalam membuat film animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Toontastic 3D* dan *Plotagon*.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa guru, guru merasakan manfaat dari kegiatan pelatihan dan menambah inspirasi untuk menciptakan inovasi baru dalam pembelajaran. Pembuatan film pembelajaran dapat mendukung pembelajaran diferensiasi serta mendukung efisiensi waktu pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan, terdapat kendala yang dialami oleh guru ketika implementasi plotagon. Hal pertama, ketika implementasi plotagon, perangkat laptop atau komputer memiliki jaringan internet yang stabil, tetapi ketika pelatihan berlangsung jaringan internet tidak stabil. Solusi yang dilakukan ketika pelatihan berlangsung adalah menggunakan jaringan internet melalui ponsel. Kedua, guru-guru yang menggunakan handphone ketika mempraktikkan plotagon mengalami kesulitan karena layar yang tidak lebar sehingga kesulitan dalam mengikuti instruksi. Solusi yang dilakukan adalah menggunakan laptop atau komputer sekolah. Selain itu dengan menggunakan laptop atau komputer, *tools*-nya menjadi lebih lengkap dan lebih lancar dalam uji coba. Ketiga, kendala dalam pembuatan akun. Guru-guru harus membuat akun terlebih dahulu Ketika implementasi. Solusi yang diberikan, dalam pembuatan akun dibantu oleh tim PKM. Untuk para peserta termasuk digitgal native sehingga kendala yang dihadapi tidak begitu sulit. Tim dengan sigap mengatasi masalah.

Berdasarkan uji coba produk yang dihasilkan, terlihat para peserta menyimpan dengan baik di komputer. Hal ini menunjukkan peserta dapat mengatasi masalah sendiri yang dihadapi. Jika diamati produk yang disimpan, peserta dapat menyelesaikan sampai tahap akhir instruksi narasumber. Pengelolaan waktu termasuk efektif karena kegiatan dapat berjalan sesuai perencanaan dengan hasil peserta dapat menyimpan hasil uji coba di komputer.

Berdasarkan respon peserta, pelatihan ini sangat relevan dengan kebutuhan, guru-guru telah dibekali pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik. Melalui media audio, video, dan animasi yang terkemas menjadi film animasi maka peserta dapat menciptakan film animasi sendiri. Selain itu, plotagon sangat mudah digunakan. Tidak perlu kemampuan teknologi yang mahir. Peserta yang tidak mahir dapat mengikuti dengan pelan-pelan. Selain itu, isi cerita tentang kebudayaan sangat relevan dengan pembelajaran saat ini, peserta didik dapat mempelajari budaya melalui pembelajaran matematika. Hal ini sesuai dengan kurikulum yang mewajibkan karakter profil pelajar pancasila untuk ditanamkan kepada peserta didik melalui semua mata pelajaran, termasuk melalui mata pelajaran matematika.

4. Tindak Lanjut

Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan, perlu adanya tindak lanjut pada masa yang akan datang, yaitu pendampingan berkelanjutan tentang pembuatan film animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Toontastic 3D* dan *Plotagon* agar memudahkan guru dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran, meningkatkan kinerja guru, dan memperbaiki kualitas pembelajaran. Tindakan yang lain agar terus ditingkatkan dan disesuaikan dengan kebutuhan para guru.

4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uraian yang dikemukakan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Seluruh peserta merupakan guru-guru matematika yang ada di SMP Muhammadiyah Kuala Tungkal, SMP Negeri 5 Kuala Tungkal dan SMA Negeri 5 Tanjung Jabung Barat yang berjumlah 40 orang sesuai dengan daftar hadir yang terdapat pada lampiran.
2. Guru sangat memberikan respon yang positif dan sangat antusias dalam kegiatan ini, terlihat dari kapasitas respon guru dari angket yang dibagikan kepada peserta.
3. Berdasarkan hasil respon, kegiatan ini memberikan respon yang sangat baik dengan rata-rata 90,75% berdasarkan analisis data hasil angket respon kegiatan.

Guru, Tim dosen dan Kepala Sekolah berkomitmen akan tetap menindaklanjuti kegiatan ini setelah kegiatan berlangsung untuk tetap memberikan sinergi dari manfaat kegiatan ini secara terus menerus.

5 UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada PNPB LPPM Universitas Jambi yang telah mendanai kegiatan ini dalam skema Hibah Pengabdian kepada Masyarakat.

Referensi

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astini, N. (2019). Pentingnya Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Guru Sekolah Dasar Untuk Menyiapkan Generasi Milenial. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya, 1 (1)*, 2019, 113–120. <https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/dharmaacarya/article/view/194>.
- Helaludin. (2019). Peningkatan Kemampuan Literasi Teknologi dalam Upaya Mengembangkan Inovasi Pendidikan di Perguruan Tinggi. *Pendais, 1 (1)*, 44–55. <https://uit.e-journal.id/JPAIs/article/view/218>.
- Tindaon, J. ., Sinaga, E. R. L. ., Br Siregar, D. E. ., Sinaga, R. J. ., & Br Ginting Suka, S. . N. . (2023). The Socialization of Toontastic Animation 3D Application in Increasing Interest of Class V Students of State Primary School 040447 Kabanjahe. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari, 2(9)*, 837–842. <https://doi.org/10.55927/jpmb.v2i9.5978>
- Yoga, H. (2020). *The Effect Of Using Toontastic 3D on Students Speaking Skills at Eighth Grade Of Mts. Hifzhil Qur'an Medan In 2020/2021 Academic Year*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Sumatera Utara.