

Pelatihan Pembuatan Film Animasi Matematika 3d Dengan Platagon Story Untuk Meningkatkan Self-Efficacy

¹⁾Nizlel Huda, ²⁾Jefri Marzal, ³⁾Yelli Ramalisa, ⁴⁾Novferma, ⁵⁾febbryromundza

^{1,2,3,4)}Program studi Pendidikan matematika Universitas Jambi, Indonesia

⁵⁾Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Jambi, Indonesia

Email : febbryromundza@unj.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Kata Kunci:

film animasi
MGMP,
Platagon Story
Self-efficacy
Android

Keywords:

film animasi
MGMP,
Platagon Story
Self-efficacy
Android

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi informasi yang berlaku secara tiba-tiba membuat pendidik, siswa, mahasiswa, dan orangtua menjadi terkejut akan perubahan yang terjadi yang awalnya pembelajaran diberlakukan disekolah berubah menjadi pembelajaran online di rumah. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mempersiapkan kompetensi guru dalam membuat suatu media pembelajaran yang menarik maupun kreatif, sekaligus mengembangkan self-efficacy pada guru menggunakan aplikasi Plotagon story. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu penggunaan metode diskusi, Tanya jawab, demonstrasi, dan ekspositori. Peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian ini adalah mitar SMP di Muaro Jambi sebanyak 32 peserta, 3 mahasiswa, dan dosen tim pengusul. Instrumen yang digunakan pengabdian ini adalah angket respon guru setelah mengikuti pelatihan. Berdasarkan hasil pelatihan diperoleh bahwa sebagian besar guru ikut merasa sangat puas dan senang dengan adanya pelatihan ini. Hal tersebut dilihat dari angket respon guru dan guru rata-rata menjawab pertanyaan yang diberikan pada kateri setuju dan sangat setuju. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa guru MGMP Matematika SMP Muaro Jambi sangat antusias dan terbantu dengan adanya pelatihan pembuatan film animasi matematika 3D sebagai media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan aplikasi platagon story.

ABSTRACT

The aim of this service activity is to prepare teacher competence in creating interesting and creative learning media, as well as developing teacher self-efficacy using the Plotagon story application. The methods used in this service activity are discussion, question and answer, demonstration and expository methods. The participants who took part in this service activity were 32 junior high school partners in Muaro Jambi, 3 students, and the proposing team lecturers. The instrument used by this study was a teacher response questionnaire after participating in the training. Based on the results of the training, it was found that the majority of teachers felt very satisfied and happy with this training. This can be seen from the teacher response questionnaire and on average teachers answered the questions given to the teachers agreeing and strongly agreeing. Thus, it can be concluded that the Muaro Jambi Middle School Mathematics MGMP teachers were very enthusiastic and helped by the training in making film animation (3D mathematical animation films) as an Android-based interactive learning medium using the Platagon Story application.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

I. PENDAHULUAN

Saat ini dunia termasuk Indonesia mengalami perubahan yang terjadi di berbagai sektor karena pandemik covid-19. Salah satunya sektor yang terimbas adalah sektor pendidikan. Angka kematian dan pasien positif covid-19 yang terus meningkat membuat beberapa kebijakan dalam pendidikan di Indonesia harus dilakukan penyesuaian. Peraturan dari pemerintah untuk *stay at home* dan menerapkan *physical* and *social distancing* harus diikuti dengan perubahan model belajar seperti tatap muka menjadi daring atau belajar online (Khasanah et al., 2020). Pemanfaatan teknologi informasi yang berlaku secara tiba-tiba membuat pendidik, siswa, mahasiswa, dan orangtua menjadi terkejut akan perubahan yang terjadi yang awalnya pembelajaran diberlakukan disekolah berubah menjadi pembelajaran online di rumah. (Astini, 2020)

Kondisi yang seperti ini tentunya dapat memberikan dampak pada kualitas pembelajaran. Siswa maupun guru yang sebelumnya dapat berinteraksi secara langsung didalam ruangan sekarang harus berinteraksi didalam ruang virtual yang sangat terbatas atau online. (Cahyani et al., 2020) Hal ini tentu memberikan dampak pada minat belajar siswa dalam belajar. Pada proses pembelajaran online atau daring, minat belajar siswa menurun karena metode dan media yang digunakan guru tidak sesuai dengan kebutuhan siswa, serta kemampuan guru dalam menggunakan teknologi informasi juga memengaruhi hal tersebut. (Annur & Hermansyah, 2020, p. 196; Suciati, 2020) Di wilayah Jambi terlihat masih kurang sekali guru/pendidik menggunakan metode dan media yang menarik dalam pembelajaran berbasis daring dan luring. Data ini diperkuat melalui hasil observasi yang telah dilakukan.

Berdasarkan observasi pada salah satu guru yang ada di SMP Muaro Jambi bahwasanya dalam penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran matematika dinilai cukup jarang terjadi atau dilaksanakan, khususnya guru yang berlokasi di Muaro Jambi kebanyakan melaksanakan proses pembelajaran secara luring, meskipun beberapa juga melaksanakan secara daring. Penggunaan teknologi pada pembelajaran matematika secara daring terkesan monoton dimana penggunaan aplikasi atau *platform* yang kurang maksimal.

Akibatnya, proses pembelajaran yang dirasakan oleh peserta didik atau siswa dirasa kurang menarik yang akhirnya peserta didik memilih untuk belajar atau memperoleh informasi dari media atau sarana lain, contohnya dengan melihat video dari aplikasi *youtube*. (Mujahidawati, Dkk, 2020) Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika kedepan perlu memanfaatkan IPTEK untuk membuat pembelajaran lebih menarik. (Svartdal, et, al. 2021) Peran aktif guru dalam perubahan cara belajar peserta didik ditengah pandemic global ditentukan oleh salah satu faktor, dimana mempengaruhi terhadap proses pembelajaran matematika salah satunya adalah *self-efficacy* (Muna, et, al. 2021). *Self-efficacy* sendiri merupakan penilaian diri sendiri terhadap kemampuan yang dimiliki dalam menyelesaikan persoalan atau masalah. (Arifin et al., 2018)

Menjalankan aktivitas pembelajaran dari rumah bukanlah suatu hal yang mudah bagi guru maupun siswa (Nizlel dkk, 2021). Banyak hal yang menjadi faktor dalam menyebabkan mengapa pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran online terasa sulit bagi seorang guru. (Novferma dan Romundza, 2023) Berdasarkan hasil wawancara pada salah satu guru SMP Muaro Jambi, bahwa kesulitan yang dialami dalam proses pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran online yang salah satunya ialah menumbuhkan dan mengembangkan *self-efficacy* guru dalam pembuatan media pembelajaran yang berbentuk film animasi 3D sebagai media interaktif dengan menggunakan *Plotagon Story*.

Dalam era saat ini perkembangan teknologi dan informasi sangat dengan mudah kita akses. Bukti perkembangan teknologi dan informasi salah satunya adalah banyaknya film animasi yang menjadi tontonan oleh khayalak umum terutama peserta didik. (Supriyadi, 2021) Hal ini dinilai dapat menstimulus para pendidik dalam proses belajar mengajar dengan mengimplementasikan film animasi sebagai bahan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk mengatasi berbagai kesulitan yang dihadapi. (Adi, et, al. 2020) Pembuatan media pembelajaran interaktif berbentuk film animasi 3D dapat dilakukan dengan menggunakan banyak aplikasi lain seperti *Blender*, dan sebagainya. (Novferma dan Romundza 2021) Tetapi disini tim pengabdian menggunakan aplikasi *Plotagon Story* dalam membuat media pembelajaran interaktif. *Plotagon Story* merupakan suatu program *opensource* untuk membuat cerita animasi 3D. (Bernadhead et, al. 2019)

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mempersiapkan kompetensi guru dalam membuat suatu media pembelajaran yang menarik maupun kreatif, sekaligus mengembangkan *self-efficacy* pada guru menggunakan aplikasi *Plotagon story* yang disajikan pada aplikasi *Plotagon Story* dapat berupa format video. *Plotagon* merupakan suatu aplikasi yang dapat menghidupkan suasana ataupun sebagai bentuk ekspresi diri melalui film animasi. (Thohir et al., 2021) *Plotagon Story* dapat memungkinkan pengguna untuk membuat suatu animasi 3D dengan berbagai pilihan karakter, latar belakang, pakaian, aksesoris maupun Gerakan. (Mujahidawati, dkk, 2020) Animator hanya cukup memilih latar belakang (*background*) dan dapat merekam suaranya sendiri untuk membuat animasi serta bisa ditambahkan efek suara maupun music. (Oktavia et, al. 2018)

II. MASALAH

Berdasarkan observasi pada salah satu guru yang ada di SMP Muaro Jambi bahwasanya dalam penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran matematika dinilai cukup jarang terjadi atau dilaksanakan, khususnya guru yang berlokasi di Muaro Jambi kebanyakan melaksanakan proses pembelajaran secara luring, meskipun beberapa juga melaksanakan secara daring. Penggunaan teknologi pada pembelajaran matematika secara daring terkesan monoton dimana penggunaan aplikasi atau *platform* yang kurang maksimal.

Akibatnya, proses pembelajaran yang dirasakan oleh peserta didik atau siswa dirasa kurang menarik yang akhirnya peserta didik memilih untuk belajar atau memperoleh informasi dari media atau sarana lain, contohnya dengan melihat video dari aplikasi *youtube*. (Mujahidawati, Dkk, 2020) Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika kedepan perlu memanfaatkan IPTEK untuk membuat pembelajaran lebih menarik. (Svartdal, et, al. 2021) berikut ini lokasi penelitian.



Gambar 1. Lokasi penelitian

III. METODE

Pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 27 September 2023 di SMP Negeri 3 Muaro Jambi. Adapun peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian ini adalah mitar SMP di Muaro Jambi sebanyak 32 peserta, 3 mahasiswa, dan dosen tim pengusul. Pada proses kegiatan pengabdian ini berlangsung sampai selesai nantinya akan menghasilkan contoh dalam membuat aplikasi *Plotagon Story*, yang lengkap untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Contoh tersebut sebagai pedoman dasar bagi guru-guru matematika dalam merancang suatu media interaktif berupa film animasi menggunakan aplikasi *plotagon story* untuk mengembangkan kemampuan *self-efficacy* dimasa pandemi covid-19. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu penggunaan metode diskusi, Tanya jawab, demonstrasi, dan ekspositori.

Adapun kegiatan pengabdian pertama dilakukan pada penyuluhan dan *workshop* konsep standar konten maupun strategi pedagogis dalam menyusun suatu media pembelajaran berbentuk film animasi menggunakan aplikasi *plotagon story* untuk meningkatkan kemampuan *self-efficacy* pada masa pandemi covid-19. Hal tersebut menggunakan metode diskusi dan tanya jawab berkaitan dengan teori-teori pendukung dalam pembuatan suatu media pembelajaran interaktif berbentuk film animasi matematika. Selanjutnya dengan menggunakan metode ekspositori, dimana anggota tim pengabdian bersama peserta lain merancang perangkat pembelajaran terlebih dahulu. Perangkat pembelajaran tersebut dapat berupa angket, RPP, serta rancangan suatu media interaktif dalam bentuk film animasi matematika yang sesuai dengan materi yang ada pada RPP. Kemudian peserta secara berkelompok membuat suatu media pembelajaran interaktif berupa film animasi matematika menggunakan aplikasi *plotagon story*, dimana saat proses pembuatan media tersebut didampingi oleh anggota tim pengabdian.

Hasil dari media pembelajaran interaktif berupa film animasi matematika 3D yang telah dibuat oleh peserta pengabdian kemudian didemonstrasikan. Masing-masing kelompok menampilkan dan mempresentasikan media pembelajaran interaktif berbentuk film animasi matematika 3D yang sudah dibuat, anggota tim lainnya bersama-sama memperhatikan dan memberikan masukan, saran, maupun kritikan atas media yang sudah dibuat tersebut. Saran dan komentar yang diberikan oleh anggota tim pengabdian ini akan menjadi masukan ataupun perbaikan agar media pembelajaran berbentuk film animasi matematika 3D ini

menjadi lebih baik, efektif, dan menarik sehingga dapat meningkatkan kemampuan *self-efficacy* pada guru. Setelah semua kelompok mempresentasikan media pembelajaran interaktif berbentuk film animasi matematika 3D , disana akan terlihat kelebihan dan kekurangan dari media tersebut, serta bersama-sama anggota tim pengabdian lainnya mencari solusi terkait permasalahan yang dihadapi dalam pembuatan film animasi matematika 3D menggunakan aplikasi *plotagon story*.

Kegiatan pengabdian yang terakhir adalah evaluasi, dimana evaluasi kegiatan pengabdian ini dapat dilihat dua kali, yaitu evaluasi saat proses kegiatan evaluasi dan evaluasi akhir kegiatan. Kriteria evaluasi proses dapat dilihat dari pemahaman, keaktifan, keterampilan pada saat peserta menerima materi dalam kegiatan pembuatan media interkatif dan rancangan perangkat pembelajaran berupa film animasi matematika menggunakan *plotagon story*. Selajutnya untuk evaluasi akhir dapat dilihat berdasarkan hasil kuesioner yang telah diisi oleh peserta pengabdian. Kuesioner tersebut berisi pemahaman serta motivasi peserta pengabdian selama pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbentuk film animasi matematika 3D menggunakan aplikasi *plotagon story*.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dengan judul “pelatihan pembuatan fila’mati (film animasi matematika 3D) sebagai media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan aplikasi *platagon story* untuk meningkatkan *self-efficacy* pada guru MGMP matematika SMP muaro jambi” telah dilaksanakan pada 27 September 2023, dimana peserta kegiatan dalam pengabdian ini adalah mitra SMP Muaro Jambi sebanyak 32 peserta, 3 mahasiswa, dan dosen tim pengusul.

1) Pengabdian pada Guru MGMP Matematikan SMP Muaro Jambi

Hasil pengabdian memperlihatkan antusiasme guru dalam mengikuti pembuatan media pembuatan media pembelajaran kekinian dalam kurikulum merdeka berbentuk fila’mati (film animasi matematika 3D) untuk meningkatkan *self-efficacy*.

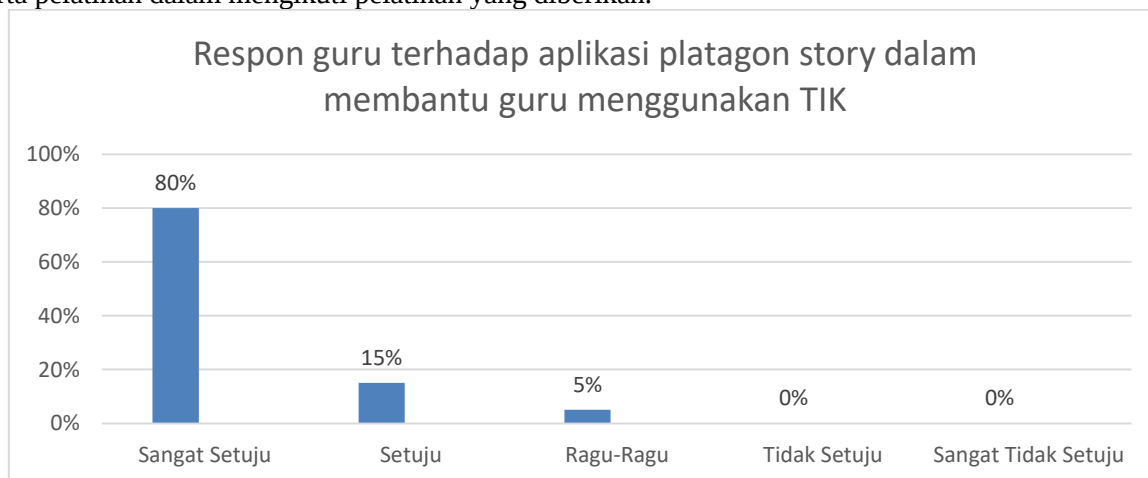
- Tahap Pertama, pemaparan materi, pembuatan media pembelajaran kekinian dalam kurikulum merdeka berbentuk fila’mati (film animasi matematika 3D) untuk meningkatkan *self-efficacy* pada guru MGMP Matematika SMP Muaro Jambi.
- Tahap kedua, diadakan tanya jawab seputar topik pembuatan media pembelajaran kekinian dalam kurikulum merdeka berbentuk fila’mati (film animasi matematika 3D) dan bagaimana strategi efektifnya.
- Tahap ketiga, peserta diberikan kesempatan untuk desain awal membuat media pembelajaran berupa fila’mati (film animasi matematika 3D) menggunakan *platagon story*.

Hasil Angket *Self-Efficacy* Respon Guru Setelah Mengikuti Pelatihan Pembuatan Fila’Mati (Film Animasi Matematika 3D) sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Aplikasi *Platagon Story*.

Tabel 1. Hasil Angket *Self-Efficacy*

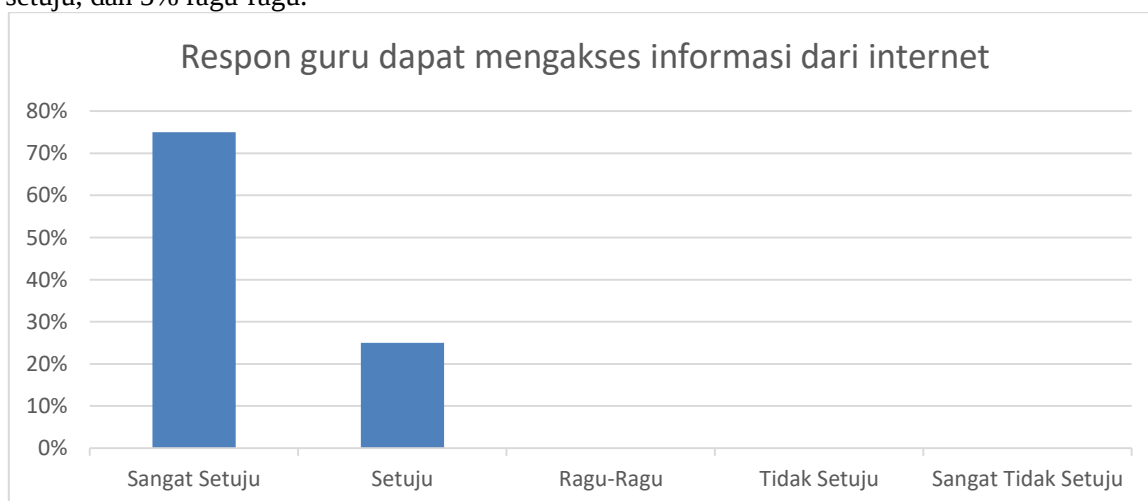
No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	RG	S	SS
1.	Pelatihan fila’mati (film animasi matematika 3D) pada aplikasi <i>platagon story</i> dapat membantu guru menggunakan TIK dalam proses belajar.			5%	15%	80%
2.	Guru dapat mengakses informasi dari internet dalam proses belajar mengajar				25%	75%
3.	Pelatihan fila’mati (film animasi matematika 3D) pada aplikasi <i>platagon story</i> memberikan dukungan kepada guru dalam menggunakan TIK				15%	85%
4.	Guru memiliki kemampuan ICT			10%	45%	45%
5.	Pelatihan fila’mati (film animasi matematika 3D) pada aplikasi <i>platagon story</i> memberikan aktifitas dan materi berbasis TIK yang digunakan untuk mengajar				30%	70%

Berdasarkan tabel 1 diatas mengenai respon terhadap *self-efficacy* guru setelah mengikuti pelatihan *filamati* (film animasi matematika 3D) pada aplikasi *platagon story* sebagian besar peserta pelatihan menyatakan sangat setuju. Respon ini menunjukkan kepuasan serta memberikan *self-efficacy* yang baik dari peserta pelatihan dalam mengikuti pelatihan yang diberikan.



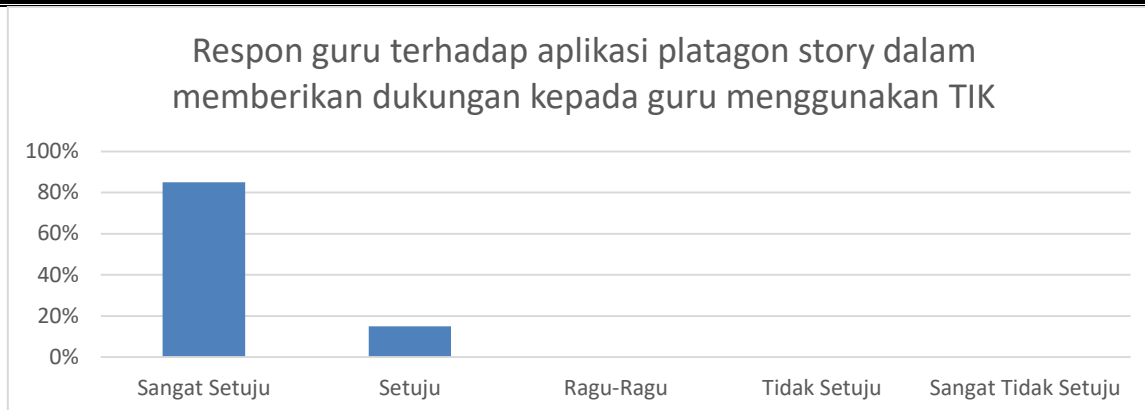
Gambar 2. Respon guru terhadap aplikasi *Platagon story* dalam membantu guru menggunakan TIK

Gambar diatas menunjukkan respon guru terhadap aplikasi *Platagon story* yang diberikan dalam membantu guru menggunakan TIK dalam proses belajar mengajar dengan respon sebesar 80% sangat setuju, 15% setuju, dan 5% ragu-ragu.



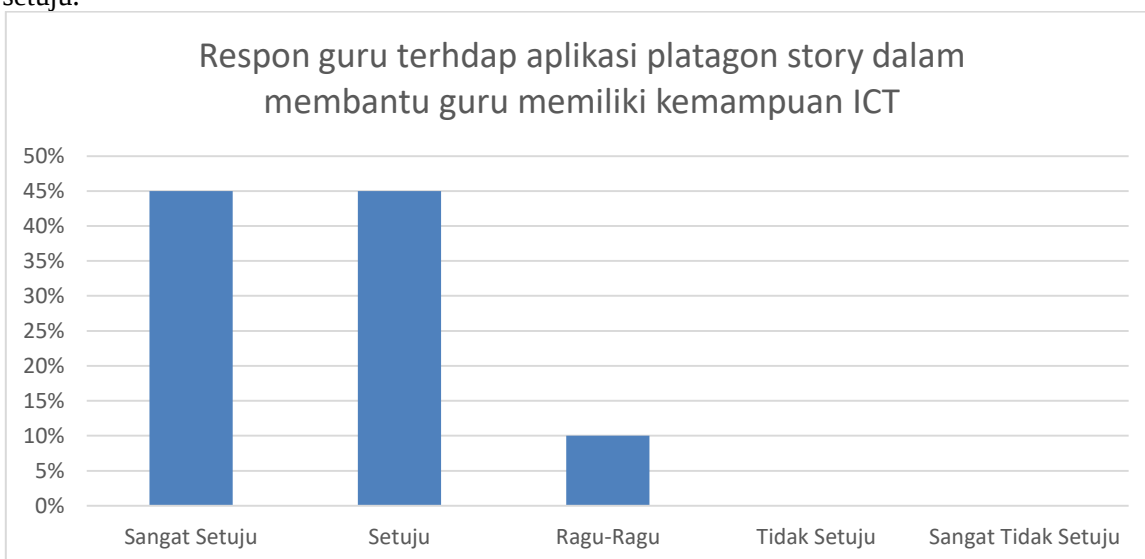
Gambar 3. Respon guru dapat mengakses informasi dari internet

Gambar diatas menunjukkan respon guru terhadap *Platagon story* yang diberikan dapat membantu guru mengakses informasi dari internet dalam proses mengajar dengan respon 75% sangat setuju, dan 25% setuju.



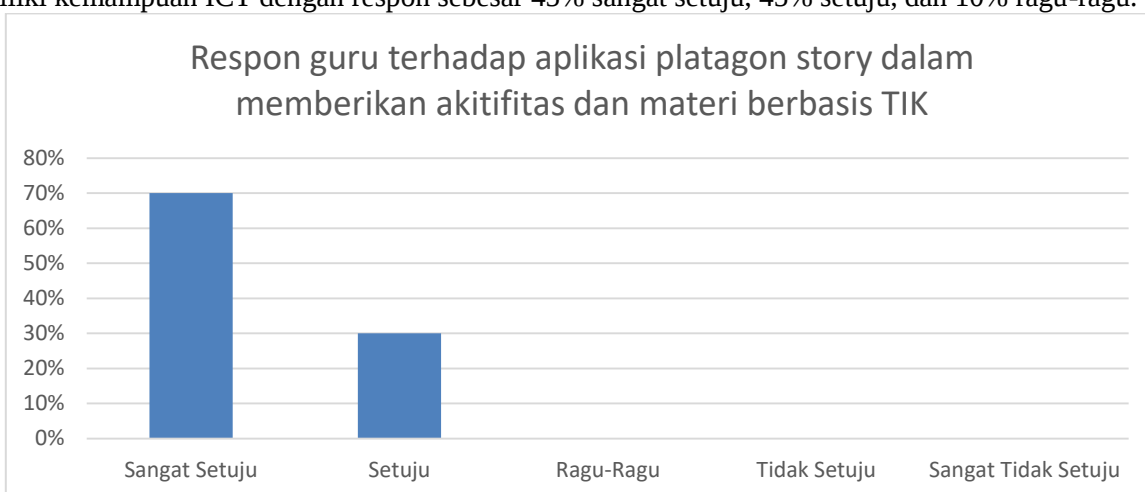
Gambar 4. Respon guru terhadap aplikasi *platagon story* dalam memberikan dukungan kepada guru menggunakan TIK.

Gambar diatas menunjukkan guru terhadap aplikasi *Platagon story* dalam memberikan dukungan kepada guru untuk menggunakan TIK dalam proses belajar mengajar dengan respon 85% sangat setuju, dan 15% setuju.



Gambar 5. Respon guru terhadap aplikasi *Platagon story* dalam membantu guru memiliki kemampuan ICT.

Gambar diatas menunjukkan respon guru terhadap aplikasi *Platagon story* dalam membantu guru memiliki kemampuan ICT dengan respon sebesar 45% sangat setuju, 45% setuju, dan 10% ragu-ragu.



Gambar 6. Respon guru terhadap aplikasi *platagon story* dalam memberikan aktifitas dan materi berbasis TIK.

Gambar diatas menunjukkan respon guru terhadap aplikasi *platagon story* yang mampu memberikan aktifitas dan materi berbasis TIK untuk proses mengajar dengan respon 70% sangat setuju dan 30% setuju.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan kegiatan kepada masyarakat yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan Kegiatan pengabdian dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman guru dalam membuat film animasi matematika 3D menggunakan aplikasi *platagon story*, Kegiatan pengabdian dapat meningkatkan pengetahuan terkait pembuat film animasi matematika 3D menggunakan aplikasi *platagon story*, Kegiatan pengabdian dapat mengatasi permasalahan dalam penerapan pembelajaran media interaktif menggunakan aplikasi *plotagon story*, Kegiatan pengabdian dapat memperkaya pemahaman dengan saling membantu para guru dalam memahami film animasi matematika 3D menggunakan aplikasi *platagon story*, Kegiatan pengabdian pelatihan pembuatan film animasi matematika 3D menggunakan aplikasi *platagon story* dapat meningkatkan *self-efficacy* guru untuk membuat media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada kepala SMP Negeri Muaro Jambi yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melakukan kegiatan pengabdian masyarakat ini dan kepada guru MGMP Matematika SMP Muaro Jambi atas partisipasi dan semangatnya selama kegiatan ini. Selain itu, saya juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas persetujuannya dan dukungannya kepada tim pengabdian masyarakat kami sehingga kegiatan ini dapat terselenggarakan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, P., Trisna, B. N., & Atsnan, M. F. (2018). *Mengembangkan self-efficacy matematika melalui pembelajaran pendekatan matematika realistik pada siswa kelas VII D SMP Negeri 27 Banjarmasin tahun pelajaran 2016-2017. Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 93–104. <https://doi.org/10.33654/math.v3i2.59>
- Adi, S. Anggara, H. Santosa, And A. A. G. B. (2020). “Proses Pembuatan Film Animasi 2d ‘Pedanda Baka ,’” Vol. 8, No. 1, Pp. 10–19, 2020
- Annur, M. F., & Hermansyah, H. (2020). *Analisis kesulitan mahasiswa pendidikan matematika dalam pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19. Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 11(2), 195–201. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v11i2.2544>
- Astini, N. K. S. (2020). *Tantangan dan peluang pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran online masa Covid-19. Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 241–255. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.452>
- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). *Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Bani, A. (2011). *Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Dan Penalaran Matematik Siswa Seolah Menengah Pertama Melalui Pembelajaran Penemuan Terbimbing, SPS UPI, Bandung. Edisi Khusus*, (1), 12–20.
- Bernadhed, R. E. Priono, And W. N. Cahyo, “Pembuatan Film Animasi 2d ‘Nogo Geni’ Dengan Teknik Frame By Frame,” *Intechno J.*, Vol. 1, No. 4, Pp. 34–40, 2019
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). *Motivasi belajar siswa SMA pada pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123– 140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyekti, B. (2020). *Pendidikan dalam masa pandemi covid-19. Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41–48.
- Khotimah, Yuli & Apriani. 2019. *Pendidikan Berbasis Teknologi (Permasalahan dan Tantangan). Prosiding Seminar Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.*
- Kristiawan, M. 2014. *A Model for Upgrading Teachers Competence on Operating Computer as Assistant of Instruction. Global Journal of Human Social Science Research.*
- Muna, M. S., Khotimah, N., & Zuhaira, Y. J. (2021). *Self-Efficacy Guru terhadap Dinamika Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 3113–3122.
- Mujahidawati. Novferma. Romundza, F. (2023). *Pelatihan Pembuatan Film Animasi Menggunakan Aplikasi Toontastic 3D untuk Mendukung Minat Belajar Siswa SMP. DOI: <https://doi.org/10.21009/sarwahita.191.20>.*

- Mujahidawati. Novferma. Romundza, F. (2020). *Practical Analysis of Differential Equation Module to Improve Student's Logical Thinking Ability*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 550 Proceedings of the 1st International Conference on Mathematics and Mathematics Education (ICMMED 2020)
- Mujahidawati. Novferma. Romundza, F. (2023). *Analysis of university students' higher order thinking skills (HOTS) in the differential equation courses in the time of Covid-19 pandemic*. *AIP Conf. Proc.* 2698, 060047 (2023) <https://doi.org/10.1063/5.0122597>.
- Novferma. Romundza, F. (2021). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Game Edukatif Berbasis Android Bagi Guru Smpn 7 Muaro Jambi*. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ Website*: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat> E-ISSN: 2714-6286
- Novferma. Romundza, F. (2023). *Analysis of 4C (Critical, creative, collaborative, communicative) ability of students in the algebraic structure course in the time of Covid-19 pandemic* *AIP Conf. Proc.* 2811, 020023 (2023) <https://doi.org/10.1063/5.0153792>
- Nizlel, Huda. Novferma, Romundza, F. (2021). *Pembuatan Video Pembelajaran Animasi Menggunakan Animaker Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Teknologi Pada Guru Smp*. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), SNPPM2021P-218 . Retrieved from <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm/article/view/25608>.
- Oktavia,N., Salama1, A F., Monalisa1, T B. (2018). *Development 3D Animated Story as Interactive Learning Media with Lectora Inspire and Plotagon on Direct and Inverse Proportion Subject*. *IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series* 1108 (2018) 012111 doi :10.1088/1742-6596/1108/1/012111.
- Supriyadi. (2021). *Pemanfaatan Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Flashmx*. *Journal Komunikasi*, Vol 12 No.2 September 2021 No 30/E/KPT/2019 P-ISSN 2086-6178 E-ISSN 2579-3292.
- Svartdal, F., Sæle, R. G., Dahl, T. I., Nemtcen, E., & Gamst-Klaussen, T. (2021). *Study Habits and Procrastination: The Role of Academic Self-Efficacy*. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 0(0), 1–20. <https://doi.org/10.1080/00313831.2021.195939>
- Syazali, M. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Maple II Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 91-98.
- Thohir, M., Cahya Muslimah, K., Musyafa, N., Negeri Sunan Ampel, I., Ahmad Yani No, J., Wonosari, J., Wonocolo, K., Timur, J., Bahasa Arab, P., & Islam Negeri Sunan Ampel, U. (2021). *Prelude Aplikasi Plotagon Story Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab Sesuai KMA 183 Tahun 2019*. *TADARUS: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 1–12. <https://www.plotagon.com/>.
- Yogi, W. Abdul, K. M. Tohimin, A.(2018). *Pengembangan Film Animasi Matematika Barisan Dan Deret Bilangan Kelas Iii Sd Menggunakan Stop Motion Studio*. P-ISSN: 2476-8898 E-ISSN: 2477-4812 Pendidikan Matematika 2018 Vol. 01, Oktober 2018.