

# MONOGRAF

Strategi Membuat Media 3D  
dengan Pop-up dan  
Movable Book Berbantuan Aplikasi

Monograf hasil pengabdian ini memberikan gambaran yang komprehensif seputar pembuatan media pembelajaran 3D dengan memanfaatkan kolaborasi media pop-up dan movable book.

Selain itu, dalam pembuatan media pembelajaran media 3D didukung oleh beberapa aplikasi yang mampu menghasilkan karakter kartun. Aplikasi-aplikasi tersebut antara lain ada aplikasi momentcam, aplikasi ibispaint X, aplikasi infinite design, teknik mengunduh gambar melalui google image bebas hak cipta, dan aplikasi avatar facebook.

Melalui aplikasi-aplikasi tersebut, mitra memiliki beranekaragam strategi dalam membuat media pembelajaran 3D. Dengan demikian, strategi-strategi ini akan mempermudah pembaca dalam membuat media pembelajran 3D.

Penerbit :  
CV. Pustaka Learning Center  
Karya Kartika Graha A.9 Malang 65132  
Whatsapp 08994458885  
Email : pustakalearningcenter@gmail.com

ISBN 978-623-6591-32-1



Cahyo Hasanudin, M.Pd.  
Novi Mayasari, M.Pd.  
Dr. Kundharu Saddhono, M.Hum.

Strategi Membuat Media 3D dengan Pop-up dan Movable Book Berbantuan Aplikasi



Cahyo Hasanudin, M.Pd.  
Novi Mayasari, M.Pd.  
Dr. Kundharu Saddhono, M.Hum.

# MONOGRAF

Strategi Membuat Media 3D  
dengan Pop-up dan  
Movable Book Berbantuan Aplikasi



**Monograf**  
**Strategi Membuat Media 3D dengan**  
**Pop-up dan Movable Book**  
**Berbantuan Aplikasi**

Penulis

Cahyo Hasanudin

Novi Mayasari

Kundharu Saddhono



Buku Perguruan Tinggi

**CV. Pustaka Learning Center**

**M A L A N G**

# **Monograf**

## **Strategi Membuat Media 3D dengan Pop-up dan Movable Book Berbantuan Aplikasi**

Penulis : Cahyo Hasanudin  
Novi Mayasari  
Kundharu Saddhono

Editor : Heny Kusuma Widyaningrum, M.Pd.  
Rani Jayanti, M.Hum.

ISBN 978-623-6591-32-1

**Cetakan Pertama**, September 2020

x, 224 hlm

Penyunting : Misbahul Munir, Umi Salamah  
Desain Sampul : Chusni Maulana Ikhsan  
Desain Layout : Afsheen Freya Calya Arsakyla,  
M. P. Ammar Fayyadh

### **Penerbit :**

**CV. Pustaka Learning Center**

Karya Kartika Graha A.9 Malang 65132

Whatsapp 08994458885

Email: [pustakalearningcenter@gmail.com](mailto:pustakalearningcenter@gmail.com)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang . Dilarang memperbanyak atau memindahkan Sebagian atau seluruh isi buku ini ke dalam bentuk apapun secara elektronik maupun mekanis tanpa izin

“Membacalah agar kamu  
mengetahui dunia dan  
menulislah agar kamu  
dikenal dunia”  
(Casanu, 2019)

---

# Kata Pengantar

Puji syukur kami haturkan kehadirat Allah Swt. Berkat limpahan karunia-Nya, kami dapat menyelesaikan penulisan **Monograf Strategi Membuat Media 3D dengan Pop-up dan Movable Book Berbantuan Aplikasi**

Monograf ini menyajikan hakikat 1) Pendahuluan tentang analisis situasi, 2) novelty dan teori pendukung, 3) metodologi pemecahan masalah, 4) hasil dan pembahasan, 5) simpulan

Monograf ini tersusun berkat kerja keras penulis dan partisipasi dari berbagai pihak, khususnya Deputi Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset dan Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional dengan nomor kontrak 105/SP2H/PPM/DRPM/2020 tanggal 16 Maret 2020 yang telah memberikan dana pengabdian melalui hibah PkM (Pengabdian kepada Masyarakat). Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada teman sejawat dan mahasiswa yang telah membantu menyelesaikan buku ini. Penulis mengucapkan terima kasih juga kepada mitra pengabdian dan pembaca yang telah menggunakan buku ini.

Apabila monograf ini memiliki kekurangan, penulis mengakui kekurangan tersebut. Oleh karena itu, penulis menunggu kritik konstruktif dari pembaca untuk memperbaiki buku ini agar sesuai dengan yang diharapkan pembaca. Kritik tersebut akan memberikan banyak andil dalam penulisan buku edisi selanjutnya (revisi).

Kepada mereka semua, hanya ungkapan terima kasih dan doa yang dapat penulis persembahkan. Semoga, semua yang telah mereka berikan kepada penulis sebagai ibadah yang ternilai harganya di masyarakat maupun penulis sendiri. Semoga buku ini bermanfaat bagi dosen dan pendidik sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan melalui inovasi media pembelajaran.

Bojonegoro, 21 September  
2020

Penulis

# Daftar Isi

Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi .....	vi
Prakata .....	1
Petunjuk Penggunaan Buku.....	2
Bagian 1 Pendahuluan.....	4
A.Analisis Situasi.....	4
B.Permasalahan.....	8
C.Analisis Permasalahan.....	9
Bagian 2 Novelty dan Teori Pendukung.....	12
A.Hakikat Pop-Up .....	12
1. Selayang Pandang Media Pop-Up.....	12
2. Kelebihan dan Kekurangan Media Pop-Up.....	13
3. Manfaat Media Pop-Up.....	13
4. Cara Membuat Pop-Up .....	14
B.Hakikat Movable Book.....	14
1. Selayang Pandang Media <i>Movable Book</i> .....	15
2. Manfaat <i>Movable Book</i> .....	15
C.Hakikat Aplikasi MomentCam .....	15
1. Selayang Pandang Aplikasi MomentCam .....	15
2. Strategi Membuat Karakter Kartun dengan Aplikasi MomentCam.....	16

D. Hakikat Aplikasi IbisPaint X .....	34
1. Selayang Pandang Aplikasi IbisPaint X .....	34
2. Strategi Membuat Karakter Kartun dengan Aplikasi IbisPaint X .....	34
E. Hakikat Aplikasi Infinite Design .....	46
1. Selayang Pandang Aplikasi Infinite Design .....	46
2. Strategi Membuat Karakter Kartun dengan Aplikasi Infinite Design .....	48
F. Hakikat Aplikasi Paint .....	60
1. Selayang Pandang Aplikasi Paint .....	60
2. Strategi Membuat Karakter Kartun dengan Aplikasi Paint .....	60
G. Mengunduh Gambar melalui Google Image Bebas Hak Cipta .....	68
1. Selayang Pandang Google Image .....	68
2. Strategi Mengunduh Gambar melalui Google Image Bebas Hak Cipta .....	68
H. Hakikat Avatar Facebook .....	72
1. Selayang Pandang Avatar Facebook .....	72
2. Strategi Membuat Karakter Kartun dengan Avatar Facebook .....	72
Bagian 3 Metodologi Pemecahan Masalah .....	113
A. Tahapan Pengabdian .....	113
B. Luaran yang dicapai ( <i>Output</i> ) .....	121
1. Luaran Wajib .....	121



2. Luaran Tambahan .....	123
3. Luaran Lainnya.....	123
Bagian 4 Hasil dan Pembahasan.....	125
A.Solusi Permasalahan (Hasil Analisis SWOT).....	125
B.Profil Tim Pengabdian .....	125
C.Profil Mitra pengabdian .....	130
D. Strategi-strategi Membuat Media 3D oleh Mitra Pengabdian.....	141
1. Media 3D Hashtag di Rumah Aja Karya Muhamad Huda .....	141
2. Media 3D Asal Usul Negeri Atas Angin Karya Ani Alfi Nur Rahmawati .....	145
3. Media 3D Belajar di Masa <i>Covid-19</i> Ra Sunan Drajat Karya Anis Musyayarah .....	148
4. Media 3D JAMPRA 1 (Jambore Pramuka Berbaur) 1 Karya Suliswanto.....	152
5. Media 3D Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Tema Diriku Karya Endriana Musyarrofah .....	155
6. Media 3D Mengenalkan Nama-nama Hewan Karya Nina Andriani.....	159
7. Media 3D Macam-macam Bangun Ruang Ani Nur Chumairothuz Zuhro .....	161
9. Media 3D Doa Masuk dan Keluar Rumah Karya Zubair Roghib .....	166

10. Media 3D Mengenal ASEAN Karya Mohammad Saiful Anam .....	169
11. Media 3D Mengenal Doa Keluar dan Masuk WC Karya M. Lutfil Hakim .....	170
12. Media 3D Makanan Bergizi Karya Fitriyatun Hanifah .....	173
13. Media 3D Ciri-ciri Makhluk Hidup Karya M. Mahmud Zein .....	175
14. Media 3D Kisah Jaka Mada Karya Sholihah Al Aminiyah.....	181
15. Media Pembelajaran 3D Metamorfosis Kupu-kupu Karya Agus Prianto.....	185
16. Media Pembelajaran 3D Mengenal Binatang Ternak Karya Wiwik Umisaroh.....	188
17. Media Pembelajaran 3D Mengenal Alat Transportasi Karya Abdul Ghofur.....	190
18. Media Pembelajaran 3D Mengenal Gerakan Salat Karya Abdul Khozin.....	191
19. Media Pembelajaran 3D Mengenal Hewan Peliharaan Karya Anna Asriatin .....	193
20. Media Pembelajaran 3D Mengenal Binatang Karya Yuni Astutik .....	195
21. Media Pembelajaran 3D Mengenal Hewan Karnivora Karya Siti Aisyah .....	197
22. Media Pembelajaran 3D Kebunku Karya Purwati .....	198

23. Media Pembelajaran 3D Mengenal Jejak Jawa Timur Karya M. Mahfud .....	200
24. Media Pembelajaran 3D Idul Fitri Karya Asyadurrochman .....	202
25. Media Pembelajaran 3D Mengenal Buah-buahan Karya Lilik Sriwahyuningsih .....	204
26. Media Pembelajaran 3D Metamorfosis Kupu-kupu Karya M. Rozi Anudin .....	206
27. Media Pembelajaran 3D Petualangan zhi-zhi keliling Indonesia Karya Uut Fitriani.....	208
28. Media Pembelajaran 3D Gerakan salat Karya Ummun sholihah.....	210
29. Media Pembelajaran 3D Mengenal Jenis-jenis Kendaraan Karya Ahmad Zadid Taqo.....	212
Bagian 5 Simpulan .....	214
Daftar Rujukan .....	215
Glosarium .....	219
Indeks .....	220
Tentang Penulis .....	221

# Prakata

Monograf **Strategi Membuat Media 3D dengan Pop-up dan Movable Book Berbantuan Aplikasi** merupakan monograf yang berisi penjelasan bagaimana membuat media pembelajaran 3D dengan memanfaatkan tiga teknik secara bersamaan. Teknik tersebut adalah teknik membuat pop-up, teknik movable book, dan teknik menggunakan aplikasi-aplikasi.

Monograf ini dapat digunakan sebagai penunjang matakuliah media pembelajaran dan dapat juga digunakan oleh guru, dosen, peneliti, atau semua yang berkepentingan dalam menyusun media pembelajaran 3D.

Monograf ini dilengkapi dengan gambar-gambar sehingga memudahkan membaca memahami maksud yang disampaikan oleh penulis. Monograf ini juga banyak merujuk pada buku-buku terbitan nasional, terbitan internasional, hasil penelitian pada jurnal nasional, dan internasional, serta laman internet yang kredibel.

## Petunjuk Penggunaan Buku

Monograf **Strategi Membuat Media 3D dengan Pop-up dan Movable Book Berbantuan Aplikasi** bertujuan memberikan gambaran dan petunjuk kepada pembaca dalam membuat media 3D.

Monograf ini berisi lima bagian utama. Pada bagian pertama berisi pendahuluan. Pada bagian ini akan dibahas tentang analisis situasi, permasalahan, dan analisis permasalahan.

Pada bagian kedua membahas tentang *novelty* dan teori pendukung. Pada bagian ini dibahas tentang kebaruan dalam menyusun media 3D termasuk aplikasi. Teori pendukung mencakup hakikat pop-up, hakikat movable book, hakikat aplikasi momentcam, hakikat aplikasi ibispaint X, aplikasi infinite design, aplikasi paint, mengunduh gambar melalui google image bebas hak cipta, hakikat avatar facebook.

Pada bagian ketiga membahas tentang metodologi pemecahan masalah. Pada bagian ini dibahas tentang tahapan pengabdian, luaran pengabdian, baik luaran wajib, tambahan, dan luaran lainnya.

Pada bagian keempat membahas hasil dan pembahasan. Pada bagian ini dibahas tentang solusi permasalahan (hasil analisis SWOT), profil tim pengabdian, profil mitra pengabdian, strategi-strategi membuat media 3D oleh mitra pengabdian.

Pada bagian kelima membahas simpulan. Pada bagian ini berisi simpulan dari secara keseluruhan isi monograf hasil pengabdian.

Bagian kesatu hingga bagian kelima pada monograf ini sudah disusun semaksimal mungkin agar pembaca memiliki pengetahuan yang komprehensif dalam menyusun media pembelajaran 3D. Oleh karena itu, bacalah monograf ini mulai bagian pertama hingga bagian kelima dengan berurutan dan teliti. Selain itu, bacalah dengan hati yang bahagia agar pesan yang disampaikan kepada pembaca dapat tersampaikan secara maksimal.

## Bagian 5

### Simpulan

Monograf hasil pengabdian ini memberikan gambaran yang komprehensif seputar pembuatan media pembelajaran 3D dengan memanfaatkan kolaborasi media pop-up dan movable book.

Selain itu, dalam pembuatan media pembelajaran media 3D didukung oleh beberapa aplikasi yang mampu menghasilkan karakter kartun. Aplikasi-aplikasi tersebut antara lain ada aplikasi momentcam, aplikasi ibispaint X, aplikasi infinite design, teknik mengunduh gambar melalui google image bebas hak cipta, dan aplikasi avatar facebook.

Melalui aplikasi-aplikasi tersebut, mitra memiliki beranekaragam strategi dalam membuat media pembelajaran 3D. Dengan demikian, strategi-strategi ini akan mempermudah pembaca dalam membuat media pembelajaran 3D.

# Daftar Rujukan

- Zipern, A. (2009). "[A Quick Way to Search For Images on the Web.](#)" *New York Times*. 12 July 2001. Retrieved from [https://id.wikipedia.org/wiki/Google\\_Images](https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Images).
- Febrianto, M. F. M., Setiadarma, W., & Aryanto, H. (2014). Penerapan media dalam bentuk pop up book pada pembelajaran unsur-unsur rupa untuk siswa kelas 2 sdnu kanjeng sepuh sidayu gresik. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 2(3), 146-153. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/9888/9682>.
- Aeni, N., Kasdi, A., & Riyanto, Y. (2018). Pendidikan nilai nasionalisme dengan media pop up book untuk meningkatkan berpikir kritis siswa kelas v sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 4(3), 1-11. doi <http://dx.doi.org/10.26740/jrpd.v4n3.p752-762>.
- Bluemel & Taylor. (2012). Pop up books: A guide for teachers and librarians. USA: Library of Congress Cataloging-in-Publication-Data.
- Muktiono, J. D. (2003). Menumbuhkan minat baca pada anak. Jakarta, Indonesia: PT. Elex Media Komputindo.
- Zulmi, M. N., Nugroho, I., & Salsabila, D. (2018). Reaktualisasi citra wisata Kabupaten Batang melalui pengembangan pop-up visit batang heaven of asia sebagai media edumowisata (edukasi promosi wisata) Kabupaten Batang. *Jurnal RISTEK: Jurnal Riset, Inovasi dan Teknologi*, 3(1), 16-26. Retrieved from <https://ristek.batangkab.go.id/jurnalartikel/53-202002240401300.pdf>.
- Widiantoro, R. T. (2014). Brosur Bertema Pop up sebagai Media Promosi Museum Gunung Merapi Yogyakarta,



- (Skripsi Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia).
- Cahyani, A. N. (2014). Pengembangan Modul Berbasis Pop Up Book pada Materi Alat-alat Optik untuk Siswa SMPLB-B (Tunarungu) Kelas VIII, (Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia).
- Hasanudin, C., Mayasari, N., & Saddhono, K. (2020). *Media 3D dengan kolaborasi pop-up dan movable book berbantuan aplikasi ibispaint x: Teknik membuat media pembelajaran untuk pemula*. Purwokerto, Indonesia: CV. Pena Persada.
- Dewantari (2014). *Pop up movable book*. Yogyakarta, Indonesia: Gava Media.
- Dyc, S. V. & Hewitt, C. (2011). *Paper engineering: fold, pull, pop, & turn*. Washington DC: Smithsonian Institution.
- Hasanudin, C., dkk., (2018). Pelatihan pembuatan media pembelajaran 3d dengan memanfaatkan media pop up dan aplikasi “momentcam kartun & stiker” bagi guru MTs. Bahrul Ulum Bulu Balen. *J-Abdipamas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 135-146. Doi <http://dx.doi.org/10.30734/j-abdipamas.v2i2.305>.
- Putra, T. T. & Budi, A. (2017). Implementasi aplikasi photo editor berbasis android untuk desain website. *Jurnal Informatika dan Bisnis*, 6(1), 7-17. Retrieved from <http://jurnal.kwikkiangie.ac.id/index.php/IJB/article/view/545>.
- Paramitha, D. T. & Hidayatno, N. W. (2020). Pengembangan desain artificial tree berbahan kayu kopi di home industry Budi Jaya. *Jurnal Seni Rupa*, 8(2), 40-53. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/35578/31636>.
- Marisa & Setiawan, D. (2016). Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan komputer untuk meningkatkan kualitas

- pembelajaran anak usia dini. Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru, 3, 455–466.
- Hayati, T., Kurniawati, M., & Witarsa, R. (2018). Meningkatkan kemampuan kecerdasan visual melalui aplikasi paint di RA Al Muhajirin Kota Cimahi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 111-117. Doi <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.14>.
- Azwanti, N., Fajrin, A. A., & Mardiansyah, Y. (2019). Pelatihan penggunaan aplikasi paint dan pembuatan blog untuk meningkatkan kreatifitas pendidik pada HIMPAUDI Batam Cente. *Riau Journal of Empowerment*, 2(1), 9-13. Doi <https://doi.org/10.31258/raje.2.1.14>.
- Marwah, K., dkk. (2020). Pemanfaatan aplikasi paint di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ar-Ridho Medan Amplas. *Maslahah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 19-29. Doi <http://dx.doi.org/10.30596%2Fmaslahah.v1i1.44>.
- Widiawati, W., Mayangsari, D., & Karim, M. B. (2018). Pengaruh media pembelajaran berbasis komputer aplikasi paint terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 22 Balongpanggung. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 10-24. Doi <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v5i1.3845>.
- Octavia, D. M., dkk. (2019). Exploration of fine motor skills through the application of paint, workshop 1<sup>st</sup>, Proceedings Environmental Science, Society, and Technology, WESTECH 2018. Medan Indonesia. doi <http://dx.doi.org/10.4108/eai.8-12-2018.2284038>.
- Iqbal, M. (2020, September 4). Avatar facebook bisa dipakai di whatsapp, ini caranya. *CNBC Indonesia*. Retrieved from

<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200904065736-37-184299/avatar-facebook-bisa-dipakai-di-whatsapp-ini-caranya>.

Putra, N. C. (2020, September 3). Fitur avatar facebook viral, begini cara membuatnya. *Galuh.id*. Retrieved from <https://galuh.id/fitur-avatar-facebook/>.

Sudin, S. (2020, September 4). Lengkap tutorial atau cara buat avatar di facebook, lalu bagikan ke fb lite, juga sticker komentar. *Tribun-Timur.com*. retrieved from <https://makassar.tribunnews.com/2020/09/04/lengkap-tutorial-atau-cara-buat-avatar-di-facebook-lalu-bagikan-ke-fb-lite-juga-sticker-komentar>.

## Glosarium

- Momentcam : Aplikasi menarik pada Android untuk membuat komik menyenangkan dan bergaya animasi Jepang, dengan menggunakan wajah Anda dan wajah teman-teman Anda.
- Avatar facebook : Aplikasi bawaan facebook untuk membuat karakter kartun.
- 3D : Media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, tinggi/tebal.
- Mitra pengabdian: Rekan atau teman sejawat sebagai subjek dalam kegiatan pengabdian.
- Pengabdian : Salah satu bentuk tridarma yang harus dilakukan oleh dosen dengan fokus kegiatan memberikan pelayanan/pelatihan kepada masyarakat.

# Indeks

- A**  
aplikasi, 49, 256  
Aplikasi, 1, v, vii, viii, 13, 14, 31,  
32, 49, 50, 63, 64, 78, 79,  
144, 147, 254, 259  
*APLIKASI*, 147  
Avatar, viii, 92, 93, 94, 258, 259
- D**  
Desa Geger, 16, 22, 23, 132,  
143, 146
- F**  
Fitur, 92, 258
- G**  
Gambar, viii, 19, 20, 23, 88,  
131, 139, 187  
Gunting, 168, 176, 180, 184,  
190, 193, 196, 199, 202, 206,  
209, 216, 222, 225, 227, 228,  
231, 233, 235, 237, 239, 242,  
244, 246, 248, 250, 253
- I**  
*ibisPaint X*, 256
- M**  
*MEDIA*, 147  
Mobil, 252  
Movable book, 30
- P**  
Pengabdian, v, viii, ix, 131, 132,  
166, 256, 257, 259, 265  
Pop-up, 1, v, 13, 14, 27, 144  
Post-test, 140
- S**  
smartphone, 49  
Survey, 132
- T**  
*Teknik*, 256  
Transportasi, ix, 226

## Tentang Penulis



### **Cahyo Hasanudin, M.Pd.**

lahir di Bojonegoro pada tanggal 06 Mei 1988. Setamat dari SDN Geger Kec. Kedungadem Bojonegoro tahun 2000 kemudian melanjutkan studi di MTs M2 Kedungadem, lulus tahun 2003. Tahun

2006 lulus dari MAN Negara Bali jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial. Pada program penerimaan mahasiswa baru pada tahun 2006 mendapat beasiswa di Universitas Muhammadiyah Malang (UMM) jurusan perikanan selama delapan semester, namun pada tahun 2007 pindah dari Universitas Muhammadiyah. Malang dan pada tahun 2008 melanjutkan belajar di perguruan tinggi IKIP PGRI Bojonegoro hingga lulus pada tahun 2012. Pada tahun 2013 melanjutkan belajar pada program pascasarjana di Universitas Sebelas Maret Surakarta lulus pada tahun 2014. Pada tahun 2020 melanjutkan studi S3 di Universitas Negeri Semarang

Penghargaan yang pernah diraih antara lain 1) juara II dalam pekan olahraga dan seni (porseni) olympiade Bidang Studi Ekonomi antar MA se-Bali pada tahun 2005, 2) Juara III Bidang Seni pada LKTM (Lomba karya Tulis Mahasiswa) antar jurusan se-Universitas Muhammadiyah Malang (UMM) pada tahun 2007, 3) sebagai kontributor terbaik dalam lomba penulisan puisi yang diselenggarakan oleh Sabana Pustaka pada tahun 2016, 4) Juara IV sebagai penyaji terbaik dalam seminar hasil dan evaluasi poster Penelitian Dosen Pemula tahun 2018.

Penulis bisa dikontak melalui nomor telepon +6285730936242, surel [cha.sanu.88@gmail.com](mailto:cha.sanu.88@gmail.com), serta dapat mengunjungi blog penulis melalui url <http://cahyohasanudin.blogspot.com>.



**Novi Mayasari, M.Pd.**

lahir di Bojonegoro pada tanggal 8 November 1986. Setelah lulus dari SDN. Negeri 2 Banjarejo Bojonegoro Pada tahun 1999, kemudian melanjutkan studi di SMPN 7 Bojonegoro pada tahun 2002. Dan pada tahun 2005 lulus dari MAN 2 Bojonegoro jurusan Ilmu Pengetahuan Alam. Setelah lulus dari MAN 2 Bojonegoro, lalu melanjutkan pendidikan STRATA 1 (S-1) ke IKIP PGRI Bojonegoro jurusan pendidikan matematika dan lulus pada tahun 2009. Dan setelah lulus dari IKIP PGRI Bojonegoro melanjutkan ke Universitas Sebelas Maret Surakarta jurusan Pendidikan Matematika dan lulus pada tahun 2012.

Perhargaan yang pernah diraih antara lain 1) Korektor Olimpiade Matematika Tingkat SD/MI sekabupaten Bojonegoro pada tahun 2012, 2) Juri Olimpiade se kabupaten Bojonegoro pada tahun 2014, 3) Juri lomba dance kompetensi tingkat SMA se Jatim pada tahun 2018. Penulis bisa dikontak melalui nomor telepon +6285745070040 dan surel [mahiraprimagrafika@gmail.com](mailto:mahiraprimagrafika@gmail.com) .



**Dr. Kundharu Saddhono, M.Hum.**

lahir di Magelang 6 Februari 1976. Pendidikan S1 di Universitas Sebelas Maret (UNS). Pendidikan S2 di Program Studi Linguistik Deskriptif UNS dan Pendidikan S3 di Ilmu Linguistik, Universitas Gadjah Mada (UGM). Saat ini menjadi dosen di Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia UNS sekaligus menjabat Ketua Prodi S2 Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah. Aktif di dunia penulisan dan penyuntingan buku akademik perguruan tinggi sejak tahun 1999. Saat ini telah sekitar 25 judul buku dihasilkan dan mendapat penghargaan yaitu Hibah Buku Teks, Insentif Buku Ajar, Beasiswa Unggulan Bidang Penulis, dan lain-lain. Penulis juga aktif melakukan penelitian di bidang bahasa dan budaya melalui skim Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi, Hibah Pascasarjana, Hibah Fundamental, Hibah Publikasi dan Kerjasama Internasional, Hibah Kompetensi, Seameo Qitep in Language, dan Riset LPDP Kemenkeu. Telah banyak menulis artikel di jurnal nasional terakreditasi dan jurnal internasional bereputasi serta menjadi penyunting di beberapa jurnal ilmiah nasional dan internasional. Menjadi pengurus dan anggota ADOBSI, IKAPROBSI, MLI, HISKI, ADISABDA, IKADBUDI, PPJB-SIP, APPBIPA, FEI, dan lain-lain. Pernah aktif sebagai instruktur nasional Kurikulum 2013, asesor Badan Akreditasi Nasional (BAN-PT), reviewer Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Kemenristekdikti, dan reviewer Beasiswa LPDP. Menjadi Juara 1 dosen berprestasi UNS (2017) dan Finalis Dosen Berprestasi Tingkat Nasional Kemenristekdikti (2017),



40 Ilmuwan Muda Indonesia versi Akademi Ilmu Pengetahuan Indonesia (2015). Minat penelitian yang ditekunin saat ini berkaitan dengan Sociolinguistik, Penulisan & Penerbitan, Kajian Budaya Jawa, dan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA).