

## VIRTUALISASI PEMBELAJARAN MENULIS DONGENG BERBASIS PRODUK ANYFLIP MELALUI SPADA KAMPUS MERDEKA

Ari Rohmawati<sup>1</sup>, Anisa Fajriana Oktasari<sup>2</sup>, Bambang Yulianto<sup>3</sup>  
Tengsoe Tjahjono<sup>4</sup>, Syamsul Shodiq<sup>5</sup>

Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: <sup>1</sup>arirohawati@umpri.ac.id, <sup>2</sup>anisa.fajriana.oktasari@unira.ac.id, <sup>3</sup>bambangyulianto@unesa.ac.id,  
<sup>4</sup>tengsoetjahjono@unesa.ac, <sup>5</sup>syamsulshodiq@unesa.ac.id

### ABSTRAK

Pembelajaran menulis dongeng secara daring memiliki keterbatasan dan tantangan. Dosen harus menyelenggarakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk memberikan stimulus kepada mahasiswa sehingga dapat mengikuti perkuliahan secara optimal. Stimulus yang diberikan adalah dengan *anyflip* dan *platform* SPADA Kampus Merdeka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan virtualisasi pembelajaran menulis dongeng berbasis produk *anyflip* melalui SPADA Kampus Merdeka. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan terhadap empat orang yaitu satu dosen pengampu mata kuliah Apresiasi Sastra Indonesia, satu mahasiswa peserta mata kuliah Apresiasi Sastra Indonesia, rekan sejawat di bidang media. Hasil penelitian menjelaskan bahwa pembelajaran menulis dongeng dilakukan secara daring. *Platform* yang dipilih adalah SPADA Kampus Merdeka. Adapun beberapa tahap yang harus dilalui pada pembelajaran menulis antara lain tahap prapenulisan, tahap penulisan, dan tahap pascapenulisan. Produk dari perkuliahan ini adalah sebuah buku kumpulan fabel berbasis *anyflip*.

**Kata kunci:** *virtual, menulis, dongeng, anyflip, SPADA*

### ABSTRACT

*Learning to write fairy tales boldly has limitations and challenges. Lecturers must organize creative and innovative learning to provide stimulus to students so they can take part in lectures optimally. The stimulus given with anyflip and the Merdeka Campus SPADA platform. The purpose of this study was to describe virtualization learning to write fairy tales based on anyflip products through SPADA Merdeka Campus. The research method used is qualitative. Data collection techniques using observation and interviews. Interviews were conducted with three people: one lecturer in the Appreciation of Indonesian Literature course, one student in the Appreciation of Indonesian Literature course, and one media colleague. The results of the study explain that learning to write fairy tales is carried out boldly. The platform chosen was SPADA Kampus Merdeka. There are several stages that must be passed in learning to write, including the pre-writing stage, the writing stage, and the post-writing stage. The product of this lecture is an anyflip based fable collection book.*

**Keywords:** *virtual, writing, fairy tales, anyflip, SPADA*

### PENDAHULUAN

*Platform* pembelajaran daring masih sangat terbatas pada awal-awal pandemi covid-19. Efek kejut pandemi covid-19 menyebabkan perkuliahan daring dilaksanakan dengan platform terbatas. Perkuliahan daring masih terbatas pada penggunaan *zoom*, *google meet*, *google classroom*, *squizy*, atau *WhatsApp*. Keterbatasan penggunaan platform pada pembelajaran daring juga masih dirasakan hingga sekarang. Kemdikbud melalui program Kampus Merdeka menyediakan platform SPADA (Sistem Pembelajaran Daring Indonesia) untuk membantu

perkuliahan secara daring. Penggunaan SPADA dapat mengakomodasi keterbatasan *platform* pada pembelajaran daring. Platform SPADA memiliki berbagai fitur di antaranya *my course*, *video conference*, *assignment*, *exams*, *logbook*, dan *precences*. Pengguna dapat menggunakan pilihan-pilihan tersebut sesuai fungsinya.

Program SPADA ini berupa pembelajaran daring utuh yang ditawarkan dan dapat diikuti oleh mahasiswa perguruan tinggi lain (Gunawan, 2022). Platform SPADA Kampus Merdeka ini

bukan hanya digunakan antara dosen dengan mahasiswa pada sebuah perguruan tinggi saja tetapi juga diikuti oleh mahasiswa dari universitas lain. Mata kuliah yang ditawarkan pada platform SPADA dapat dipilih oleh mahasiswa dari perguruan tinggi lainnya. Mata kuliah Apresiasi Sastra Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung menjadi salah satu mata kuliah yang ditawarkan pada platform SPADA Kampus Merdeka. Kegiatan ini diikuti oleh mahasiswa dari Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung dan universitas lain seperti Universitas Negeri Makasar, Universitas Islam Riau, Universitas Swadaya Gunung Djati, Universitas Merdeka Madiun, dan Universitas PGRI Adi Buana.

Pada Mata Kuliah Apresiasi Sastra Indonesia ini terdapat salah satu capaian pembelajaran yaitu mahasiswa mampu menulis sebuah dongeng. Pembelajaran menulis dongeng ini sangat penting bagi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar karena mahasiswa tersebut yang akan mendidik siswa-siswi usia 7 sampai 12 tahun. Siswa usia 7 sampai 12 tahun memerlukan sebuah keteladanan dan pembentukan budi pekerti, salah satunya melalui dongeng. Pendapat tersebut sama dengan pendapat berikut ini yang menyatakan bahwa dongeng dapat memberi pendidikan moral yang menjadi salah satu media pembentuk karakter (Sayer et al., 2018).

Dongeng adalah cerita khayalan yang jalan ceritanya tidak masuk akal milik sebuah kelompok masyarakat yang berisi kebaikan mengatasi kejahatan (Rosada, 2016). Dongeng merupakan sebuah prosa rakyat yang mengandung kebenaran, pelajaran moral, atau sindiran yang memiliki fungsi untuk menghibur (Rohmawati et al., 2022). Dongeng memiliki sebuah filosofi yang dapat dipelajari oleh anak-anak (Sayer et al., 2018). Dongeng memiliki fungsi utama untuk menghibur serta mengandung banyak sekali nilai-nilai kebenaran, mengandung pesan moral atau sindiran terhadap sebuah fenomena yang terjadi di dunia nyata. Dongeng juga didefinisikan

sebagai cerita yang diturunkan dari generasi ke generasi yang berisi tentang peristiwa masyarakat, sejarah, fenomena alam, atau harapan tentang sebuah perubahan (Sayer et al., 2018). Dongeng juga dihubungkan dengan lingkungan sejarah abad pertengahan yang dieksplorasi dengan pengalaman imajinatif yang autentik dan kehidupan sihir (Lovell, 2019). Contohnya, sebuah film yang berhasil menyajikan warisan kota bersejarah Oxford yang menggunakan setting kastil, gang, dan arsitektur yang memiliki nilai sejarah. Contoh lainnya adalah *Drama Game of Throne* yang menceritakan sejarah mitologi yang di dalamnya terdapat alur cerita asli dan fiktif. Contoh lainnya juga dapat dilihat pada sastra Amerika Latin setelah era kolonial. Sastra Amerika Latin setelah era kolonial berhasil menyajikan keajaiban teknologi baru dan spiritualitas fungsional dunia lama sedangkan pada sastra Rusia berhasil menyajikan sihir dan dunia nyata secara terpisah.

Pada konteks perubahan jaman yang dinamis, dongeng dihubungkan pula dengan peninggalan budaya yang dapat dinikmati sebagai objek pariwisata (Lovell, 2019). Contoh di Indonesia seperti Objek Wisata Tangkuban Perahu yang memiliki keterkaitan dengan Cerita Rakyat Sangkuriang. Contoh dari Inggris seperti kastil-kastil sebagai representasi dongeng-dongeng *Disney*. Dongeng yang bersifat magis atau memiliki keajaiban sehingga pembaca diharapkan menanggukkan ketidakpercayaannya (Spears, 2021). Dongeng juga memiliki peran psiko-edukasi yaitu sebuah penafsiran realitas untuk mengatasi masalah pribadi dan kejiwaan, memperingatkan dalam menjalankan kesulitan hidup ketika memasuki usia dewasa (Ruini & Ottolini, 2014).

Agar pembelajaran menulis dongeng ini memperoleh capaian pembelajaran yang optimal maka pembelajaran menulis dongeng dilaksanakan dengan berbasis produk *anyflip*. Aplikasi adalah sebuah platform interaktif tipe HTML5 Flipping Book yang terdapat bacaan seperti majalah, katalog, brosur dan lain-lain yang

dapat diakses oleh pengguna lain (Martani, 2020). Anyflip berfungsi melakukan edit sebuah objek multimedia ke halaman yang dapat membolak-balikkan halaman seperti asli (Amin et al., 2021).

Pada akhir perkuliahan, mahasiswa akan menghasilkan sebuah buku "Kumpulan Dongeng" dalam bentuk buku digital pada aplikasi *anyflip*. Proses menulis sebuah dongeng dilakukan melalui beberapa tahap, antara lain tahap prapenulisan, tahap penulisan, tahap pascapenulisan. Tahap prapenulisan meliputi tahap menentukan topik, menentukan tujuan dan sasaran, mengumpulkan bahan dan informasi pendukung, mengorganisasikan ide atau gagasan. Tahap penulisan meliputi tahap menuangkan ide atau gagasan ke dalam bentuk tulisan. Tahap pascapenulisan meliputi penyuntingan dan revisi.

## METODE

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Peneliti akan memberikan gambaran tentang pembelajaran menulis dongeng berbasis produk *anyflip* melalui SPADA Kampus Merdeka. Peneliti akan membangun gambaran yang kompleks dan holistik, menganalisis kata-kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci dan melakukan penelitian dalam setting ilmiah (Creswell & Creswell, 2018). Penelitian dilakukan pada Mata Kuliah Apresiasi Sastra Indonesia, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Peneliti melakukan observasi terhadap pembelajaran menulis dongeng berbasis produk *anyflip* melalui SPADA Kampus Merdeka pada Mata Kuliah Apresiasi Sastra Indonesia. Peneliti melakukan wawancara semi terstruktur terhadap satu orang dosen dan satu mahasiswa peserta mata kuliah Apresiasi Sastra Indonesia untuk memperoleh informasi tentang pembelajaran menulis dongeng berbasis *anyflip* melalui SPADA Kampus Merdeka. Hal yang akan ditanyakan dalam

wawancara adalah tentang pelaksanaan pembelajaran menulis dongeng meliputi tahapan-tahapan menulis dongeng

Tahap selanjutnya adalah teknik analisis data. Peneliti memilah data yang diperlukan untuk memfokuskan pada hal-hal yang penting, menyusun data dari sekumpulan data yang sudah diperoleh disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif. Selanjutnya melakukan penarikan kesimpulan dari data tersebut dan memberikan penafsiran yang bertujuan untuk memberikan makna yang dapat disusun menjadi kalimat deskriptif yang mudah dipahami oleh penulis sendiri maupun orang lain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Virtualisasi pembelajaran menulis dongeng dilakukan dengan berbasis produk *anyflip* melalui SPADA Kampus Merdeka. Virtualisasi pembelajaran menulis dongeng ini dilakukan pada Mata Kuliah Apresiasi Sastra Indonesia pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. Mata kuliah ini diikuti oleh tiga belas mahasiswa yang berasal dari Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung, Universitas Negeri Makasar, Universitas Islam Riau, Universitas Swadaya Gunung Djati, Universitas Merdeka Madiun, dan Universitas PGRI Adi Buana. Penyelenggaraan pembelajaran menulis dongeng berbasis produk *anyflip* melalui SPADA Kampus Merdeka ini disebut virtual karena menggunakan teknologi yang membuat penggunaannya yaitu dosen dan mahasiswa seolah-olah bertemu atau berkomunikasi secara langsung meskipun masing-masing terpisahkan jarak.

Mata Kuliah Apresiasi Sastra Indonesia ini menyelenggarakan perkuliahan dengan materi menulis dongeng. Capaian pembelajaran pada materi ini yaitu "Mahasiswa mampu menulis sebuah dongeng". Kegiatan pembelajaran pada pembelajaran menulis dongeng ini antara lain 1) mahasiswa menjelaskan karakteristik, 2) mahasiswa menjelaskan jenis-jenis dongeng berdasarkan isinya, 3) mahasiswa

menceritakan sebuah dongeng yang telah diketahui, 4) mahasiswa menjelaskan karakteristik dan jenis dongeng yang diceritakan tersebut, 5) mahasiswa menulis sebuah dongeng.

Proses perkuliahan diselenggarakan melalui fitur *video conference* pada laman SPADA Kampus Merdeka. Setelah mahasiswa mengidentifikasi karakteristik dan jenis-jenis dongeng, mahasiswa diarahkan untuk menulis sebuah dongeng dengan tema “tolong menolong”, dengan sasaran pembacanya adalah anak-anak. Proses penulisan dongeng ini dilakukan secara mandiri setelah penyampaian rencana ide-ide penulisan melalui *video conference*. Naskah-naskah dongeng yang telah ditulis diunggah di laman SPADA melalui akun masing-masing. Pada laman SPADA telah diatur tenggat jadwal pengumpulan naskah dongeng. Selanjutnya dosen memeriksa naskah yang masuk. Dosen memberi catatan pada masing-masing naskah seperti kesesuaian dengan tema, kemenarikan alur cerita, keaslian ide cerita, pilihan kata yang sesuai, serta penggunaan ejaan dan tanda baca. Naskah-naskah dongeng yang telah melewati proses revisi, selanjutnya dikumpulkan menjadi satu untuk dijadikan sebuah kumpulan dongeng. Buku kumpulan dongeng ini selanjutnya masuk ke tahap ISBN. Setelah tahap ISBN ini selesai maka buku ini dapat diunggah ke aplikasi online *anyflip*.

### 1) Menulis Dongeng

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pembelajaran menulis dongeng melalui tiga tahapan, yaitu tahap prapenulisan, tahap penulisan, dan tahap pascapenulisan. Pada tahap prapenulisan, mahasiswa menentukan tema dongeng yang akan ditulis, seperti tema tolong menolong, kasih sayang, keberanian atau yang lainnya. Para mahasiswa menyampaikan tema yang akan dipilih saat berdiskusi melalui *video conference* di laman SPADA. Tema-tema yang disampaikan sesuai dengan tujuan dan sasaran dongeng. Tujuan penulisan dongeng untuk menjadi bahan bacaan bagi kalangan anak-anak dan digunakan

sebagai teks bacaan pendamping bahan ajar di sekolah dasar. Pilihan kata yang digunakan dalam dongeng tersebut harus dapat dimengerti oleh anak-anak usia 6 sampai 12 tahun.

Pada tahap prapenulisan ini, mahasiswa mengumpulkan bahan dan informasi pendukung seperti tokoh yang akan digunakan berupa hewan, manusia, tumbuhan, peri, penyihir, atau tokoh dalam wujud lainnya. Lalu mahasiswa mulai menyampaikan latar, alur serta informasi yang mendukung ide cerita.

Pada tahap penulisan, mahasiswa menuangkan ide atau gagasan ke dalam bentuk tulisan. Dongeng dengan jenis fabel adalah dongeng yang banyak dipilih dalam kegiatan pembelajaran ini. Pemilihan nama-nama tokoh unik karena menggunakan akronim atau singkatan nama hewan tersebut seperti gagah dari akronim kata gajah yang gagah, tata dari tapir, mamau dan mamaung dari harimau, serta nama-nama unik lainnya. Mahasiswa juga menulis dongeng dengan alur yang mudah diikuti jalan ceritanya, tema tolong-menolong dan persahabatan yang sederhana tetapi mengandung sebuah pesan moral. Ide cerita dan nama-nama tokoh yang imajinatif tetapi dapat mudah dimengerti oleh pembacanya. Setelah tahap penulisan.

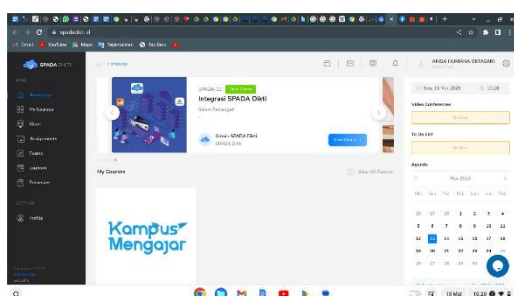
Pada tahap pascapenulisan ini dilakukan penyuntingan dan revisi. Pertama, mahasiswa melakukan penyuntingan sendiri. Penyuntingan ini meliputi kesesuaian judul dengan isi cerita, keruntutan jalan cerita, pilihan kata yang sesuai, keorisinalitasan cerita, dan penggunaan ejaan dan tanda baca. Langkah penyuntingan yang kedua, hasil naskah disunting oleh teman-teman mahasiswa sejawat secara bergantian.

### 2) Menggunakan SPADA Kampus Merdeka

Hasil observasi dan wawancara mendeskripsikan bahwa pembelajaran menulis dongeng secara virtual melalui laman SPADA Kampus Merdeka menggunakan berbagai fitur di dalamnya seperti *video conference*, membaca modul, dan terekam melalui *assignment list*, dan



*lecturer logbook*. Dosen dapat memilih fitur yang sesuai dengan tahapan-tahapan menulis dongeng. Ketika memasuki tahapan prapenulisan, dosen menggunakan fitur video conference. Ketika memasuki tahapan penulisan, aktivitas terekam melalui *assignment list*. Ketika memasuki tahapan pascapenulisan, pembelajaran menggunakan *video converence*. Kemudian terekam melalui *exam* sebelum terkompilasi melalui *anyflip*.



Gambar 1 Platform SPADA Kampus Merdeka

Adapun Langkah-langkah untuk masuk ke laman SPADA Kampus Merdeka sebagai berikut.

- Masuk ke laman <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/web/auth/spada/dosen>.
- Pilih *My Course*, lalu pilih *module*. Ada sembilan belas modul yang harus dosen unggah dalam SPADA ini. Sembilan belas modul ini termasuk pertemuan pertama, tugas-tugas, dua kuis, penilaian tengah semester, dan penilaian akhir semester. Selanjutnya modul-modul tersebut diatur sesuai tanggal pertemuan selama satu semester ke depan.
- Dosen dapat memilih fitur *video conference* pada platform SPADA ini.
- Pertemuan-pertemuan yang telah dilakukan akan muncul pada menu *assignment list*.
- Tugas yang telah dilaksanakan dapat terlihat pada menu *exam list*.
- Daftar kehadiran para mahasiswa dapat dilihat pada menu *presences*.

### 3) Penggunaan *Online Anyflip* dalam Pembelajaran

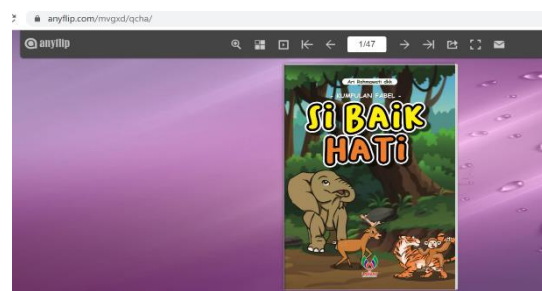
Setelah semua mahasiswa berhasil menulis dongeng, naskah dongeng

kemudian disunting dan direvisi seperti kesesuaian dengan tema, kemenarikan alur cerita, keaslian ide cerita, pilihan kata yang sesuai, serta penggunaan ejaan dan tanda baca. Setelah proses review selesai maka selanjutnya menyusun naskah-naskah tersebut menjadi sebuah buku Kumpulan Dongeng. Selanjutnya buku Kumpulan Dongeng tersebut diunggah ke *online anyflip*. Melalui *online anyflip* ini buku dapat diakses oleh semua orang. Pembaca dapat membaca buku di *online anyflip* layaknya membaca buku yang sebenarnya karena dapat menggeser satu halaman ke halaman berikutnya.

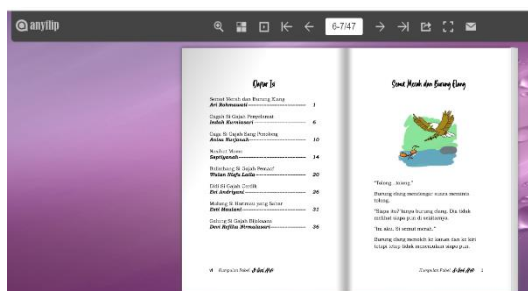
Berikut ini langkah-langkah membuat akun di *anyflip*.

- Ketik <https://anyflip.com/> di laman komputer.
- Klik Sign Up untuk mendaftar.
- Jika sudah berhasil mendaftar maka klik Sign In untuk dapat masuk ke akun.
- Masuk menggunakan alamat surat elektronik.
- Lalu klik *add new book* untuk mengunggah file buku atau hasil karya dalam bentuk file.

Kumpulan fabel yang diunggah di *anyflip* dapat diakses pada <https://anyflip.com/mvqxd/qcha/> seperti pada gambar 2 dan 3.



Gambar 2. Halaman Sampul Buku Kumpulan Fabel Hasil Karya Mahasiswa dan Dosen Berbasis *Anyflip*



Gambar 3. Halaman Daftar isi Buku Kumpulan Fabel Hasil Karya Mahasiswa dan Dosen Berbasis *Anyflip*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pembelajaran menulis dongeng diorientasikan agar menjadi sebuah produk dengan berbantuan *online anyflip*. Naskah dongeng dikumpulkan menjadi sebuah buku antologi. Naskah-naskah dikelompokkan berdasarkan tema yang sama ke dalam satu buku. Dongeng yang memiliki tema yang sama berada pada satu judul buku. Misalnya dongeng-dongeng bertema tolong-menolong menjadi satu buku, dongeng-dongeng bertema petualangan dijadikan dalam satu buku yang lain. Naskah dongeng yang telah dikelompokkan kemudian diunggah ke dalam *online anyflip*.

## KESIMPULAN

Virtualisasi pembelajaran menulis dongeng dilaksanakan berbasis produk *anyflip* melalui SPADA Kampus Merdeka. Penyelenggaraan pembelajaran menulis dongeng berbasis produk *anyflip* melalui SPADA Kampus Merdeka ini disebut virtual karena menggunakan teknologi yang membuat penggunaannya yaitu dosen dan mahasiswa seolah-olah bertemu atau berkomunikasi secara langsung meskipun masing-masing terpisahkan jarak. Virtualisasi pembelajaran menulis dongeng ini meliputi tahap prapenulisan, tahap penulisan, tahap pascapenulisan. Semua tahapan pembelajaran menulis dongeng diselenggarakan melalui laman SPADA Kampus Merdeka yang kemudian berbasis produk *anyflip*.

## DAFTAR PUSTAKA

Amin, N., Oviana, W., & Ghassani, F. (2021). Feasibility of Web-Based E-Book Learning Media Using Anyflip

Web on Digestive System Materials. *Bioeducation Journal*, 5(2), 99–110.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Mixed Methods Procedures. In *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.

Gunawan, S. (2022). Analisis Kualitas Layanan Pengguna Website E-Learning Dengan Metode Servqual (Studi Kasus Spada Dikti Program Kampus Merdeka). *MDP Student Conference (MDP-SC)*, 1, 526–537.

Lovell, J. (2019). Fairytale authenticity: historic city tourism, Harry Potter, medievalism and the magical gaze. *Journal of Heritage Tourism*, 14(5–6), 448–465.

<https://doi.org/10.1080/1743873X.2019.1588282>

Martani, K. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Aplikasi Anyflip Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas 4 SD N Bagusan Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 6(1), 65–72. <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7296>

Rohmawati, A., Hendayani, S., & Hasanah, U. (2022). Fairytale Writing Learning in Elementary School In The Digital Literacy Era. *International Conference Social, Technology, Education and Health Science (ISTEHS)*, 1(1), 316–320.

<file:///C:/Users/User/Downloads/2. Ari Rohmawati.pdf>

Rosada, U. D. (2016). Memperkuat Karakter Anak melalui Dongeng berbasis Media Visual. *Children Advisory Research and Education*, 04(1), 42–49. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD/article/view/583/515>

Ruini, C., & Ottolini, F. (2014). The Use of Narrative Strategies Based on Fairytales as a Novel, Integrative Ingredient in CBT: A Case Report. *Explore: The Journal of Science and*

*Healing*, 10(2), 121–124.  
<https://doi.org/10.1016/j.explore.2013.12.003>

Sayer, I. M., Kristiawan, M., & Agustina, M. (2018). Fairy Tale as a Medium for Children's Character Cooperation Building. *Al-Ta Lim Journal*, 25(2), 108–116.

<https://doi.org/10.15548/jt.v25i2.458>

Spears, G. K. (2021). Breaking the gender binary: using fairytales to transform playground possibilities for year 3 girls. *Education 3-13*, 49(6), 674–687.  
<https://doi.org/10.1080/03004279.2020.1767673>