



Pemanfaatan Teknologi Berbasis Animaker sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Pendidikan Nilai dan Kepribadian

INFO PENULIS

Dede Sopiandy
Universitas Sembilanbelas November Kolaka

*Syarifuddin Tundreng
Universitas Sembilanbelas November Kolaka
*tundreng.syarifuddin@gmail.com

Ridwan Umpi
Universitas Sembilanbelas November Kolaka

Eko Putra
Universitas Sembilanbelas November Kolaka

Sultan Jabir
Universitas Sembilanbelas November Kolaka

INFO ARTIKEL

ISSN: 2808-1307
Vol. 4, No. 1, April 2024
<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh>

© 2024 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Sopiandy, D., Tundreng, S., Umpi, R., Putra, E., & Jabir, S. (2024). Pemanfaatan Teknologi Berbasis Animaker sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Pendidikan Nilai dan Kepribadian. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4 (1), 116-123.

Abstrak

Pemanfaatan teknologi berbasis animaker sebagai media pembelajaran di mata kuliah pendidikan nilai serta kepribadian ini bertujuan untuk memberikan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat menaikkan yang akan terjadi belajar mahasiswa dan menunjukkan bahwa penggunaan Animaker bisa mempertinggi minat belajar serta motivasi mahasiswa. menggunakan digunakan untuk mengilustrasikan konsep kompleks melalui animasi sederhana. Animaker bisa membantu mahasiswa berpikir out of the box dan melampaui batas metode pengajaran tradisional. menggunakan memakai Animaker, peserta didik dapat mengkaji etika sosial dan moral melalui pengalaman dan pengenalan. Animaker pula dapat membantu Siswa mengembangkan kreativitas, komunikasi dan keterampilan berpikir kritis. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian akademik ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penentuan tema penelitian dengan teknik target sampling. Teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang komprehensif dan valid tentang pertempuran yang tercakup dalam penelitian ini. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah 23 orang. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan naratif kualitatif. Pemanfaatan teknologi berbasis Animaker menjadi media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Nilai dan Kepribadian dapat membantu mahasiswa lebih mudah dalam tahu materi serta menghasilkan proses pembelajaran sebagai lebih menarik. Pemanfaatan teknologi berbasis Animaker menjadi media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan dan meningkatkan kualitas belajar mengajar pada mata kuliah pendidikan nilai dan kepribadian.

Kata Kunci: Pemanfaatan Teknologi, Animaker, Pendidikan Nilai dan Kepribadian

Abstract

The use of animaker-based technology as a learning medium in values and personality education courses aims to provide that the use of learning videos can increase student learning outcomes and show that the use of animakers can increase student learning interest and motivation. use is used to illustrate complex concepts through simple animations. Animaker can help students think outside the box and go beyond traditional teaching methods. Using Animaker, students can examine social and moral ethics through experience and introduction. Animaker can also help students develop creativity, communication and critical thinking skills. The type of research used in this academic research is qualitative research using qualitative descriptive methods. Determination of the research theme with the target sampling technique. Observation, interview, and documentation data collection techniques were used to obtain comprehensive and valid data about the battles included in this study. The number of subjects in this study were 23 people. The data obtained in this study were analyzed using a qualitative narrative. The use of Animaker-based technology as a learning medium for Values and Personality Education subjects can help students understand material more easily and make the learning process more interesting. The use of Animaker-based technology as a learning medium can provide an active, fun learning experience and improve the quality of teaching and learning in values and personality education courses.

Keywords: Technology Utilization, Animaker, Education Values and Personality

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan kepribadian seseorang. Untuk itu pendidikan sangat penting bagi manusia. Pendidikan memperlengkapi kita untuk menghadapi tantangan zaman kita yang terus berkembang. Pendidikan dapat sepenuhnya manusiawi. Hal ini karena, sebagai manusia, kita harus memiliki pengetahuan, sikap, dan budi pekerti yang luhur untuk mempraktekkan pendidikan itu sendiri. (Alpian et al., 2019). Oleh karena itu, mata kuliah Pendidikan Nilai dan Kepribadian menjadi sangat penting dalam proses pendidikan.

Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Teknologi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan, karena penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Video dan media *PowerPoint*-nya dapat menjadi media alternatif bagi guru untuk digunakan saat pembelajaran (Aisyah & Febriyenti, 2022). Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah Animaker.

Animaker adalah sebuah platform pembuatan video animasi yang mudah digunakan dan memiliki banyak fitur. Animaker dapat diaplikasikan untuk membuat video instruksional yang menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil uraian ahli media dan materi mengenai produk, dan respon siswa menunjukkan persentase kategori sangat baik. Sehingga dapat dikatakan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini efektif, variatif, mudah dipahami, dan dapat menunjang proses belajar siswa (Hidaya et al., 2023). video animasi berbasis Animaker sangat efektif dalam membantu siswa memperoleh pengetahuan tentang kebersihan dan kebiasaan hidup sehat (Pranata et al., 2022). Namun, penggunaan Animaker sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Pendidikan Nilai dan Kepribadian masih sangat terbatas.

Penggunaan Animaker sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Pendidikan Nilai dan Kepribadian masih menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah kurangnya pemahaman tentang cara menggunakan Animaker, mahasiswa sulit memahami terkalit materi pendidikan nilai dan kepribadian yang begitu luas, pembelajaran yang sering digunakan dalam mengajarkan materi pendidikan nilai dan kepribadian masih menggunakan model konvensional. Selain itu, tidak semua mahasiswa memiliki akses ke perangkat yang dapat menjalankan Animaker.

Beberapa penelitian telah dilakukan tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian menyatakan bahwa dengan menggunakan video pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar. Penggunaan Animaker sebagai alat pembelajaran pada mata kuliah Pendidikan Nilai dan Kepribadian memiliki relevansi yang tinggi dalam industri pendidikan saat ini. Dalam era digital, penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi semakin penting. Untuk itu perlu di kemas dengan gaya serta contoh

pembelajaran yang menarik perhatian anak, agar tak kehilangan fokus ketika proses penyampaian materi (Munawar et al., 2020). Selain itu, penggunaan Animaker dapat memotivasi mahasiswa, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Pendidikan Nilai dan Kepribadian.

Oleh karena itu, dengan digunakan untuk mengilustrasikan konsep kompleks melalui animasi sederhana. Animaker dapat membantu mahasiswa berpikir *out of the box* dan melampaui batas metode pengajaran tradisional. Dengan menggunakan Animaker, siswa dapat mempelajari etiket sosial dan moral melalui pengalaman dan sosialisasi. Animaker juga dapat membantu mahasiswa membuat kreativitas, komunikasi, dan keterampilan berpikir kritis.

B. Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penentuan tema penelitian dengan teknik *target sampling*. Observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang komprehensif dan valid tentang pertempuran yang menjadi pokok bahasan penelitian ini. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah 23 orang. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan naratif kualitatif.

C. Hasil dan Pembahasan.

1. Hasil.

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan, pemanfaatan teknologi berbasis Animaker sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Pendidikan Nilai dan Kepribadian sangat layak digunakan, adapun kelayakan penggunaan media animaker ini dapat dilihat dari kegiatan wawancara di bawah ini:

Menurut Haris, Aplikasi animaker bisa dimanfaatkan oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran bukan hanya itu banyak mahasiswa yang menggunakan aplikasi ini dalam mengerjakan tugas karena dapat memudahkan pembuatan tugas. (hasil wawancara dan dolumnetasi).



Gambar 1. Wawancara dengan informan
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Menurut Bella Putri Wulandari, Media pembelajaran berbasis animaker tersedia dan efektif untuk pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis animaker dapat menarik minat mahasiswa karena selain tampilannya menarik juga mudah di aplikasikan.



Gambar 2. Wawancara dengan informan
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Menurut Melina, Media pembelajaran animasi yang dikembangkan dapat membantu mahasiswa dalam tahu materi yang sulit dipahami dengan visualisasi media ajar berupa animasi. Selain itu, pengembangan media pembelajaran berbasis Animaker juga telah dilakukan serta hasilnya sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Bahkan, pelatihan penggunaan aplikasi Animaker menjadi media pembelajaran dan berguna bagi mahasiswa buat menentukan seni manajemen dalam proses pembelajaran.



Gambar 3. Wawancara dengan informan
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Menurut Kadek Pebriyani, Penggunaan teknologi berbasis Animaker sebagai media pembelajaran tidak hanya layak untuk mata pelajaran Pendidikan Nilai dan Kepribadian, tetapi juga untuk mata pelajaran dan jenjang pendidikan lainnya.



Gambar 4. Wawancara dengan informan
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Menurut Sofyan, Penggunaan visualisasi animasi pada media pembelajaran serta dapat membantu mahasiswa lebih simpel memahami materi yang sulit, dan penggunaan media

pembelajaran yang sempurna serta bervariasi bisa mengatasi perilaku pasif mahasiswa terhadap pembelajaran. Selain itu, program pelatihan buat mahasiswa ihwal cara menggunakan Animaker menjadi media pembelajaran terbukti bermanfaat proses belajar berlangsung di mahasiswa.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, pemanfaatan teknologi berbasis Animaker sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Pendidikan Nilai serta Kepribadian layak digunakan. Pengembangan media pembelajaran berbasis Animaker sudah diteliti serta terbukti layak buat dipergunakan pada media pembelajaran. Penggunaan visualisasi animasi dalam media pembelajaran diharapkan dapat membantu mahasiswa tahu materi yang sulit dengan lebih praktis. Selain itu, program pembinaan penggunaan Animaker menjadi media pembelajaran dan bermanfaat bagi mahasiswa buat memilih taktik dalam proses pembelajaran serta pembuatan media pembelajaran.

Hasil wawancara dalam penggunaan aplikasi ini untuk mengetahui seberapa efektifitas penggunaan aplikasi berbasis animaker dalam penggunaan proses pembelajaran. Dan banyak mahasiswa menggunakan aplikasi ini karena mudah di gunakan oleh banyak orang dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran pendidikan nilai dan kepribadian. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi berbasis Animaker menjadi media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Nilai serta Kepribadian bisa membantu mahasiswa lebih praktis dalam tahu materi serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

2. Pembahasan.

Pendidikan nilai adalah suatu proses pembelajaran yang bertujuan buat membentuk karakter dan kepribadian seorang melalui sosialisasi nilai-nilai yang baik dan sah. Pendidikan nilai sangat penting pada membentuk kepribadian yang baik dan berakhlak mulia. Pendidikan nilai artinya suatu proses pembelajaran yang bertujuan buat membuat perilaku, perilaku, serta tindakan yang baik serta benar dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk nilai-nilai pendidikan sosial berupa ramah, rasa iba, sopan serta santun, memperoleh pendidikan, peduli, lemah lembut, segan, suka mentraktir, toleransi, dan gotong royong (Syifauddin et al., 2023).

Pendidikan dalam konteks media animarker, pendidikan nilai dapat diaplikasikan dengan cara memasukkan nilai-nilai yang baik dan benar dalam animasi yang dibuat. Misalnya, nilai kejujuran, kerja keras, dan kepedulian terhadap lingkungan dapat disampaikan melalui karakter animasi yang dibuat. Dengan demikian, media animarker dapat menjadi sarana yang efektif dalam membentuk karakter dan kepribadian seseorang.

Kepribadian adalah suatu konsep yang menggambarkan karakteristik individu yang mencakup pola pikir, perasaan, dan perilaku. Kepribadian seseorang dapat dibentuk melalui pengalaman hidup, lingkungan, dan pendidikan. Kepribadian adalah suatu kesatuan yang terdiri dari kecenderungan-kecenderungan yang khas dalam perilaku, pikiran, dan perasaan yang membedakan satu individu dari individu lainnya. Proses pembelajaran kepribadian seseorang dengan menggunakan sistem pakar berbasis web membantu siswa mengidentifikasi ciri-ciri kepribadiannya sendiri (Karyati, 2022).

Kepribadian dalam konteks media animarker, kepribadian dapat dibentuk melalui karakter animasi yang dibuat. Karakter animasi yang memiliki kepribadian yang baik dan positif dapat menjadi contoh yang baik bagi penonton. Dengan demikian, media animarker dapat menjadi sarana yang efektif dalam membentuk kepribadian seseorang.

Media animarker adalah suatu teknologi yang menggabungkan antara media marker dan animasi. Media animarker dapat digunakan untuk membuat animasi yang interaktif dan dapat diakses melalui perangkat mobile. Media animarker dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dalam pembelajaran.

Media animarker dalam konteks pendidikan nilai dan kepribadian, media animarker dapat digunakan untuk membuat animasi yang mengandung nilai-nilai yang baik dan positif. Animasi yang dibuat dapat diakses oleh pengguna melalui perangkat mobile sehingga memudahkan pengguna dalam mengaplikasikannya. Dengan demikian, media animarker dapat menjadi sarana yang efektif dalam membentuk karakter dan kepribadian seseorang. Penggunaan bahan ajar animasi yang dibuat dengan Animaker simpel bagi pengajar buat memberikan bahan ajar materi skala. berdasarkan evaluasi keefektifan penggunaan animasi, tingkat utilitas yang tinggi menandakan keberhasilan (Anisa et al., 2023).

Multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dengan verifikasi oleh ahli media, materi dan bahasa. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian ini untuk menghasilkan hasil penelitian berupa multimedia interaktif, video animasi yang interaktif dan dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran (Hafizd et al., 2023).

Penyampaian media pembelajaran berbasis Animaker ini berlangsung dalam enam tahap: kemungkinan dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Keefektifan media pembelajaran berbasis animaker diukur dari yang akan terjadi respon pelajar dan juga akibat tes mahasiswa (Dzulfina et al., 2021).

Selain itu, media video animasi ini dikembangkan menggunakan software khusus untuk membuat media pembelajaran yang memudahkan pembelajaran siswa. Media video animasi digunakan sebagai alat bantu untuk memahami materi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran ini memudahkan guru untuk mengkomunikasikan tujuan dan sasaran materi mereka dengan cara yang sangat mudah dipahami, meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Asih et al., 2023).

Program pelibatan masyarakat ini akan menghasilkan masukan dan umpan balik positif dari peserta pendidikan, terutama dengan memberikan materi dan wawasan tentang konsep, prinsip, langkah, dan model dari pengembangan media pembelajaran bahasa interaktif dalam mode terbalik dan sesi latihan eksklusif (Ansas & Widyana, 2022). Video animasi berbasis Animaker Media pembelajaran telah diterima dengan sangat baik oleh siswa, dan video animasi berbasis Animaker kini telah tersedia. (Zakiyah & Nurrayan, 2023). Secara keseluruhan, kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan program PKM ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagian besar peserta memahami presentasi dengan sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan mampu menjawab dengan benar pertanyaan Animator saat sesi kuis berlangsung.
2. Pelatihan ini sangat cocok untuk memberikan pengetahuan animasi tentang Animaker serta keterampilan dan pengalaman mengolah iklan untuk promosi yang lebih kreatif. Karena sebagian besar peserta masih menggunakan media sosial hanya untuk memamerkan produknya.
3. Pelatihan ini cukup membekali peserta dengan keterampilan dan pengetahuan untuk membuat iklan animasi produk secara mandiri. (Pratiwi et al., 2023).

Media pembelajaran animaker merupakan salah satu jenis media pembelajaran menggunakan animasi sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran. Animaker sendiri adalah sebuah platform pembuatan animasi online yang memungkinkan pengguna untuk membuat animasi dengan mudah dan cepat tanpa harus memiliki keahlian khusus dalam bidang animasi. Dalam konteks pembelajaran, animaker dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Para mahasiswa memiliki potensi yang sangat mungkin dikembangkan sekaitan dengan penguasaan konsep dan penerapan media pembelajaran. Secara umum, para peserta sudah relatif menguasai teknologi meski belum dapat dikatakan ahli. Setidaknya, guru sudah memahami dan menguasai beberapa hal dasar terkait dengan lingkungan belajar berbasis teknologi (Nugroho et al., 2022). Dikembangkan dalam bentuk video animasi berbasis Animaker, produk akhir dapat mengesankan dan menarik perhatian siswa. Media pembelajaran dengan materi vektor *software* animaker dapat digunakan dalam praktek (Sidabutar & Reflina, 2022).

Tren penggunaan media pembelajaran animaker diprediksi akan semakin meningkat setelah tahun 2024. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat dan kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Yang akan terjadi akhir asal penilaian atas efektivitas penggunaan bahan ajar animasi memakai Animaker didukung kuat oleh yang akan terjadi temuan bahwa tenaga pendidik merasa konten animasi menggunakan materi yang disampaikan sudah sesuai dan simpel dioperasikan (Muhajir et al., 2022). Selain itu, Animaker dapat diakses secara online dan mudah digunakan, menjadikannya alternatif pembelajaran jarak jauh yang berpotensi efektif. Itu sebabnya saya menggunakan Animaker, yang gratis dan mudah digunakan, untuk melatih dan membuat video pembelajaran (Primasari et al., 2022).

Selain itu, animaker pula dapat diakses secara online serta mudah digunakan, sehingga bisa menjadi alternatif yg efektif dalam pembelajaran jeda jauh. sang karena itu, dilaksanakan pembinaan dan pembuatan video tutorial Animaker yang mudah dan gratis. Selain itu, animaker pula dapat diakses secara online serta mudah digunakan, sehingga bisa menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran jeda jauh. sang karena itu, dilaksanakan pembinaan dan pembuatan video tutorial Animaker yang mudah dan gratis (Dwipayana et al., 2022).

Implementasi media pembelajaran animaker pada pembelajaran bisa dilakukan menggunakan beberapa cara. Pertama, mahasiswa bisa menggunakan animaker buat menghasilkan video pembelajaran yang menarik serta interaktif. ke dua, mahasiswa t dapat

menggunakan animaker buat membentuk presentasi atau proyek pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Ketiga, animaker bisa digunakan menjadi media pembelajaran pada pembelajaran jarak jauh. Pengenalan media pembelajaran terjadi dalam tiga tahap utama. Pengolahan hasil belajar berupa pemberian insentif, project work, dan buletin literasi menggunakan video animasi bertema literasi. (Amami & Wahyuni, 2022).

Dari pembahasan tersebut, bahwasanya penggunaan aplikasi berbasis animaker dapat menjadi opsi sebagai transformasi teknologi dalam dunia pendidikan yang dalam hal ini diterapkan dalam mata kuliah pendidikan nilai dan kepribadian. Selain itu, dengan hasil penelitian mengambil populasi 23 orang dari sampel 5 orang dalam penggunaan aplikasi berbasis animaker.

D. Kesimpulan

Animaker merupakan sebuah aplikasi online yang memungkinkan pengguna buat membentuk video animasi menggunakan simpel serta cepat. dengan dipergunakan buat mengilustrasikan konsep kompleks melalui animasi sederhana. Animaker dapat membantu mahasiswa berpikir *out of the box* dan melampaui batas metode pedagogi tradisional. menggunakan menggunakan Animaker, peserta didik dapat menyelidiki etiket sosial dan moral melalui pengalaman serta pengenalan. Animaker jua bisa membantu mahasiswa berbagi kreativitas, komunikasi, serta keterampilan berpikir kritis. Pemanfaatan teknologi berbasis Animaker menjadi media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Nilai dan Kepribadian bisa membantu mahasiswa lebih mudah dalam memahami materi serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

F. Referensi

- Aisyah, D., & Febriyenti, F. (2022). Penggunaan Media Video Dalam Meningkatkan Kualitas Mengajar Guru. *Journal Of Pedegogy and Online Learning*, 1(2), 32–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jpol.v1i2.14>
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Buana Pengabdian*, 561(3), S2–S3. <https://doi.org/https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>
- Amami, D. Y., & Wahyuni, L. (2022). Media Konstruksi Berpikir Kritis Berbasis Praktik Literasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Era Merdeka Belajar. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 71–84. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.7450>
- Anisa, Y., Malik, M., Putri, T. O. D. S., Hafiz, M., & Novita, N. (2023). Animaker Animation Video Design as a Digital-Based Learning Media with the Theme of Comparison and Scale in Elementary School. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 184–196. <https://doi.org/https://doi.org/10.51276/edu.v4i1.328>
- Ansas, V. N., & Widiana, A. A. dan A. (2022). Penguatan Literasi Digital Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Guru Bahasa Asing Di Wilayah Sukabumi Guna Menghadapi Situasi Pembelajaran Pasca-Pandemi. *Dimasatra: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3, 43–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/dm.v3i1.55266>
- Asih, L. K., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10, 199–209. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1634>
- Dwipayana, I. K. A., Liska, L. De, Ningsih, I. G. A. T., Sari, N. P. N., & Cahyani, N. M. M. (2022). Penerapan Media Interaktif-Komunikatif Visual Pembelajaran Bahasa, Sastra, Dan Aksara Bali Dalam Learning Management System sebagai Upaya Penguatan Literasi Budaya. *Bahasa Dan Seni*, 10. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6864741>
- Dzulфина, Akbar, M., & Nurhayati. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran Akibah Akhlak Materi Akhlah Terpuji kelas VIII Di MTS Babussalam HKSN Mangolo. *Jurnal Ilmiah STAI KH. Abdul Kabier*, 1(1), 146–163.
- Hafizd, D. Al, Syafitri, I., Utama, H., Aulia, F., Rifai, A., & Ikhwan, A. (2023). Pengembangan Multimedia Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Daffa. *Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*, 3(1), 90–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.47233/jsit.v3i1.489>

- Hidaya, R., Faruq, M. U., & Ma'arif, I. B. (2023). Developing Fiqan as Islamic Education Learning Media for XI Grade Senior High School Students. *Scholar: Social and Literature Study In Education*, 2(4), 2021–2024. <https://doi.org/https://doi.org/10.32764/scholar.v2i4.2325>
- Karyati, E. (2022). Pengembangan Tes Kepribadian Metode MbtI Untuk Mahasiswa Psikologi Universitas Gunadarma. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 13(2), 153. <https://doi.org/10.31602/tji.v13i2.6686>
- Muhajir, F. F., Tjahjono, B., & Munawar, B. (2022). Desain pengembangan bahan ajar digital berbantuan aplikasi animaker pada mata kuliah pendidikan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer Dan Sistem Informasi)*, 5(2), 87–93. <https://doi.org/http://ojs.stmikpringsewu.ac.id/index.php/jtksi>
- Munawar, B., Hasyim, A. F., & Ma'arif, M. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker. *Jurnal Golden Age*, 04(2), 310–320. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i02.2473>
- Nugroho, R. A., Sastromiharjo, A., & Harras, K. A. (2022). Pelatihan Pengembangan Pembelajaran Madrasah Aliyah Se-Jawa Barat. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(April), 89–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/dm.v2i2.55244>
- Pranata, K., Dewi, H. L., & Zulherman. (2022). Efektivitas video animasi berbasis animaker terhadap perilaku hidup bersih dan sehat siswa sekolah dasar. *Journal Tunas Bangsa*, 9(1), 11–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v9i1.1723>
- Pratiwi, D., Syaifudin, Mardianto, I., Julieta, D., Putri, F. N., & Jubaidah, I. (2023). Pelatihan Animaker Pada Pembuatan Iklan Animasi 2D Produk UMKM Pamulang. *Suluh: Jurnal Abdimas*, 4(2), 122–131. <https://doi.org/https://doi.org/10.35814/suluh.v4i2.3204>
- Primasari, C. H., Sitepu, R. R., Saputra, L. V. Y., Prayogo, T. E. S., Hansel, E., Kristiawan, B. O., & Sedana, I. G. W. (2022). Pelatihan dan Pembuatan Video Pembelajaran pada TK AL-Islam Tambak Bayan Yogyakarta. *GIAT: Teknologi Untuk Masyarakat*, 1(2), 13–24. <https://doi.org/10.24002/giat.v1i2.5945>
- Sidabutar, N. A. L., & Reflina. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi Animaker pada Materi Vektor. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1374–1386. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1362>
- Syifauddin, A., Kusmiyati, Utama, S., Martono, B., & Tahira, K. A. H. (2023). Analisis NilaiNilai Pendidikan dalam Novel Dunia Kecil Yang RiuKarya Arafat Nur. *Online Fenoma-39*, 6(1), 39–50. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25139/fn.v6i1.6138>
- Zakiyah, H., & Nurrayyan. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Koloid di SMA Negeri 1 Darul Imarah. *Educator Development Journal*, 1, 10–15.